ЗВЕРИНЫЙ СТИЛЬ

история
мифология
альбом

ПЕРМЬ 2014
Издание посвящено урало-сибирскому звериному стилю. Эпоха звериного стиля оставила множество загадок. Автор дает свой вариант ответов на многие вопросы. Книга необычного жанра напоминает увлекательное расследование: следственные эксперименты (литературные реконструкции), очные ставки народов и культур, показания письменных источников, свидетельства этнографов и «улики» археологии ведут к разгадкам многих тайн звериного стиля. В книге содержится более 100 иллюстраций, а текст сопровождается альбомом, в котором впервые опубликовано 339 изображений пермского и западносибирского звериного стиля. Издание будет интересно как специалистам, так и широкому кругу читателей.
## СОДЕРЖАНИЕ

<table>
<thead>
<tr>
<th>Предисловие</th>
<th>Гибриды</th>
<th>44</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Бьярмы</td>
<td>Философия жизни</td>
<td>47</td>
</tr>
<tr>
<td>Космос</td>
<td>Военные обычаи</td>
<td>48</td>
</tr>
<tr>
<td>Космограмма</td>
<td>Лук, посох и сабля</td>
<td>49</td>
</tr>
<tr>
<td>Галерея звериного стиля</td>
<td>Танец с саблями</td>
<td>49</td>
</tr>
<tr>
<td>Великое переселение народов</td>
<td>Погребальный обряд</td>
<td>50</td>
</tr>
<tr>
<td>Книга богинь</td>
<td>Реинкарнация</td>
<td>51</td>
</tr>
<tr>
<td>Великий хромой</td>
<td>Шаманы</td>
<td>51</td>
</tr>
<tr>
<td>Трое в лодке</td>
<td>Человеческие жертвоприношения</td>
<td>52</td>
</tr>
<tr>
<td>История единорога</td>
<td>Железо и бронза</td>
<td>53</td>
</tr>
<tr>
<td>Из манси в персы</td>
<td>Походный алтарь</td>
<td>54</td>
</tr>
<tr>
<td>Звериный стиль мира</td>
<td>Из варяг в бьярмы: пояса силы</td>
<td>54</td>
</tr>
<tr>
<td>Люди-лоси, двойники зверей</td>
<td>История огня и волшебные кресала</td>
<td>55</td>
</tr>
<tr>
<td>Имя Альви</td>
<td>Сур</td>
<td>56</td>
</tr>
<tr>
<td>Близнецы</td>
<td>Сказители</td>
<td>56</td>
</tr>
<tr>
<td>Пантеон</td>
<td>Волшебная сказка</td>
<td>57</td>
</tr>
<tr>
<td>Женщины бьярмов</td>
<td>Баба-яга</td>
<td>58</td>
</tr>
<tr>
<td>Происхождение людей</td>
<td>Змея, конь, всадник, девушка</td>
<td>59</td>
</tr>
<tr>
<td>Бог-художник</td>
<td>Сказки для детей в зверином стиле</td>
<td>60</td>
</tr>
<tr>
<td>Золотой лось</td>
<td>Лягушка</td>
<td>61</td>
</tr>
<tr>
<td>Путешествие в Нижний мир за луной и солнцем</td>
<td>Страна</td>
<td>62</td>
</tr>
<tr>
<td>Путешествие в страну птиц</td>
<td>Загадка венгров</td>
<td>66</td>
</tr>
<tr>
<td>Птицы</td>
<td>Страны Вису и Йура</td>
<td>67</td>
</tr>
<tr>
<td>Медведь — сын божий, убитый и вознесенный</td>
<td>Биармия</td>
<td>69</td>
</tr>
<tr>
<td>Танец богов и схватки зверей</td>
<td>Семь котлов</td>
<td>70</td>
</tr>
<tr>
<td>Души бьярмов</td>
<td>Духи</td>
<td>72</td>
</tr>
<tr>
<td>Круговорот душ</td>
<td>Расцвет и закат</td>
<td>74</td>
</tr>
<tr>
<td>Священные числа: 3, 5, 7</td>
<td>Послесловие</td>
<td>75</td>
</tr>
<tr>
<td>Перевертыши</td>
<td>Словарь языка пермского звериного стиля</td>
<td>77</td>
</tr>
<tr>
<td>Мосты</td>
<td>Предисловие к альбому</td>
<td>80</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Альбом</td>
<td>81</td>
</tr>
</tbody>
</table>
От древней цивилизации звериного стиля осталось множество металлических амулетов и ни одного письменного свидетельства. Мы не знаем имен богов, шаманов, вождей, не существует записей мифов и рассказов очевидцев. Но не стоит думать, что эта цивилизация умолкла навсегда, и нам никогда не понять смысла этих изображений, не разгадать значение, которое вложили в них создатели бронзовых пластин.

Средневековая культура оставила нам огромное хранилище информации: тысячи сохранившихся пластин, блях, пронизок, пряжек и других говорящих вещей. Средневековая культура оставила нам огромное хранилище информации: тысячи сохранившихся пластин, блях, пронизок, пряжек и других говорящих вещей. Важно услышать голос прошлого, сопоставить вещи и мифы, расшифровать бронзовые иероглифы.

Эта книга — реконструкция культуры, результат увлекательного исследования. Зауральские, сибирские, северные народы сохранили свои традиции до наших дней, их рассказы записаны, свидетельства собраны. Когда-то Урал был одним из центров великой магической цивилизации Евразии. Здесь в диалоге с мировыми религиозными системами, христианством, исламом, зороастрингизмом рождались боги, формировались культура особого языческого средневекового мира. Отсюда многие сюжеты разошлись по просторам Сибири, Дальнего Востока, Крайнего Севера. Попробуем собрать их и вернуться к источнику, эпохе создателей бронзовых изображений. Сопоставляя мифы разных народов с амулетами звериного стиля, можно найти источник сюжета и понять значение культовых фигур. Наша книга не научна в классическом смысле этого слова, здесь вы не найдете строгих доказательств, ворота цитат и длинного списка использованной литературы. Книга «Звериный стиль» — литературная интерпретация множества фактов на границе истории и филологии, этнографии и археологии. Реконструкция и моделирование — один из методов исследования. Там, где точный эксперимент невозможен, современная наука оперирует категориями вероятного. К тому же, благодаря исследователям XX века М. Элиаде, В. Проппу, К. Юнгу, К. Л. Строссу и многим другим, мы теперь многое знаем о порождении, структуре и динамике мифов.

От древней культуры остались тысячи металлических оберегов, амулетов, целый пантеон духов. По богатству образов, разнообразию персонажей и символическому значению мифология звериного стиля не уступает картине мира заокеанских современников создателей звериного стиля — ацтеков и майя. В эпоху средневековья Урал не был краем света, затерянным среди лесов и болот, как иногда принято думать. Здесь пересекались торговые пути в Сибирь, здесь смешивались народы, до этих мест простирались интересы великих евразийских государств того времени Ирана, Византии, Хазарского каганата, Волжской Булгарии, Скандинавии и Новгородской республики. Отсюда ушли в далекий путь на запад предки венгров. Здесь закончилась история Великой Сарматии.

История средневекового Урала похожа на книгу со стертым текстом, но прекрасно сохранившимися металлическими иллюстрациями. Попробуем восстановить текст.

Убивая на охоте зверей, древние охотники сохраняли кости. Они верили, что сохранность скелета является залогом возрождения живого существа. Люди XIX века смеялись над этими бреднями. А потом появился способ воссоздания лица по черепу, технология извлечения и чтения ДНК, и теперь уже шаманы древних могли бы посмеяться над наивными учеными XIX века. У нас есть «говорящие кости» — бронзовые фигуры урало-сибирского звериного стиля. Наша задача — прочитать огромную металлическую библиотеку и воссоздать облик древней цивилизации. Заглянув в прошлое, мы сможем понять истоки настоящего и лучше разобраться в себе.
Бьярмы

Никто не знает, как появились и куда исчезли создатели звериного стиля. Они сами позаботились о том, чтобы убрать следы. Кое-что мы знаем, о многом будем догадываться и предполагать.

Мы будем называть их бьярмами, как называли скандинавы тех, кто жил далеко от них на северо-востоке. Загадочная для норманнов Биармия начиналась от Ладожи и простиралась до неведомых мест, откуда привозили фигурные бронзовые кресала и магические наборные пояса в зверином стиле. Цивилизация бьярмов возникла на просторах скифо-сарматского мира в начале нашей эры и исчезла в начале второго тысячелетия перед монгольским нашествием.

В VI—VII вв. еще до формирования Древней Руси и появления на исторической сцене Волжской Булгарии небольшая страна на реках Приуралья была одним из основных торговых партнеров азиатских и европейских держав. В период расцвета цивилизации в VIII веке н.э. земли бьярмов простиралась от рек Вымь и Вычегда на западе до Камы, Колвы и Вишеры на северо-востоке. За Уралом родственные бьярмам предки будущих народов хантов, манси, селькупов и других тоже отливали изображения духов в металле. На юге ареал звериного стиля охватывал земли нынешней Удмуртии и Мордовии.

Бьярмы торговали с Ираном через Булгарию, со Средиземноморьем через хазар, с родственными племенами Югры за Уральским хребтом. Племена бьярмов жили вдоль рек, занимались торговлей, охотой, рыболовством, гончарным делом и металлургией. Системы сложных ритуалов, владение шаманскими техниками и, главное, знаменитые амулеты, отлитые из металла, создавали бьярмам у народов того времени репутацию могущественных колдунов и всесильных магов. Отголоски этой славы сохранились в северных сагах и рассказах арабских купцов.

К X веку с юга усилилось давление кочевников, на земли бьярмов с запада наступали молодые племена коми. В Кунгурскую лесостепь и на Сылву пришли войска Волжской Булгарии. Бьярмы решили уйти в Зауралье, через ущелья Уральского хребта. К тому времени ареал бьярмов уменьшился до чердынских земель, именно там они перед последним походом похоронили своих богов, неразрывно связанных с землей Прикамья. Уйти могли только люди, а не духи мест.

Таким образом, бьярмы сберегли в «кладах» для будущих поколений воплощения своих духов, византийские изделия и блюда сасанидского Ирана с изображениями зверей, мифологических сцен и охоты шахиншахов. Племена коми заняли опустевшие земли Прикамья. Исчезновение старых противников, народа магов, поразило коми, и они создали легенды о таинственном народе — чуди, ушедшем под землю. Случайно раскопав бронзовый амулет, коми в страхе стремились избавиться от злого и таинственного духа, бросив находку в воду. До наших дней дошли рассказы о странных людях, которые умели превращаться в зверей и охраняли в земле многочисленные клады. Постепенно память о живых бьярмах стерлась, и в рассказах коми они превратились в духов здешних мест.

