

## **ДРЕВНЕЙШИЙ БОГАТЫРСКИЙ ЭПОС СИБИРИ**

Издательство «Кредо» (Красноярск) выпустило в свет два буклета открыток «Сундуки» и «Сулек». Они посвящены уникальным памятникам древних культур Южной Сибири, которые изучаются археологами Новосибирска. Буклеты преследуют цели просветительские. Но в той же трепетной мере и охранные тоже.

Авторы буклетов, археолог В. Ларичев (текст на русском, английском и хакасском языках) и художник Н. Рыбаков (дизайн и фото), призывают остановить варваров, «новых русских», людей не знающих слов «Родина» и «культура», которым ничто не стоит заложить карьер для добычи плит на месте скальных храмов. И все для того, чтобы облицевать стены своих уродливых особняков...



В. Ларичев, д.и.н., г.н.с.,  
Институт археологии и этнографии СО РАН

### **Дорога духов**



Первый Сундук – священная гора Хакасии.

Благодатна долина Белого Юса в местах, где эта шумная горная речка, освободившись от тесных объятий крутых каменистых теснин Кузнецкого Алатау, вырывается на простор предгорий. Обилие воды и обширные пастбища, где скот пасется круглый год, легкодоступные залежи руд медных и железных, богатая охота. Эти места поражают многочисленностью древних некрополей, составленных из грандиозных, окруженных вертикально поставленными плитами

гробниц. Без этих сооружений в память умершим невозможно представить пейзажи Северной Хакасии. Величественные, устремленные к Небу плиты возвышаются печальным частоколом на перевалах и в распадках уютных долин, около озер и подножий одиноких возвышенностей, на берегах речек, а то и просто в степи, среди вольного травостоя.

Плиты эти старые. Они изъедены ветром и часто покрыты золотисто-желтыми или серебристо-зеленоватыми лишайниками. Время пощадило отдельные каменные плоскости стел. Всмотревшись, можно увидеть на них загадочные

изображения, среди которых различаются человеческие фигурки, силуэты зверей, а то и каких-то неведомых существ. Рисунков такого рода здесь множество. Они теснятся, наползая друг на друга, отчего создается впечатление, что древний художник, выбивая их, стремился сообщить своим современникам (а, возможно, и потомкам) настолько много сведений о себе, что опасался — хватило бы скального пространства!

Рисунки выбивались на пластах красноватого песчаника, которые сотни миллионов лет назад вздыбились вдоль реки. Но ни одна из открытых композиций не давала ключа к разгадке сокровенного смысла изображений. С гор в долину, как в гигантскую трубу, врвался ураганный ветер. Он валил с ног, сгибал дугой деревья, закручивался холодными вихрями около песчаников гор, которые старики-хакасы называют «Сундуками». Для почтенных старцев все было ясно: вот приоткрылись «Сундуки» и вырвались из них духи Преисподней и помчались они, злобно воя, вдоль реки. Побережись-ка опасностей! Если, однако, ты силен и готов совершать геройские подвиги, то попробуй заглянуть в «Сундуки», пока они открыты. Там ты, в случае удачи, добудешь живую воду. Она сделает тебя бессмертным...



**Разрушение памятника истории и культуры идет полным ходом.**

Места, прилегающие к «Сундукам», считаются в округе опасными. Причина заключалась не в боязни свирепствующих там неделями разгневанных неведомо чем духов. Просто огибающие «Сундуки» с двух сторон небольшие речушки, притоки Белого Июса — Черная и Черемушка, при разливах превращали округу в гиблую низину, где при неосторожности можно было исчезнуть без следа. К тому же летом мириады болотных комаров, тучи мошкары делали пребывание там невыносимым, а многочисленные змеи, гнездящиеся в расщелинах скал, превращали прогулку по склонам гор и у подножий их в рискованное предприятие.

### **Храм, вырубленный в скале**

Нет оснований полагать, что в глубокой древности природные условия были здесь иными. Тем большее удивление вызывал результат осмотра «Четвертого Сундука». В том месте, где мощные пласты розового песчаника глубоко погружались в землю (она, кажется, не выдержала тысячетонной тяжести скалы), проступали остатки древних гробниц. Огромные плиты, каждая весом в сотни килограммов, прикрывали погребальные камеры, надежно оберегая покой мертвых. Болотистая почва за десятки веков вобрала в себя плиты. Они просели, накренились, покрылись лишайниками и слоем земли, на которой выросли густые заросли крапивы.

Более странное место для захоронений трудно представить. Ведь стоило пройти сотню метров, и вот она площадка, высоко приподнятая над кочковатыми болотищами. Значит, размещение гробниц в низине, часто затопляемой речкой, определялось иными причинами?

Поиски привели к неожиданному. Гробницы, оказывается, теснились около вертикального обрыва скалы, намеренно обработанной древними камнетесами. Они оббили отдельные участки скалы, выравнивая выступы, закругляя их, выламывая блоки, состругивая, видимо, лишнее, с их точки зрения. Камнетесы отделяли также огромные блоки, в результате чего появились обширные плоскости. В целом участок скалы, соседней с гробницами, выглядел подобием вырубленного в камне храма. Три навеса его прикрывали намеренно обработанные плоскости. Осмотр их привел к самому желанному открытию — на каменных плоскостях отчетливо проступали изображения людей и каких-то фантастических существ. Они датировались временем около середины I тысячелетия до н.э. То был настоящий скальный храм, созданный сибирскими современниками великих эллинских мудрецов — Анаксимена и Пифагора.