Остатки бьярмов растворились среди обских племен. Прикамские племена оставили след в мифах зауральских угров и принесли туда свою технику лития металлов.
 Именно так он известен по металлографии урских и покрывал с «Небесным всадником»
ИСТОРИЯ

ГАЛЕРЕЯ ЗВЕРИНОГО СТИЛЯ

Среди тысяч пластин звериного стиля можно заметить сюжеты и персонажей, составлявших основной пантеон богов и духов бьярмов. Прежде всего, это человеколюсы, созданные с головами лосей, копытцами, иногда с крыльями и часто с птичьим клювом. Как правило, это существо стоит на звери-гибриде из частей разных животных. На некоторых пластинах изображена семерка человеколюсов, стоящих на головах птицы. Множество найденных человеколюсов позволяет предположить, что это изображения домашних духов-хранителей, которых полагалось иметь в каждом доме. Встречается изображение семьи: отец, мать и ребенок. Есть бронзовые изображения женщины с младенцем — языческой мадонны. Некоторые пластины выглядят как иллюстрации к сказкам: герой с девушкой на коне скачет в тридевятое царство. Существуют космограммы: лось на рыбе, человек на гибриде, стоящем на рыбе. Эти композиции демонстрируют представления бьярмов о строении Вселенной.

Помимо этого среди предметов звериного стиля множество зооморфных изображений: лоси, лягушки, ящерицы, змеи, огромное количество птиц и гибридных существ. Гибриды часто представляют комбинации водных животных и рыб с наземными животными и птицами. Встречаются двуглавые и трехглавые птицы с человеческой личиной на груди, обрамленной лосиными головами, возможно, это покровители рода людей-лосей. Попадаются изображения медведей в виде отдельных фигур-статуй, а также головы медведя на прашках, бляхах и пронизках. Существуют изображения птиц с человеческой головой и медведей в комбинации с другими животными.

Есть множество птиц с человеческой личиной на груди, изображением первопредка. Среди пронизок немало крылатых собак, попадаются также птицы с головой лося или лоси с крыльями. Встречаются животные-близнецы в так называемой геральдической позе, например, бобр, папуга, попадаются животные в «сценах терзания», напоминающие скифо-сарматские сюжеты. Среди животных существуют двуглавые гибриды собак и птиц. Сохранилось немало бронзовых инструментов: кресал, гребешков, копоушек, навершие ножей с изображениями животных, сообщавших предметам магическим путем свою силу. Особое место среди этого собрания занимают пластины с фигурами богинь, окруженные зверями-помощниками, фигуры божества в виде филина и некоторых других амулетов.

Важно понимать, что среди этих изображений нет ни одного случайного элемента, нет образцов вольной фантазии, как у современного художника. Мастера звериного стиля владели искусством отливки, шлифовки, напайки, литья. Среди персонажей можно заметить и чужих животных на праздничных жертвоприношениях.

ИСТОРИЯ
ВЕЛИКОЕ ПЕРЕСЕЛЕНИЕ НАРОДОВ

ГУННЫ

В один из дней далекого 155 года десять тысяч всадников прошли Джунгарские ворота и растворились в степях Ордоса. Это были остатки некогда великой державы кочевников хунну, которая не выдержала столетних войн с Китаем и развалилась от внутренних разногласий. С того дня хунну исчезли из китайских летописей, но не из Всемирной истории.

Никто не знает, как сложилась судьба этих десяти тысяч и что именно происходило в степях в течение двух столетий, но мы знаем, что хунские всадники помнили о своем славном прошлом. Они не утратили искусства сбивать людей в стада и навыков строительства кочевых империй. Потому что уже через пару столетий огромная орда гуннов, как их теперь называли, покатилась через просторы Евразии на запад, чтобы удариться о последние римские легионы, пасть и рассеяться на Каталаунских полях. Эта лавина вызвала на континенте эффект домино: одни народы отходили перед потоком гуннов и теснили других, те в свою очередь забирались в какие-то немыслимые ранее для себя дебри, приспосабливаясь, меняя уклад и образ жизни. Позднее это движение получило название Великое переселение народов.

САРМАТЫ

Так, кочевники южного Приуралья, отступая в IV веке перед мощным потоком гуннов, отошли далеко на север и укрылись в лесах Зауралья и Верхнего Прикамья. Это были всадники, неразлучные с лошадьми, хоронившие своих умерших в курганах.

Рис. 4
Поясной набор булгарского производства. Позолоченное серебро. Верхнее Прикамье, Пермский край
Племена сарматов когда-то кочевали на пространствах от Дуная до алтайских степей. Воинственный народ жил и воевал в Сибири, в Поволжье, в Приаралье, на Дону и Днепре, на берегах Каспийского и Черного морей. Сарматы говорили на иранских языках, поклонялись огню и древним иранским богам. Меч воплощал для них бога войны. Они сражались в Европе против римлян и бились под руководством Рима как наемники, в составе римских легионов. Закованная в чешуйчатую броню, тяжелая сарматская конница под бронзовыми значками в виде драконов наводила ужас на врагов. Есть версия Ж. Дюмезиля, что сарматский корпус в Британии во времена Цезаря послужил источником легенд о рыцарях короля Артура и Круглого стола. Сарматские женщины владели оружием не хуже мужчин и часто вели воинов в бой, встав вое главе племен.

Но сейчас слава сарматов была в прошлом. Разбитые и гонимые гуннами, они уходили в леса, теряя в болотах лошадей, бросая в лесах повозки — дома на колесах. Наскоро насыпав курганы над павшими, они шли на север вдоль большой и холодной реки. Другие роды на востоке тоже уходили к северу по берегам сибирских рек, катящих свои воды в Море Мрака, как тогда называли Ледовитый океан. Отступив в бассейны Камы и Оби, кочевники укрылись в северных лесах. Уральские горы на время разъединили племена сарматов. Они бежали, пока преследователи не повернули мохнатых лошадей назад, и орды безбородых людей с узкими глазами и скуластыми лицами двинулись на запад. В 375 году гунны форсировали Волгу и вышли на просторы Причерноморья. Сарматы этих степей отступили в горы Кавказа и за Терек. Осетия-Аланы — единственный край, где до сих пор живут потомки сарматов-аланов, сохранившие древний эпос о солнечных богах и героях, культ оружия, жертвоприношение коня и звериный стиль.

Но вернемся к сарматам-аланам, отступившим в леса севера. Урал издавна был периферией скифского, а затем сарматского мира. Отряды шли не в новые земли, а скорее отходили в глубокий тыл. На север ушли не покорные, большинство сарматских племен было уничтожено, оставшиеся покорились вождю гуннов и ушли с победителями на запад.

Ирония судьбы была в том, что несколько столетий назад той же дорогой отходили на север скифы, проигравшие войну с сарматами. Непобедимые некогда воины степей уехали в Верхнее Прикамье и за Урал, спасаясь от поголовного истребления, устроенного победителями сарматами.

От скифской (ананьинской) культуры остались в уральской земле изделия древнего звериного стиля и атрибуты скифских царей, так называемые ананьинские парадные секиры.

Алгоритм движения на Урал как путь спасения при военных катастрофах не менялся на протяжении тысячелетий. Мировые войны нашего времени, эвакуация в тыл страны специалистов и производств, в двадцатом веке активно стимулировали развитие Урала. В прошлом такая ситуация складывалась не раз. Она случилась и в 370-е годы первового тысячелетия. В четвертом веке сарматы повторили путь своих некогда побежденных врагов. Но даже на севере сарматы не ощущали себя в безопасности. На удобных речных мысах пришельцы построили огромные изображения птиц, волков, змей и других животных. По-видимому, курганы могильники с захоронениями воинов-всадников с вооружением, поясной гарнитурой и конским убранством (Харино, Митино, Бурково и др.).

Бывших кочевников окружали племена охотников, поклонявшихся медведю и духам животных тайги. Изображения птиц, зверей и других животных они умели отливать в бронзе. Птицы изображены в виде длинных вытянутых голов с копьем, носящих броню, характерной для сарматской тяжелой кавалерии — катафракт.
Между пришельцами и жителями лесов не случилось кровопролитных войн. Гости расселились по берегам многочисленных рек и переняли у местных охотничьи обычаи, стиль жизни, научились строить дома и крепости из бревен. Воины степей превратились в охотников и рыболовов: жертвоприношение коня дополнилось добычей первого лося и лосиным праздником. Быстрая лодка заменила верного коня, на носах кораблей бывшие кочевники вырезали изображения своих военных значков — драконов. Так прототипы драккаров на Каме на два века опередили в дизайне корабли викингов. Пришельцы приняли местный культ лося — жизнь охотника зависела от этого дикого четвероногого животного. Появились праздники Первого лося, появились люди, считавшие могучих лосей своими далекими предками. Люди буквально до небес вознесли городского зверя. Возникли сказания о Небесном лося, сыне великого бога, убитом героем, который прибил его шкуру к небу. Созвездие Лося мерцало на небе и доказывало правду древних легенд.

Постепенно немногочисленные группы пришельцев растворились среди местных племен. Могильные курганы после VI в. исчезли, но жизнь уральцев серьезно изменилась. Сарматы принесли на Урал технологии ажурного литья, космос трех миров и веру в Богинь-матерей.

**ОТ ИРАНА К УРАЛУ:**

**САРМАТЫ — БЬЯРМЫ — ОБСКИЕ УГРЫ**

О религии ираноязычных племен не раз писали античные авторы. С сарматскими курганами на территории Восточной Европы и Сибири немало работали археологи. Иранские архетипы этнографы выделяют в традиционной культуре современных манси и хантов.

Наша задача — проследить линию культур во времени, осветить «темные века уральского средневековья» с двух сторон, от начала и до конца: от сарматской эпохи IV—VI вв. до традиционной культуры хантов и манси XIX—XX вв. Затем мы можем сверить результаты соотношений с изделиями бьярмов, артефактами уральского звериного стиля VI—XI вв. Таким образом мы выделим «иранские родовые черты» в уральском зверином стиле и мировоззрении его создателей. Это будут первые ключи к галерее бронзовых изображений.

1. **Космос из трех миров**

Сначала возник союз Неба и Воды. Затем с помощью богов их разделила Земля. Боги поделили сферы. Эту иранскую веру сарматов приняли бьярмы, а потом ханты и манси. Так возник Космос, состоящий из трех миров, который отражен в трехчастной композиции многих пластин пермского звериного стиля. В культуре обских угров сохранилась индоевропейская триада цветов: белый — Верхний мир, черный — Нижний, красный (пестрый) — Средний земной мир.

2. **Культ близнецов, создателей миров**

Иранские боги-близнецы Армазд и Ахриман — непримиримые враги, владыки миров. Боги разделили Вселенную и правили каждый в своей части: один — миром асуров, другой — миром злобных дэвов.

У бьярмов существуют изображения богов-близнецов, близнецов-противников и близнецов-соратников. Первоначальный культ двух близнецов усложняется и переходит в культ семи близнецов-человеконосцев, зафиксированный на многочисленных пластинах звериного стиля. У хантов и манси...
манси Верхним миром управляет Нуми-Торум, а Нижним — его брат близнец Кул-отыр. У Нуми-Торума — семь сыновей. Средним миром людей и животных у сарматов, а затем у бьярмов и угров правит Великая богиня.

3. Священное значение числа семь и Семибожие
У скифов и сарматов (как и у древних иранцев) общий пантеон состоял из семи богов. Бьярмы верили в семь богов-близнецов, сыновей верхового бога. Эти семеро божеств в виде танцующих человеколосей изображены на пластинах звериного стиля. Семь богов сыновей Нуми-Торума дошли до наших дней в традиционной религии хантов и манси.

4. Огонь и солнце
Сарматы, как и классические иранцы, поклонялись огню и солнечному божеству. Диски с солярными знаками, кругами и расходящимися лучами украшали святилища и, возможно, броню воинов и боевых коней. Солярным знаком, кругом на лбу, отмечены сарматские богини огня. Кольцо венчает навершия сарматских мечей и кинжалов. Обряд «кормления» огня сохранился у осетин и отмечен в эпосе нартов, потомков сармато-алан. Похожий ритуал существует у хантов и манси и, скорее всего, существовал у бьярмов.

Лики солнечного божества на пластинах звериного стиля и следы культа огня в погребальном обряде характерны для уральских племен средневековья. Бьярмы оставили в земле огромное количество солярных знаков разнообразных форм.

Культ огня сохранился в культуре обских угров. Огонь очага предупреждает о бедах, домашний огонь сопровождает покойного до кладбища, с огнем связано множество запретов. Огонь живой, у него, как у человека, есть душа, обитающая в голубой кромке пламени. Богини огня у манси и солнечное божество Санкэ у хантов определяют многое в религии обских угров.

5. Культ оружия
Сарматское поклонение мечу неоднократно отмечено античными авторами. Меч и бог неразличимы в обряде. «Танец с саблями» можно найти на Кавказе у осетин (алан) — прямых потомков сарматов-аланов. Аналоги этого обряда неизвестны народам Сибири и Восточной Европы, однако на Урале культ оружия сохранился.

На серебряных иранских и византийских блюдах, на бронзовых зеркалах шаманы бьярмов процарапывали изображение «танца с саблями». Этот же священный обряд был описан этнографами у хантов. У хантов сабли для обряда хранились всегда в святилище и играли на празднике роль богов-богатырей.

6. Погребальный обряд
Тело покойного следовало магически изолировать от земли. По иранским воззрениям разлагающаяся плоть не должна была осквернить землю. Сарматы обычно использовали для этого в могилах слой мела, бьярмы и угоры последующих времен отделяли гроб и тело покойного от земли берестью. И сарматы, и бьярмы, как впоследствии ханты и манси, разбивали на могиле утварь, сопровождавшую покойного в иной мир. В ином мире, «где все наоборот», утварь будет целой.

7. Жертвоприношение коня
Сарматское жертвоприношение коня в виде посвящения коня покойному до сих пор существует в Осетии. Этот знаменитый иранский обряд сохранился и на пространствах Урала. Немало лошадиных костей найдено в могильниках бьярмов. Даже «медвежий праздник» испытал на себе вли-
явие этого ритуала. У медведя, как и у коня, сохранили голову и ноги, так называемый «погребальный комплекс коня»: Жертвоприношение белого «солнечного, небесного» коня из эпохи Ригведы через Иран и Согдиану дошло до наших дней в обрядах угролов и описано этнографами у манси. На пластинах пермского звериного стиля коня часто сопровождает знак солнца. Существуют вотивные (замещающие реальную жертву) пластины с лошадьми.

8. Культ богинь-матерей и положение женщин

Известно высокое положение женщин у сарматов, которых Геродот даже называл народом амазонок. Женщины бьярмов тоже занимали важное положение в общине. Как жрицы сарматов, женщины бьярмов были знатоками обрядов. Именно женщины отливали священные бронзовые амулеты. Они обладали роскошными для Европы того времени костюмами, увешанными бронзовыми амулетами, каждая из них носила на поясе кинжал. Сохранилось немало пермских бронзовых изображений богинь, в том числе богинь-всадниц. Фольклор угролов говорит о женщинах прежних времен, стоявших во главе родов ханты и манси. Культ богинь-матерей воплотился у манси в богине Калтась. Она отмеряет каждому человеку жизнь, посылает женщинам детей и повелевает богами мужского пола.

9. Отношение к бобрам и собакам

Бобров в Иране называли «водяными собаками», слугами великой богини вод Ардвисуры Анахиты, божества в шубе из трехсот бобров. Священным этот зверь считался и на Урале. Трехглавая пермская богиня стоит на бобре, гибриды пермского звериного стиля часто обладают хвостом или головой бобра. Сохранилось немало изображений бобров-близнецов. У хантов и манси «струю бобра» (жидкость его специальных желез) считается мощным очистительным и целебным средством. «Струю бобра» пили роженицы, жидкость использовали при очищающих обрядах, струей бобра очищали жилище от злых духов.

Знаменитый Сенмурв, крылатый зверь Ирана, фирменный знак Сасанидов, превратился на Урале в крылатого пса. Пронизки в виде крылатых собак многочисленны в погребениях бьярмов. Как и в Иране, собака хранит вход в Нижний мир, сопровождая умерших. Собака видит и чует духов, шаман бьярмов может увидеть их, потерев бронзового пса или посмотрев живой собаке между ушей. Сарматы ценили собак, о легендарных породах сарматских собак писали античные историки. Бьярмы собака-гибрид сопровождает на пластинах главное божество Альви. У хантов и манси убийство собаки приравнивалось к убийству человека. На охоте собака и человек были партнерами, и скорее человек считался здесь помощником собаки, чем наоборот.

10. Реинкарнация умерших

Вера в круговорот душ, воплощение души покойного в теле новорожденного, тоже пришла на Урал из религии иранских племен.

Фраваши (жизненная сила, душа умерших) возвращаются в мир с помощью великой богини Ардвисуры Анахиты, посылающей их в чрево роженицы. В пантеоне угролов эту функцию выполняет богиня Калтась. Круговорот душ у бьярмов мы можем увидеть на знаменитой «Ныргындинской» пластине звериного стиля. Круговорот душ отражен в погребальном обряде бьярмов, где серебряная маска на лице покойного — знак ухода, а серебряный солнечный диск на его груди — знак возвращения.

Можно еще отыскать немало иранских корней в зверином стиле Урала, но это тема специальных работ.
ИФОРМЯ

КНИГА БОГИНЬ

ЗАГАДКА ПРОИСХОЖДЕНИЯ

«Книга богинь» — самое загадочное явление звериного стиля. Сегодня в ней насчитывается около 15 страниц — 15 бронзовых пластин с изображениями древних богинь. Эти пластины найдены не в кладах бо́рямов, не на святилищах, в мастерских или в погребальных комплексах, а возникли словно сами по себе: в полях, под корнями больших деревьев, иногда их находили среди вещей раннего железного века, рядом с топором кельтом, бронзовыми наконечниками стрел. Мы можем только предположить, какая культура породила этот металлический эпос. Большинство пластиин найдено в районе Чердыни.

Стиль

Стилистика изображений богинь иная, чем у амулетов бо́рямов, например, мастера классического звериного стиля никогда не изображали зрачки в виде углублений, как у богинь. У всех существ на пластинах бо́рямов выпуклые глаза. Технология напайки частей тела используется на пластинах с богинями, но ее игнорируют мастера последующих веков.

Пластины с богинями созданы в «скифском стиле» — крупные плоскости с резкими гранями. Эта особенность объясняется оригинальной технологией: скифские и сарматские мастера предпочитали не лепить, а вырезать ножом с широким лезвием из мягкого воска модель будущей металлической отливки. Модели для отливок классического пермского звериного стиля обычно вырезались из дерева и обладали характерными округлыми формами. Одежда богинь также выглядит странно в сравнении с изображением человеческих существ на других пластинах звериного стиля, где антропоморфные создания обычно изображены просто без одежды. В изображениях Книги богинь есть люди под головами единорогов, но еще нет человеколюдей.
Время

Скифо-сарматский стиль отливок и некоторые вещи раннего железного века, например, поясные накладки, найденные вместе с пластинами, позволяют датировать изображения II–V вв. На классических сарматских пряжках, найденных в Пермском крае, как и на фигурах богинь, изображен косой крест. Принадлежность к сармато-аланской культуре подтверждает и одежда богинь: широкие, вероятно, кожаные штаны с подвязками для верховой езды, панцири, застежки на грудь, удлиненная форма голов, характерная для сарматов с их обычаем деформации черепов.

Иконография

Иконография уральских бронзовых богинь соответствует мировым культурам женских божеств, начиная с вавилонской Иштар: фронтальное изображение, руки-крылья, звери-помощники по бокам, звери-помощники внизу. Иногда чердынская богиня стоит на черепах, как Иштар. Культ богинь матерей у сарматов имел долгую предисторию воплощений женского божества: Иштар (Вавилон), Ардвисура Анахита (Иран), Афродита, Гестия и Немезида (Греция), богиня земли Апи и богиня огня Табити у скифов.

Судя по иконографии, уральские богини — важное звено в исторической цепи языческих женских божеств.

Структура

Сложные композиции космогонического характера демонстрируют веру творцов звериного стиля в существование трех миров и культ богинь-матерей. Композиция обычно состоит из трех частей:

• элемент Верхнего небесного мира — лики солнечного божества или орел, или души-птицы, или черепа, или головы единорогов;
• далее средний уровень — сама земная богиня с людьми и животными;
• затем граница невидимого подземного мира, которую охраняют слуги богини: конь, бобр, медведь, единорог или «мамонт».

Богинь окружают многочисленные помощники: змеи, грифоны, журавли, птицы, пушные звери.

Книга богинь старше цивилизации бьярмов или принадлежит самому началу этой культуры. Как в Библии содержится большинство сюжетов христианской мифологии, и в Книге богинь заключены основы мифологии бьярмов: множество историй на пластинах иных веков бесконечно варьируют сюжеты Книги богинь. Попробуем прочесть эту бронзовую книгу.