### **Модель Мироздания**

Сначала, при беглом просмотре, показалось, что разгадать логическую связь между чередой многофигурных композиций невозможно. Сокровенный смысл монументального сказа в картинах ускользал, превращаясь в тайну, скрытую за семью печатями. Однако кропотливые, затянувшиеся на годы исследования позволили-таки выявить закономерности в расположении картин, установить порядок «прочтения» их и расшифровать смысл художественного повествования.

Изображения на разных уровнях храмовых плоскостей заметно отличались по манере и особенностям воплощения образов. Если в верхнем отделе преобладали «призрачные», оконтуренные редко расположенными точками фигуры, точно идентифицировать которые не удавалось, то в средней зоне они отличались подчеркнутым реализмом исполнения. Но совсем иначе выглядели композиции «нижнего фриза», где люди и звери обладали неземными («устрашающими!») чертами. Все это позволило высказать предположение: различия в стилистике изображений, строгая приуроченность их к разным уровням скалы отражали структуры Мироздания, как их понимали интеллектуалы железного века Сибири. Так, точечные рисунки верхнего отдела храма живописали Небо, олицетворяя собою созвездия и «блуждающие звезды» — Солнце, Луну и планеты, реалистические изображения средней зоны — Землю, обитель людей, а фантастические персонажи нижнего отдела — Преисподнюю, мир мертвых, владык подземелий, холода, мрака и адских чудовищ.

### **Железный век, кровавый век...**

Разгадку сложного по содержанию рассказа о героях, божествах и духах подсказала галерея реалистических картин. Посредством их велся сказ

о драматических событиях, которые свершались некогда в зоне «Среднего мира», т.е. на Земле. Сложные композиции составляли вместе изобразительное повествование о герое, совершающем богатырские подвиги. То был истинно эпосного характера Сказ, а начинался он, как и полагается по канонам такого рода устных сочинений, со сцены убийства врагами отца героя. Его же самого, тогда беспомощного и неразумного дитя, спасла от смерти богиня.

Расположенные по соседству картины рассказывают, как почти безоружный подросток победил могучего богатыря — чужестранца. За это и, видимо, другие удачи в сражениях во благо своего народа благодарные соплеменники в лице бородатого старца вручили ему традиционные атрибуты народного героя — лук, кинжал и шлем с плюмажем. По столь великому случаю возведения юноши в сан богатыря жрица, восседающая на медведе, сварила в котле жертвенного барана, окончательно закрепив законность акта, особо почетного в сообществах первых кочевников, когда кровавые военные столкновения стали печальной реальностью степного бытия.



Первый богатырский подвиг героя — победа над великаном.



Дар богатырю за его победы — оружие и шлем.

## Преодоление смерти

Финальная сцена жизни богатыря оказалась (как и полагается по строгим канонам героических сказаний) трагической. Он, победив достойных силы его и мужества богатырей всей округи, предпринял рискованный поход в дальние, заваленные глубоким снегом земли (отчего он, облаченный в рыцарские одеяния и снаряженный богатырским оружием, передвигался в сопровождении сотоварища, богов и духов на лыжах!). Такого ранга богатыря можно победить лишь коварством, а не в открытом (честном, лицом к лицу) поединке. Это и случилось. Герой стал жертвой засады — его подло



Гибель героя, попавшего на чужбине в засаду.

убил затаившийся в укрытии враг.

Но герой народных сказаний о богатырях — он на то и герой, что жизнь его не заканчивается земным бытием, а переходит в инобытие, опять-таки полное борений, но уже за обретение нового бытия. Черда картин нижней зоны храма, олицетворяющей иной мир, Преисподнюю, повествует о приключениях воителя, который столкнулся с невиданными на Земле препятствиями мира мертвых и божеств смерти. Дух героя достойно вышел из всех коллизий, вновь обретя земную плоть и реальное бытие.



Герой в странствиях по Нижнему миру.

Нравственный пафос уникального в Сибири памятника культуры очевиден — лишь героическая, во славу Отечества и народа, жизнь на Земле может обеспечить человеку бессмертие. Он и сейчас воспринимается страстным призывом — «Люди, достойно живите на Земле!» На Белом Июсе изучается величайшей значимости скульптурный храмовый памятник с редкостной художественной ценностью картинами. Они почти на тысячу лет удревнили истоки знаменитых богатырских сказаний народов Сибири, славных вдохновенным эпическим наследием. Исключительно богатая и разносторонняя информативность этого самого древнего героического повествования, которое в словесном выражении было, судя по всему, поэтическим и исполнялось в сопровождении музыкальных инструментов, позволяет сравнить его с самыми высокого стиля образцами эпического творчества народов Евразии. Сюжеты его невольно наводят на воспоминания о великих подвигах знаменитых героев глубокой древности — Гильгамеша, Геракла и Одиссея.