БРОНЗОВЫЕ БОГИНЫ УРАЛА

Многоликая Тарэн

Он видел лицо Тарэн и лицо рыбы, — говорили ханты о человеке, прошедшем огонь и воду. Многоликая и многоликая дева Тарэн — древнейшее божество бьярмов, богиня огня, мирового пожара и огненного потопа. Три Лица у девы Тарэн, потому что огонь горит во всех трех мирах: во дворцах небесных богов, в жилищах людей и в подземельях Нижнего мира. Три орла венчают головы многоликой богини, ведь Тарэн — это еще божество войны, опустошительных пожаров и безумия. Выйти на тропу Тарэн значит выйти на дорогу войны. «Его глаза закрыл туман Тарэн», — говорили о человеке, впавшем в состояние иступления. Любое случайное
ранение не случайно — это дело когтей Тарэн, любое неистовство, безумие вершится вселедствии в человека духом богини. Еще одно значение слова — окончательная смерть, безвозвратная гибель. Так говорили ханты о казни преступников-убийц и расправе с медведем-людоедом, когда огнем уничтожалась сама форма существа — кости, залог возрождения. Зло, потерявшее форму, убитое Тарэн, не может вернуться в мир.

Тарэн сеет распри, начинает войны, посылает опустошительные пожары, если вовремя не договориться, не умилостивить грозную богиню дарами и кровавыми жертвоприношениями. У вогулов Тарэн убивает, своей пастью рвет человеческие кости, питается человеческой плотью. У иртышских остиakov Тарэн — дух, вызывающий кровопролитие, ранения, самоубийство, безумие. Тарэн требует жертв, иногда это человеческие жизни. В сказаниях угров часто упоминаются места, где рубят головы, глухо говорится о человеческих жертвах перед наступлением войны, при начале сражений.

В XIX веке был описан обряд «кровавого жертвоприношения» коров солнечной богине Санкэ у хантов, в котором можно разглядеть древние черты обрядов Тарэн. После убийства животного с первыми лучами солнца, жрецы, обмакивая пальцы в кровь жертвы, чертили пальцами круги — огненные кровавые знаки на лбу у собравшихся членов племени. Тарэн должна была увидеть и пощадить своих. Эти грозные знаки мы сейчас видим на лицах богини с чердынской пластины. Но чаще всего Матери всех огней приносили в жертву коня белой масти.

Помимо огня Тарэн правит водой, повелевает потопом. Ее помощник на пластине — мощный бобр, хтоническое существо, живущее в воде. Одно из имен богини у хантов — Терас-найки «Море-огня женщина». Терас-найки живет там, где море переходит в огонь, становится морем огня. Во время обряда при наводнениях им шьют женскую одежду из красного сукна, надевают халат на березовый крест, повязав поверх платок и пояс. Крест устанавливают на маленький плот, разводят на нем костер (он должен быть зажжен не от домашнего огня) и пускают плот по течению. Жертва уносит с собой большую воду (Головнев А. В., 1995).

Каждые две тысячи лет Тарэн насылает на мир «чек-най», огненный потоп, море огня. Многоязычная дева шлет повсюду языки пламени. В очистительном пожаре обновляется мир. Очищение — это другая сторона великой богини, стирающей формы вещей. Огнем и бобровой струей очищали жилище от злых духов, пламенем Тарэн убивали зло.

Тарэн — самое мощное божество Пантеона. Это великая богиня, мать богини домашнего очага, родоначальница других богов.

Богиня огня

У Тарэн есть дочь — многоязычика богиня огня, домашнего очага. Ее дети — это языки пламени мирного укрощенного огня. Этот огонь согревает жилище, на языках домашнего пламени готовится еда. В отличие от матери Найки-эва изображена в металле с пальцами вместо когтей и с благодарными людьми по бокам. Этой богине не нужны крылья и когти, она окружена людьми и стоит на головах жертвенных лосей. На лбу богини солнечный круг, родовой знак.

Богиня огня — женское божество. Женщины следят за чистотой очага, кормят огонь каплями жира или пива, наблюдают, чтобы никто не осквернил очаг, плочув или бросив мусор в огонь, чтобы никто не переступил через дрова — писцу огня. Огонь нельзя трогать железом, нельзя сушить над ним обувь. Огонь может защищать и очищать, в треске поленьев слышен голос духов. Голос огня может предсказать важные события, но только посвященный может понять языки пламени и значение звуков костра. За оскорбление домашнего огня, за непочтительное отношение к богине, ее мать Тарэн
может наказать виновных большим пожаром. Принятую в дом новобрачную обводили вокруг очага по солнечному кругу, показывали девушку божеству. Нельзя обходить огонь по противоположному «мертвому» кругу. У очага женщины трут, придают, высушивают. В домашнем огне очаг готовится бронза для льянечек, ложек, с помощью которых женщины отливают изображения богов и героев. Богиня огня контролирует священный процесс.

Женские признаки богини — грудь — подчеркнуты на изображении. Над головами жрецов богини — головы единорогов. В дальнейшем единороги на Урале превратятся в лосей. Изображение людей с головами лосей сверху — человеколовес — станет визитной карточкой пермского звериного стиля.

**Богиня с журавлями**

Богиня правит людьми, она посылает души в детей в виде маленьких птиц. Она знает, в каком ребенке возродится душа каждого представителя рода. Мы видим пять черепов над головой богини. Но главное здесь — череп на двух медвежатах снизу. Это потерявшая душа человека. В облике «медвежат» обычно является охранитель границ Нижнего и Среднего миров. Когда человек болеет, это значит, что его душа по какой-то причине взята и унесена в Нижний мир. Злобный дух или обиженный мертвец может сделать это без позволения главных божеств. Тогда следует обратиться к богине, принести жертвы (жертвенные головы лосей мы видим в руках богини). Если дары понравятся богине, она пошлет своего помощника, Ем вош ики (ханты), в Нижний мир. Приняв облик мыши, дух уходит под землю и возвращает душу человека.

По сторонам богини находятся два журавля. Журавли — проводники души, они приносят души, которые затем богиня посылает в чрево женщины. Высокая птица соединяет миры: Нижний и Верхний. Журавль гнездится на болотах — урочицах духов подземного мира, но он же поднимается в небо и улетает осенью Дорогой птиц. Журавль — один из священных обликов героев, сына богини.

Люди обращаются к богине с просьбой о спасении потерянной души. Поверье о журавлях, в которых превращаются души погибших, дошло до наших дней. С другой стороны, история об антарах, приносящих детей, тоже знакома каждому. В костюме светлого шамана селькупов, словно вобравшего в себя свойства древних божеств, есть пара металлических ящериц на обуви, пара гагар на груди, пара журавлей на плечах и пара орлов на шапке.

**Богиня на пауках**

Сложная композиция с крылатой богиней. Вверху — лики владыки небесного мира, солнечного бога. На крыльях-плечах богини стоят ее сыновья с головами птиц, люди-птицы. Они наверху, между небом и землей. Богиня — покровитель рода, первопредок. Об этом говорит лице на ее груди. Люди верили, что они — потомки самой богини земли. Люди склонились к ногам богини, они в беде, они уже находятся между подземным миром смерти и Средним земным. Это видно из того, что люди и богиня стоят на пауках. Их ноги уже в Нижнем мире, царстве смерти. Пауки — помощники богини, они ткуют паутину для душ умерших. По этой паутине души умерших должны пройти над кипящей смоляной рекой. Вот эти реки мы видим внизу композиции.

Перед нами амулет особой силы. Крылатая богиня выступает в роли вестницы, заступницы перед верховным создателем, отцом ее детей. Богиня отмечает срок всего живущего, именно к ней обратились люди. Что-то в мире пошло не так, не по правилам, и солнечное божество узнает это от богини, уже расправляющей крылья. К богини этого амулета, возможно, обращались, когда несчастье (эпидемия, нашествие) грозило существованию всего народа.
Крылатая богиня на лошади с орлом над головой

Кони всегда связаны с огнем, жертвоприношениями, поминальным обрядом, праздниками плодородия. Кони — слуги богини, основные помощники людей. Существует связь пермской богини с образом Иштар — владельцы коней и покровительницы колесниц.

Богатые бьярмы как правило уходили в иной мир с любимыми лошадьми, жертвоприношение коня — часть похоронного обряда. В могильниках бьярмов найдено множество черепов и костей ног лошадей, так называемый «погребальный комплекс коня». Мясо коня готовилось и съедалось прямо на кладбище во время поминальных трапез, в засыпи могил сохранялись следы костров.

Конь — незаменимый транспорт для последнего странствия, путешествия в иной мир. Он же несет душу на небо к богиням для будущего возрождения. Конь — непременный участник праздников с обрядами плодородия. В Удмуртии сохранялись праздники встречи весны и солнца: девушка, разряженная цветами, в роли весны на белом коне выезжала навстречу юноше-солнцу в белой одежде на коне рыжей масти. Толпа встречала их песнями и игрой на музыкальных инструментах. Удмурты во время весенних праздников устраивали культовую езду по кругу, повторяя бег солнечного коня по небу.

Роль волшебного помощника присуща коню во многих древних культурах Евразии. На чудесном коне в угорских преданиях отправляется за женщинами в иные миры Альви. Существуют пластинки-иллюстрации этих сюжетов, и мы их еще увидим. До приручения коня огонь играл роль транспорта на пути в божественный мир, с дымом костров к небу возносились жертвы. Эта связь коня с огнём сохранялась: пара коней, всадников или конских голов часто изображалась на ручках прикамских фигурных кресал. Волшебные кони помогают добыть огонь при ударе кресалом.

Богиня со змеями и косым крестом

Зигзаги молний соединяют Верхний и Нижний мир. Следы молний на стволах деревьев селькупы называли «Великие змеи». Молния — это дорога с небес на землю, в воду, в пресподнюю и обратно в небо. Случайно попавший на эту дорогу погибнет. На пластине змеи вытянулись от бобра (подводный мир) до солнца, до солнечного божества. Змея — это символ дороги, символ мудрости и земных тайн. Выражение «по дороге» (вэттынмын — на яз. селькупов) буквально означает «дорога по змеи». Дорога «по змеи» всегда ведет в иные миры. Изображение змей селькупы прикладывали к куску умершего для указания дороги в загробный мир. Человек, съевший порошок из высушенной змеи, получал дар предвидения, подарок из иных миров. На этой пластине змеи, как и бобр внизу, а также пушные звери и птицы по сторонам божества — помощники великой богини Среднего мира.

Шаманы последующих веков «переняли» многие из умений древних богинь. Считалось, что только шаман и женщина способны приручить змею, заставив ее пройти через кольцо. Шаманы призывали невидимых рептилий в сеансе лечения, для того, чтобы змея проглотила дух болезни. Известны сарматские погребения, где женщины уложены лицом вниз в окружении змей. Предполагается, что это были захоронения колдуньи-жрицы. На лбу богини косой крест, фигура летящего орла, знак благословения. Этот знак присутствует на скифских (ананьинских) подвесках, сарматских пряжках, найденных в Пермском kraе, и в дальнейшем встретится на многих пластинах звериного стиля.

Богиня с единорогами и грифонами

Самая необычная из пермских богинь, окруженная фантастическими существами-гибридами. Единорог — солнечный зверь. У персов наряду со златорогим быком это один из важнейших образов Авесты. Его рог — ору-
жие против Ахримана, сила зла. Богиня окружена головами единорогов (по 7 с каждой стороны), стоит на головах солнечных животных. Под ногами богини череп, как у древней Иштар. Единороги держат человеческую душу у ног богини. Римский писатель Элиан описывает по восточным источникам одну из разновидностей единорога так: животное «размером со взрослую лошадь, рыжего окраса, имеет гриву лошади и очень быстрое». Между глазами его растет черный рог с кольцами, или спиралями. Единорог в «Книге богинь» более всего соответствует этому описанию. Существуют другие пластины с богинями, что изображения, к сожалению, недоступны для публикации. На них единороги иногда целиком изображены по сторонам богини или у ног. Встречается и отдельное изображение единорога с телом быка.

Необычные грифоны замыкают композицию, это мединаторы, объединители миров. Гриф — это гибрид ворона и змеи. Ворон — тоже сложное существо: с одной стороны — это птица, существо Верхнего мира, но он же питаются падалью, поэтому теряет крылья и превращается в змею — монстра из преисподней. И единороги, и грифы — помощники великой богини. У греков грифы были спутниками Немезиды — крылатой богини возмездия, а единороги сопровождали Артемиду — богиню девственницу. Уральская богиня сочетает в себе атрибуты многих женских божеств.

** Богиня с орлом в кирасе **

В этой богине совмещены черты побеждающей Ардвисуры Анахиты с неземным орлом, воительницы Артемиды в доспехе или богини любви Афродиты. Груди женщины подчеркнуты выпуклостями на пластине. Как Афродиту сопровождали усмиренные дикие звери, так и животное под ногами богини показано укрупненным с кольцом ошейника. Животное — мощный помощник богини. Несомненно одно — на богине штаны для верховой езды и древний сарматский доспех корсет-кираса. Женщина этого народа воевала не хуже мужчин.

***

После завоевания Персии Александром Македонским и многолетней эллинизации страны иранский и греческий пантеоны богов на Востоке смешались. Огромное влияние на племена кочевников оказала смешанная греко-сарматская культура Боспорского царства. У ираноязычных кочевников появились культы греческих богинь, например, культа Афродиты Апарты на Таманском полуострове.

Отступившие на север племена сарматов когда-то часто лето кочевали в южноуральских степях, а зимой уходили в Причерноморье, в степи и города Боспорского царства, где несколько столетий правили сарматские династии. От боспорских торговцев в обмен на скот и рабов кочевники получали изделия греческих мастерских: бусы, зеркала, посуду, оружие и другие вещи из Горгиппии (Анапы), Гермонассы (Тамани), Пантокапея (Керчи) и других городов. Эти вещи попалят потом вместе с владельцами в Прикамье, когда вторжение гуннов прервало привычный кочевой ритм. Вместе с сарматами на Урал пришли культы иранских и греческих богов.

Линия пермских сарматских богинь ведет свое происхождение от шумеро-акадской богини Иштар, владычицы коней, повелительницы колесниц, богини любви и смерти. Подобно изображению Иштар на вавилонской плите, бронзовые богини стоят на черепах, окружены конями, другими животными и птицами. У сарматов существовали культа Астарты, иранской Ардвисуры Анахиты, греческой Афродиты. Все они сохраняют черты вавилонской богини и повторяют во многом иконографию древнего божества. Мы не знаем имен уральских бронзовых богинь, но видим, что пластины с богинями — это звено в мировой цепи воплощений женских божеств. Причем это звено, фактически пропущенное во всемирной истории культуры.
ВЕЛИКИЙ ХРОМОЙ

Мужские божества сарматов проще богинь-матерей и стоят ниже в небесной иерархии. Но они тоже интересны в своем бронзовом воплощении. При смотровых фрагментах бога-филина и божества, увенчанного головой животного, мы заметим одну особенность: одна нога персонажа всегда короче другой. Эти герои — единое божество, хромой бог. По аналогии с мифологией иных народов можно предположить, что хромой бог был кузнецом, как греческий Гефест, скандинавский Велунд, скифский Таргитай и небесный кузнец Курдалагон у осетин-нартов. Кузнецы — пограничные божества, связанные с подземным миром руды и небесным миром огня. С одной стороны, это солнечное божество, крылатый бог-птица, с другой стороны — это ночной бог (филин), близкий подземным духам. Русское выражение «одной ногой в могиле» хорошо объясняет хромоту кузнеца: одна нога его находится частично в мире мертвых, она невидима для живых. В мифах разных народов множество таких опасных персонажей, в русских сказках это «Баба-яга — костяная нога», Верлиока, «медведь — липовая нога» и другие. Скандинавский бог-кузнец Веланд после победы христианства превратился в черта Воланда. Его имя стало одним из имен Сатаны, который унаследовал хромоту кузнеца.

Но другая солнечная сторона кузнеца — это благо для живущих. Обычно это бог целитель. Как Курдалагон, он закаляет богатырей, лечит людей, выковывает чудесное оружие. В архаике кузнец — создатель людей. Он кузнец не только своего, но и общественного счастья. Кузнецы у славянских мифах побеждают змея, схватив его клещами за язык, с помощью зараженного в плуг змея, вспахивают змеевы вальы. Иногда образ кузнеца в мифах и в металлопластике как бы раздваивается (в следы реальности кузнецов всегда двое: один с молотом, другой с клещами). Образ Хромого без крыльев, но с головой зверя сверху, указывает на его подвиг над драконом. Его чело увенчан головой побежденного зверя. Кузнец — змееборец, наделенный чертами громовержца, владыки стихий. Предположим, что наш сарматский бог-филин должен быть ближе всего к Курдалагону, небесному кузнецу из эпоса осетин, потомков сарматов-аланов. И действительно, в образе кузнеца Курдалагона немало черт громовержца, и живет он на небе, куда взлетает огненной птицей.

Сохранилась ли память о божестве-филине на Урале? К двадцатому веку манси потеряли навыки металлургии, но бог-филин существовал как покровитель селения Хурумпаль. Манси рассказывали этнографам, что филин Йипыг-ойка воевал в прошлом с лесными женщинами-духами мисне. Во время последнего боя он упал в реку (воплощение стихии огня, кузнецы всегда противостоят воде) и повредил ногу. Считалось, что песнь филина, допетая до конца, вызовет зимой снег или грозу летом. Несмотря на дистанцию в полторы тысячи лет образ божества-филина у манси сохранил хромоту и черты повелителя стихий. В святилище бога-филина в Хурумпалье находился два деревянных молота. Молот — атрибут кузнеца-громовержца, молот и молния этимологически родственные слова во многих языках. Образ божества-филина широко присутствует в зверином стиле Зауралья, особенно на пластинах севера Свердловской области в бассейнах Лозьвы и Северной Сосьвы. Существуют отдельные сложные пластины с фигурой Филина. Множество фигур божеств, в том числе женских, увенчано головой хищной птицы. Филин изображен на щитках, его голова украшает приемники пряжек. Мир средневекового человека Зауралья воплощен в его поясах, а пояс замыкает неразрывную связь Филина с Медведем. Медведь в основании пряжки словно держит Филина, а птица на приемнике пряжки держит язык ремня. Так возник удивительный символ дружбы царя птиц и хозяина леса: сарматское крылатое божество заключило вечный союз с мощным лесным божеством Урала.

Рис. 28
Крылатый бог-филин в короне

Рис. 29
Божество, увенчанное головой зверя

Рис. 30
Божество в виде филина
**ТРОЕ В ЛОДКЕ**

В 2012 году на севере Пермского края были найдены четыре бронзовые пластины с изображением длинных лодок. На трех лодках видны головы троих персонажей над бортом судна, а нос всех кораблей выполнен в виде головы змеи. Эти вещи, найденные в позднесарматском комплексе на Каме, явно напоминают драккар (корабль-дракон) или шнеккар (корабль-змея) викингов. Но комплекс относится ко времени курганов IV–V вв. н. э., а драккары и шнеккары стали бороздить моря и реки, начиная с VIII века. Так что же это первые бронзовые изображения драккара в мире? И откуда корабли с изображением дракона на носу взялись на Каме?

Дракон — это «фирменный стиль» ираноязычных кочевников, символ Великой Сарматии. Бронзованная сарматская кавалерия от Китая до Англии часто выступала под особыми бронзовыми знаменами-знакомами с изображением дракона. Изображения конного сармата под таким знаком известны по надгробным стелам в Англии, нормандскому гобелену из Байа XI века, драккарно на колонне Траяна и многочисленным реконструкциям.

Могли ли сарматы строить корабли на реках? Классические сарматы-кочевники вряд ли. Но поздние сармато-аланы на Урале превратились из кочевников в речных охотников, строили города по берегам многочисленных пермских рек. Цивилизация изменилась. К вопросу кораблестроения, только теперь это движение осуществлялось на больших лодках по рекам. Сарматы Боспорского царства были отлично знакомы с кораблестроением. Создать большую речную лодку и украсить ее головой дракона вполне возможно для средневековых уральцев.

Встреча варягов с потомками камских сармато-аланов могла произойти позднее, на Волге, куда пришли в VIII веке для торговли корабли русов и лодки северных уральцев. И там сарматы могли позаимствовать, что стало их фирменным знаком — голову дракона на носу судна. Все это выглядело бы фантастично, если бы не бронзовые лодки, найденные на Каме.

**Когда ханты брали Рим**

В истории сармато-аланов есть яркий пример превращения кочевников в морских разбойников, смены боевого коня на военный корабль.

В эпоху Великого переселения народов одно из аланских племен, объединившееся с вандалами, завоевало Испанию, а затем под руководством вандала Гейзериха, вторглись в римскую провинцию Африка. Завоевав Альжир и Тунис, в 439 году Карфаген, Гейзерих создал королевство вандалов (Rex Vandalorum et Alanorum). Через десять лет после вторжения вандалов в Испании, сарматы основали королевство вандалов и аланов (Rex Wandalorum et Alanorum). В 455 году корабли Гейзериха по Тибру дошли до Рима. Варвары взяли город и грабили его в течение двух недель, отлавливая трофеи и пленников на тех же кораблях.

В памяти обских угров смутно остался давний эпизод иранской истории. Когда этнографы спросили хантов про одну серебряную статуэтку, те ответили, что вещь сохранилась с тех времен, когда «ханты брали Рим» (Бауло А. В., 2004).

История аланов — морских разбойников случилась в том же V веке, когда другое племя сармато-алан отливало из бронзы и создавало из дерева длинные лодки на Каме и Волге до Ирана и Византии, по Печоре и Вые в Скандинавию. Причем стали одним из торговцев миров центров средневекового мира и законодателем моды в магических машинах, мехе, кресалах и многое другое, возможно, и на фигуры драконов на носах кораблей.
Голова дракона

Морские набеги вандалов-аланов выглядят как репетиции походов разбойных норманнов, а камские лодки сармато-аланов похожи, благодаря голове дракона, на прототипы скандинавских судов.

Существует версия о превращении номадов (кочевников) в норманнов (нормандцев), об исходе предков норманнов из югоуральских, русских степей. Упоминание Роси-Руси есть в материалах самих норманнов — «Хроники нормандских герцогов». Норвежский исследователь и путешественник Тур Хейердал верил в легендарный поход сармато-аланов с вождем по имени Донин на север и считал, что норвежские Асы, ставшие в мифах богами, — это бывшие кочевники приднепровских степей, народ асов-осетин. С учетом камских лодок эта экзотичная версия звучит не так невероятно. К тому же из скандинавской мифологии совсем не просто объяснить появление головы дракона на кораблях, гораздо легче сделать это для аланских лодок и бронзовых значков сарматской кавалерии.

Скифо-сарматский мир держался на мифе, пересказанном еще Геродотом. Это миф о трех сыновьях первоочеловека Таргитая, трех будущих царей племени. Эти три сына впервые разделли вселенную на три мира — небесный, подземный (подводный) и земной. Также они получили дары с неба: плуг, секиру и чашу. Известно, что иранский космогонический миф о трех мирах перешел в урало-сибирскую картину Вселенной, а в Приуралье найдено немало «парадных ананьинских секир», царских атрибутов斯基фских вождей.

На многих изделиях раннего железного века в Сибири повторяется сюжет с тремя героями на спине, а скорее всего, внутри длинного зверя. Возможно, трое в лодке — это три героя внутри огромной змей. Мать и жена Таргитая по мифу — дочь реки Борисфена (Днепра), принимавшая облик водной ехидны-змей. И брак ее с небесным Папаем, отцом Таргитая — это союз Неба и Воды. А второй брак с земным сыном Таргитаем — союз Воды с Землей. Так с помощью двух бракосочетаний появилась вселенная трех миров у скифов и родственных им сарматов.

Так что это на бронзовых изображениях, три сына с матерью? Первое явление героев? Вполне возможно. Ехидна-змея — архаическое божество, мать человечества. У сарматов с их культом богинь-матерей Ехидна могла стать одним из главных божеств: под бронзовым изображением змей сражалась кавалерия кочевников, головы змей вели наследников земли аланских лодок.

Отголоски этого мифа дошли до нас в преданиях обских угров. В удивительном сказании о сотворении земли, записанном А.Канистом (Мифы, 1990, 107), человечество произошло от змеи-червя. Так от Герода до создателей манси сохранился образ водной Змей, отлитый в уральской бронзе, увенчавший в виде резных фигур носы норманнских кораблей.

Если среди предков викингов действительно оказались номады русских степей, нетрудно понять, откуда у спокойных до того норманнов и шведов возникла тяга к большим расстояниям, «звериный стиль» набегов кочевников, головы змей на носах знаменитых парусных судов.

Тур Хейердал не нашел следов предков норвежцев в Приднепровье, но, может быть, он искал аланов не там и надо было стремиться на север Пермского края?

После бронзовых лодок сюжет с тремя героями часто повторяется в пермской металлопластике: три персонажа путешествуют в змее, при этом гибрид-змей часто наделен знаком реки — изображением рыбы. В последней стадии сюжета три человеческих изображения уже верхом на коне: здесь первоначальный смысл полностью утрачен, герои превращаются в наездников, а змей превращается в коня.
ИСТОРИЯ ЕДИНОРОГА

На «чердынских» пластинах с богинями часто видны копытные животные с одним рогом. Попадаются единороги с телом коня, быка, морда зверя иногда напоминает голову лося. Созданные ираноязычным племенем сармато-аланов, пластины несут в себе архетипы древних цивилизаций Востока.

Истоки пермского зверинного стиля порой уходят в самое начало истории цивилизаций. Наиболее интересен сюжет с пермским единорогом. Его история начинается с дравидской культуры Хараппы. Более половины из двух тысяч керамических печатей дравидов отмечены изображением единорогого буйвола. Мифология одной из первых исторических цивилизаций Земли обладает интересным сходством с мифами урало-сибирских народов. В Хараппе и Мохенджо-Даро существовал культ богини-матери, боги-хранители являлись в облике человекобуйволов, существовали трехликие боги, трехголовые звери и множество гибридных зооморфных существ. Цивилизация Истана и народы Урала во времена звериного стиля еще не знали государственных форм, отсюда, возможно, это структурное сходство мышления, несмотря на дистанцию в три тысячи лет.

Затем единорогий копытный появляется на знаменитых «Воротах Иштар» в Вавилоне, где его зовут рими. Увековеченный в Библии Царь Вавилона Навуходоносор оставил такую надпись: «... свирепые рими и мрачные сирруши (драконы) начертаны на дворе врат, чем я сообщил вратам великолепное чрезвычайное и роскошное, и род людской может взирать на них в изумлении». Отметим, что рими — спутники Иштар, атрибуты всемогущей богини. В Вавилоне расцветает искусство гибридных форм, появляются шеду — человекобуйволи, птицы с человеческими лицами, крылатые быки и драконы-сирруши, состоящие из частей множества животных.

Потом мы видим единорогого быка на рельефах знаменитого дворца Дария в Персеполисе. Дарий захватил Вавилон, и персы по-своему восприняли единорога. Единорог изображен в схватке со львом. Зороастрийцы считали единорога орудием чистых сил. Единорогий бык всегда на стороне асуров, воинов света. Затем единорогий побывал в Древней Греции спутником девственной богини охоты Артемиды и лишь потом оказался на Урале. После некоторого перерыва единорог появляется в начальную эпоху пермского звериного стиля, в искусстве пришедших на Урал сарматских племен. Здесь он, как и раньше, на стороне небесных сил, как спутник верховной богини или знак ее помощников. На единорогах стоят «чердынские» богини, тела рогатых коней окружают их, люди с головами единорогих копытных приникли к телу богини. Встречаются и отдельные пластины с единорогими быками. После исчезновения сарматов в Прикамье иконография единорога сохранилась в классическом зверинном стиле. Так называемый шур — «мамонт» часто изображен с одним рогом на лбу. Затем единорог попадает в славянские мифы, например, в «Голубиную книгу» под именем Индрик-зверь. Здесь он, как и «мамонт» обских угров, ползает под землей, устраивает землетрясения, прокладывает русла рек.
60 лет назад известный российский археолог А.П. Смирнов выдвинул гипотезу, что в V веке лесное Приура́лье заселили «иро́нцы» — выбитые гуннами из южноуральских степей племена сарматов. В 1952 году теория Смирнова осталась незамеченной, но блестяще подтвердилась в последние годы. Работы исследователей нашего времени доказали приход сарматов на Каму. И самое главное, сарматский след доказали находки, артефакты звериного стиля, металлопластика Приура́лья. Стало ясно, что изделия звериного стиля — это не подделки первобытных охотников, сделанные в меднокаменном веке, а, скорее, изделия, созданные в позднейшие периоды. Было выяснено, что изделия звериного стиля относятся к позднему периоду развития этой техники, и они были созданы на Урале и в Сибири в V—VI веках нашей эры.

**ИЗ МАНСИ В ПЕРСЫ**

Восьмой век нашей эры был временем крупных военных и политических преобразований, которые привели к формированию новых государств и регионов. Среди них были манси, которые являются потомками сарматов, и персы, которые контролировали Восточный мир. Манси и персы были разделены тысячами километров и десятками веков, но их связи не прекращались, а наоборот, становились все более интенсивными.

**ТОРОВЫЙ ПУТЬ**

В VII—IХ веках, транспортными артериями мира были реки, по ним проходили торговые и военные пути. Со школы известен знаменитый путь из варяг в греки: от Балтийского моря через Северное море, Плещеево озеро и Волхов к Днепру, по Днепру в Черное море, далее морем в Константинополь. От морей Европы до границ Китая и обратно на земли Запада в поисках благородных металлов, драгоценных камней и скифского звериного стиля, металлопластика Приура́лья. Стало ясно, что изделия звериного стиля — это не подделки первобытных охотников, сделанные в меднокаменном веке, а, скорее, изделия, созданные в позднем периоде развития этой техники, и они были созданы на Урале и в Сибири в V—VI веках нашей эры.

**ИСТОРИЯ**
путь, отведали богатств Азии. По примеру скандинавов другие народы освоили практику войны и торговли на дальних расстояниях. Возникли новые пути, соединявшие страны, до того не знавшие друг друга. Но в Приуралье задолго до эпохи норманнов умели торговать на континентальных маршрутах. Особую роль в мировой торговле уже два века играла Сибирь.

В VI—VII вв. Прикамье снабжало Скандинавию сибирскими мехами, поясами, кресалами, амулетами и южным импортом. Меха и моржовый клык шли по рекам в Иран, Константинополь, к хазарам и по северному пути к норманнам. Страна Биармия-Вису оказывалась на пересечении важнейших торговых путей того времени, и роза ветров была благоприятной.

Путь из Сибири через Урал проходил по рекам Тавда, Лозьва и далее перекатом на Вишеру и Каму. Здесь дорога делилась на два направления: северный путь через Печору и Ладогу в балтийские земли и основной речной путь на юг по Каме и Волге до Каспия. Важнейшим посредником на этом пути стала в IX в. Волжская Булгария, чьи купцы вели торговлю со славянами, Ираном и Византийской империей. Товары для этой торговли поступали из страны Вису (Вишу, Вишеры), как булгары называли земли в верховьях Ками и Вишеры. С лодок бьярмов товар перегружали на лодки «серебряных булгар» и отправляли по воде на юг. Булгарские купцы оплачивали пушнику и кость оружием и серебром из Ирана и Византии. Бьяры отправляли серебро в Сибирь, откуда поступал товар, но немалая часть сокровищ оставалась в Прикамье. Прикамские бьяры богатели. Они держали в руках ворота в Сибирь. Их города-крепости на реках Предуралья контролировали великкий меховой путь из «манси в персы». По северному пути «из варяг в бьяры» и на юго-запад к Черному морю «из бьярм в греки» тоже шли караваны судов и зимние торговые караваны собачьих упряжек.

В домах бьярмов, по данным археологии, в это время появляются огромные сундуки с навесными замками булгарского производства. Племена Прикамья больше не беспокоятся о хлебе насущном. Они уже не должны изнурять себя охотой, рыболовством и поиском иных средств к существованию. У бывших охотников и рыбаков появляется свободное время и новые возможности. Они совершенствуют металлургию, куют инструменты, оружие, создают сложные системы ритуалов, вырезают из дерева и отливают из металла изображения своих богов. Из Прикамья торговцы везут не только меха, но и лодки грузят украшения, наборные пояса, кресала, созданные мастерами бьярмов. Вокруг городов множатся храмы-святилища, заполненные жертвенными дарами и бронзовыми изображениями духов. На реках Печоре, Ухте, Вишере и Каме возникают сотни городков-поселений бьярмов. Строятся городки и за Уралом по берегам Сосьвы, Лозьвы, Тобола, Конды, Васюгана, Оби. Люди создают богов, и одаривают их, а те в свою очередь оказывают им покровительство. У вождей и шаманов нет недостатка в серебряных блюдах, на которые ступают в праздники копытные лесные лошади. На костях добываются кости бийков-сынков, бронзовые диски с изображениями мираклов. Умершие отправляются в иной мир с серебряной посмертной маской на лице.

Старейшины племен вглядываются в рисунки на иранских блюдах и пытаются разгадать смысл изображений. Художники бьярмов по-своему воспроизводят сюжеты икон, богатые традициями скифо-сарматской культуры. А затем урало-сибирской концепцией трех миров. Иранские львы превращаются в медведей, газели в лошадей, а умершие обрачаютсяся в духах предков.

В кузницах гудит пламя, в преисподнюю летят искры подземного огня. Дым костров поднимается к небу, где боги чуют атмосферный запах жертвенного мяса. Сказители создают песни, женщины рожают детей и отливают из бронзы изображения духов. Наступает так называемый «золотой век звериного стиля».

Рис. 41
Позолоченная крышка блюда. Север Западной Европы, XII век

Рис. 42
Ритуальная чаша с изображением рыбы. Иран-Центральная Азия

Рис. 43
Бронзовый светильник. Византия

Все вещи из Западной Сибири (Югра)
ЗВЕРИНЫЙ СТИЛЬ МИРА

В мире бьярмов не было места хаосу. Пространство и время существовали в зверином стиле. Звери маркировали мир и придавали ему смысл. Как правило, звери группировались по трое. Понятие Верха соотносилось с птицами, Низа — с земноводными, рыбами и некоторыми грызунами. Средний земной мир — соотносился с животными. Каждый из этих природных ярусов обладал похожим внутренним строением: среди птиц верхней считался орел, средней — глухарь, нижней — гагара. Среди земных животных, соответственно, — горностай, лось и медведь. Есть пограничные звери, живущие на границе между мирою: собака, бобр, выдра. Собака роет землю, бобр и выдра время от времени скрываются под водой. Есть существа подземного мира: мыши, змея, крот. Насекомые тоже принадлежат к разным сферах мироздания: от божественной пчелы через земную стрекозу к подручным богам преисподней — комарам и прочим кусачим тварям. На нижнем ярусе среди рыб верхние — белая рыба (сиговые), средние — красная (осетр), нижние — черные, налим и щука. Орел и щука — символы зенита и пучин — выступают полюсами природного мира. Знак орла — крест — означает благословение, знак щуки — зигзаг — проклятие.

Деревья тоже представляли три сферы: белым верхним является береза, красным средним — сосна, черным нижним — кедр (Головнев А. В., 1995).

Время по месяцам также выстраивалось в зверином стиле: месяц «прилета орла», «вороний», «месяц беличьих следов» и «лова рыбы». Праздники тоже маркировали время в звериные циклы: праздник прилета птиц, день первого лося, медвежий праздник. Даже возраст человека бьярмы определяли в зверином стиле: возраст «охоты на белок» (мальчик с 12 лет), возраст охоты на лося и зрелый возраст, в котором мужчина может выйти на медвежью охоту.

Бьярмов не удовлетворяло природное разнообразие. Для описания важных пограничных явлений мира они создавали причудливые формы гибридных созданий: собак-бобров, лосей-птиц, щук-выдр, медведей-быков, собак-птиц. Люди и божества сами были вплетены в звериную таблицу мира и обретали гибридные свойства, сверхспособности, особую силу. Так, медведь-бык получал мощь медведя и силу быка. Охотники за духами, проводники в мир мертвых, крылатые собаки, обретали возможность полета и скорость. Охранники отверстий в преисподнюю, собаки-выдры, получали силу собак и способность нырять в Подводный Нижний мир. Щуки с лапами, Сарты, становились опасны на земле. Все они становились героями песен, преданий, сказаний, сказок, легенд, большинство которых безвозвратно утрачено.

ЛЮДИ-ЛОСИ, ДВОЙНИКИ ЗВЕРЕЙ

На пластинах звериного стиля мы видим множество человекообразных: людей с лосинными головами и копытцами вместо пальцев. О великих охотниках-предках слагались легенды, в которых образ человека сливался с образом...
зверя. При несовершенстве первобытного оружия лучшим становился охотник, больше других знавший повадки и характер животного. Нужно уметь подойти к зверю на очень близкое расстояние, тогда несовершенство оружия уже не играет роли. Знания о животных люди получают в детстве. Молодежь участвует в праздниках, ритуальных танцах, в которых каждый играет роль зверя, перенимает привычки животного. Юный охотник повторяет мифы и песни, под руководством опытных мужчин имитирует поведение зверя. Знаменитые медведи-песни хантов и манси поются от лица медведя. Чтобы победить зверя, надо стать двойником зверя. Выслеживая зверя, нужно превзойти его в хитрости, осторожности. Убивая зверя, охотник превосходит его в звериной мощи. Человек не просто превращается в животного, он оказывается суперзверем, повелителем зверей. В памяти поколений великий охотник становится первопредком, основателем рода, а его образ сливается с образом зверя. В этой особенности древних культур — ключ к пониманию культов людей-животных от человечьобыков Крымского края до человечелосей Прикамья.

Ритуальные танцы людей-лосей многократно запечатлены на пластинах звериного стиля. Нет сомнений, что у бьярмов существовал праздник лося, культ лося, священные сказания о лосях и «песни лося», исчезнувшие навсегда. Слово «лося» было табуировано и не сохранилось в пермских языках. Об обрядах на лосином празднике мы можем гадать по описанию священных танцев индейского племени людей-волков у Боаса:

«Герой попадает к волкам. Созываются все волки, медведи и выдры, и пришельцу оказывается всяческая честь. «Тогда волки вокруг внесли труп. Они завернули его в волчью шкурку, положили его у огня и начали плясать вокруг него и отбивать такт. Тогда мертвец встал и начал стоять ходить. Но чем дальше они пели, тем увереннее он стал двигаться и, наконец, забегал, как волк. Тогда главарь волков сказал: теперь ты видишь, что делается с мертвецами — мы превращаем их в волков». Эти волки выучивают его пляску волков. «Когда ты выучишь домой, научи людей нашей пляске». Они дарят ему волшебную стрелу, которую достаточно нацелить, чтобы убить дичь без выстрела» (цит. по В.Проппу. Исторические корни волшебной сказки).

Отметим при этом древнейший погребальный обряд бьярмов — захивание покойного в шкуру лося. У хантов и манси описан обычай ставить перед погребением тряпки с покойным на шкуру животного. Известны жители на Урале люди-птицы и потомки пришедших всадников люди-лоси перешли в браках, и возник удивительный тройной образ людей-лосей, птицы. Именно так мастера бьярмов изображали своих богов и героев своих легенд. Мы видим фигуры с тремя пальцами («вороний след») и лосиной головой над человеческим лицом с птичьим клювом. В клаадах Прикамья и Свердловской области в рощах и на берегах рек на месте бывших мастерских и святилищ сохранились и найдены сотни различных человечелосей. Вероятно, подобный хранитель был семейным оберегом в каждом доме.

Образ человечелосей

Крылатый герой в виде человечелосей-птицы занимает промежуточное положение между небом и землей, это покровитель людей, посредник между людьми и небесными богами.

Создатели звериного стиля верили в три мира: небесный мир богов, земной — людей и животных, подземный мир духов смерти. При этом человек не делит духов на плохих и хороших, и приносил жертвы духам трех миров. Хранитель дома несет в себе черты всех мировых сфер.

Отметим крылья и нос, образованный мостиком позволяющий переплыть от человека к животному. Мировая культура знает много таких существ: химеры с крыльями,
фавны, сатиры с копытцами, лешие и др. языческие божества происхождением из локальных культов. Но только пермский человеколось гениально сочетает в себе элементы персонажей, которых христианство разделило и развел по вертикали: крылья ангела-хранителя и копыта черта. И черт, и ангел-хранитель занимаются душой человека, но в разных сферах, а пермский языческий человеколось работает за душой: может спасти, а может и наказать.

Как и весь звериный стиль средневековья, этот образ обладает огромным значением, занимает особое место в мировой культуре. При этом образ человеколось — «визитная карточка» пермского звериного стиля. Нигде, кроме Пермского края и республики Коми, на территории Евразии такого образа не существует.

Человеколось в пермском зверином стиле всегда стоит на звере, часто это гибрид из различных животных. Зверь отделяет героя от Нижнего мира, от подземных духов. У композиции пластин есть прямая аналогия с реальностью. Средневековый уральский охотник тоже стоит на лосе, выдра: деревянные лыжи подбивали камусом, подклевывали снизу мехом животных: выдра, лось. Мех препятствовал скольжению назад. Шкуры животных, посвященных подземному божеству Куль-отыру, манси зарывали под полом жилища. Звери защищали человека от опасного Нижнего мира.

**ИМЯ АЛЬВИ**

Цивилизация звериного стиля молчалива. Не обладая письменностью и не оставив свидетелей, она скрыла от нас многое, в том числе имена своих богов. По пиктограммам — изображениям на пластинах — мы можем расшифровать функции божеств, понять иерархию в пантеоне, отношение друг к другу. Мы можем даже реконструировать обряд, поскольку на многих пластинах рядом с богами изображены головы человеческих и животных жертв.

Но как узнать их имена? Большинство имен богов бьярмов в этой книге условны, но одно имя можно восстановить с большой точностью. И это имя основного божества бьярмов. По торговым путям бьюры с юга на север в страну Вису на Вишере попадали не только товары — оружие и серебряная посуда из Ирана и Византии, но и мифы. На Севере с большим вниманием прислушивались к рассказам южан о строении мира, о богах и героях далекого Ирана. Многое из услышанного нашло отражение в изделиях звериного стиля. Некоторые мифы попали через Верхнее Прикамье в Сибирь, сохранились до XX века у народов Зауралья и были зафиксированы этнографами. Общеизвестно сходство главного божества манси «смотрящего за миром» Мир-Сусне-Хума с иранским Митрой. При этом герой манси и хантов Мир-Сусне-Хум обладает множеством имен (Ас-тый-Ики, Урт, Альвили, Тарпыг, Али-хум и другие). Какие-то из этих имен были даны ему уграми Зауралья, но одно из них пришло издалека.

И здесь нам поможет сопоставление угорских и иранских мифов.

«На медвежьих играх Ас-тый-ики одевают спереди один белый халат и сзади также один белый халат, таким образом, друг на друга надевают с разных сторон два халата. Одну руку выступающему актеру приплывает, так как считается, если Ас-тый-ики будет танцевать двумя руками, разнесет всю вселенную, настолько сильное божество» (Кулемзин В. М., 1984).

Теперь сравним это с иранской легендой:

«...когда Али сражался, Бог посылал двух могущественных ангелов удерживать его руку, в которой меч; иначе он порубил бы на куски не
только врагов, но и погубил своего коня, землю, быка, держащего ее на рогах, рыбу, на которой стоит бык, и вообще все...» (Ю. Березкин. Каталог мифологических мотивов мира).

На расстоянии тысячи километров и на протяжении тысячи лет история слегка меняется, но сохраняет структуру и имя главного героя.

Теперь нам понятно происхождение такого не мансийского, не ханты-мансийского по звучанию имени как Альви, Альвали. Это имя принадлежало у хантов сыну небесных богов герою-всаднику, победившему чудовище Вэса и совершившему много других подвигов. И пришло оно к хантам из Приуралья, куда его принесли вместе с историей про героя Али торговцы из Юга. Одно из мансийских имен героя — Али-хум (Южный человек) прямо указывает на иранское происхождение образа. С большой вероятностью можно утверждать, что имя Альви (Али, Альвали) звучало в IX—X вв. на Каме, Вишере, Оби. И принадлежало оно божеству, которого особо почитали бьрымы.

Можно уверенно отождествить это божество с пластинами, где герой показан в позе хозяина с руками, упертыми в бока. По мифам, даже лесные духи несут дань великому Альви, он же выступает арбитром в спорах людей с малыми домашними духами. Люди приносили Альви жертвы перед вступлением в брак, по поводу рождения ребенка, при болезни и т.д. Это божество называли Светлым мальчиком, Уртом, Мир-Сусне-Хумом, Мось-хумом, Тарпыгом, Ас-ты-иками. У этого бога было множество имен, Ас- ты-ик принадлежал к хантам из Приуралья, куда его принесли вместе с историей про героя Али торговые караваны Юга. Одно из мансийских имен героя — Али-хум звучало в XIX веке на Каме, Вишере, Оби. И принадлежало оно божеству, которого особо почитали бьрымы.

Говоря о Светлом мальчике, можно вспомнить предание о рождении Заратустры. «За три дня до рождения Заратустры деревня светилась так ярко, что Спитамиды покинули ее, думая, что она горит. По возвращении они нашли младенца, излучавшего свет. Согласно преданию, Заратустра вошел в этот мир, смеясь» (Мирча Элиаде. История веры и религиозных идей, т.1).

Альви с детства отличался необычайным умом и силой, разбил сначала деревянную, затем медную и железную колыбель. Давал умные советы отцу, небесному богу. Едва выйдя из колыбели, совершил подвиги, отрубив пару ног шестиногому лосю, создав созвездие Лося (наша Большая Медведица). Стал покровителем людей-лосей. По мифам манси и некоторым пластинам звериного стиля, Альви путешествовал по другим мирам, брал в жены солнца и дочь солнца, дочь месяца, ездил за дочерью водяного царя. На пластинах звериного стиля он всегда окружен небесными лосями. Часто изображен с атрибутами: головами животных, растениями, иногда знаками солнца и месяца. В цикле изображений «святое семейство» пермского звериного стиля показан ребенком с четой небесных богов, своими родителями.

**СОВЕТ АЛЬВИ**

Однажды бог Верхнего мира договорился с братом Хул-туром о взаимном подарке по желанию. Хул-тур немедленно попросил Месии и Солнце. Пришлось отдать дар, и небеса погрузились во мрак. Опечалился небесный бог. Теперь была его очередь требовать подарка. Но расстроенный бог не мог ничего придумать. Тогда к нему подошел сын Альви.

**КОЛЬБЕЛЬ**

Мать сшила ему колыбель из бересты, украшенной ногастыми зверями, сшила ему колыбель, украшенную крылатыми зверями. Положила сына в колыбель. Когда мальыш пошевелился, колыбель лопнула... Затем отец сделал ему деревянную колыбель. Мать положила его в деревянную колыбель. Когда мальчик пошевелился, деревянная колыбель лопнула... Затем отец приказал своим металл обрабатывающим людям сделать железную колыбель, сделать металлическую колыбель. Железная колыбель была готова, металлическая колыбель была готова. Мать положила его в железную колыбель, железная колыбель, железные осколки полетели туда-сюда.

Мифы, предания, сказки хантов и манси
— Попроси тень Хул-тура, — сказал сын. Солн-тур попросил. Бог мрака попытался поймать тень, но не сумел. Пришлось ему признать уговор недействительным и вернуть светила.  

**Шестиногий лось**  
Небесного зверя лось Солн-тур сотворил шестиногим. Ни один охотник не мог догнать и поразить такую добычу.  
Гигантский лось легко уходил от облав, ловушек и стрел. Когда на свет появился Альви, его тетя, богиня зари Сорни-эва, спела ему песню про шестиногого лося. Альви рос не по дням, а по часам. Едва выйдя из колыбели, он уже мог натянуть лук-радугу своего дяди, Бога грома, мог надеть волшебные лыжи-крылья, подаренные ему матерью. Услышав от родных, что два менква гонят лося, Светлый мальчик схватил лук, надел лыжи и бросился в погоню за шестиногим. Лось помчался по небу, но герой на волшебных лыжах стал настигать зверя. Тогда лось попытался уйти по земле, скрыться за горами и прыгнуть через Камень-Урал. Альви натянул лук и спустил стрелу. Семь дней с грохотом летела заговоренная стрела, пробила Камень и сразила лося. Герой отрубил две ноги гигантскому зверю и прибил шкуру его к небу. С тех пор лоси стали доступны охотникам. На небе остался след зверя — Млечный Путь, и появилось созвездие Лося, которое мы сейчас называем созвездием Большой Медведицы. А герой Альви научил людей лосиному празднику.  
Правда, существовал еще один миф о Небесной охоте, где героем выступал другой сын бога — Медведь.  

**Лосиха с лосенком и охотник медведь**  
Солнечная лосиха несла в рогах солнце. Великий небесный охотник Медведь, сын Тура, погнался за Солнечной лосихой с лосенком. Погоня продолжалась весь день до заката. К вечеру Медведь догнал и завалил лосиху. Наступила ночь, и в темноте лосенок удалось скрыться за горизонтом. На следующий день лосенок, выросший и ставший лосихой с теленком, снова вышел на востоке и помчался на запад, спасаясь от небесного охотника. Так возникла смена дня и ночи.  

**БЛИЗНЕЦЫ**  
Первобытный мир не знал одинаковых тиражных вещей. Поэтому рождение близнецов считалось нарушением мирового порядка. Двойники живут в разных мирах, значит, близнецы попали к нам по ошибке или вследствие чуда. Они принадлежат к миру богов или чудовищ.  
Одни народы, исправляя ошибку, тут же убивали новорожденных, другие, напротив, обожествляли двойню. Создавались мифы о близнецах-братьях: небесном и земном герое. Братья враждовали между собой или действовали сообща, но всегда становились культурными героями: дарили людям огонь, инструменты, навыки.  
Раздвоение, неотличимость — для древних культур это всегда волшебство. Мы не знаем подробностей о героях-близнецах бьярмов, но по пластинам видно, что такие культы существовали.  
В основе всех мифологий финно-угров лежит предание о близнецах — добром и злом богах, творцах всех полезных и вредных вещей. Даже землю боти-близнецы создали вместе — один из братьев принёс облик водоплавающей птицы, вырыл на дно мирового океана и вынес на поверхность землю. Близнецами были боги антагонисты бьярмов: небесный Солн-тур и хозяин Нижнего мира Хул. Близнецами, возможно, братом и сестрой, были
родители божества Альви. Герои-близнецы держатся за руки еще на изображениях гляденовской культуры, преемнике культуры бьярмов. Немало пластин с изображением близнецов найдено в Зауралье. Существуют пластинки с изображением близнецов с одним телом, например, божества блюмского кузнеца. Как и в славянских мифах, у них два тела: Козьма и Демьян превращаются в Колмодемьяна. Народы Сибири верили, что близнецы не могут родиться от обычного мужчины, тут замешаны духи или звери. Так и мы считали, что близнецы зачаты в бою с мечом, в образе которого выступает влюбленный дух.

Не исключено, что бьярмы, как многие другие народы, верили, что у каждого человека есть звериный близнец-двойник в окружающем мире, например, лось. Близнецы лоси всегда стояли по сторонам Альви, главного божества бьярмов.

На основе идей о волшебных свойствах близнецов, их причастности к другим мирам, были созданы чудесные двуглавые существа — помощники богов. Это дух медведя, которому ханты называют Ем Вош Ики. Помощники способны проникать в иные миры и выполнять приказы богини. Когда больной человек мечется в бреду и горячке, это означает, что его душа случайно попала в иной мир или застряла на границе миров. Тогда можно принести жертву богине и попросить ее исправить ошибку. Если жертва понравится богине и она увидит неправедность, божество пошлет дух медведя в Нижний мир. Обернувшись мышью, Ем Вош Ики спускается в пропеллию и приведет заблудшую душу. Человек будет спасен. (Ева Шмидт). Эту веру бьярмов подтверждают металлопластика звериного стиля и мифы угров.

Две головы иногда мы видим у гибрида, с которым путешествуют человечеколоси. Две головы — явный признак того, что гибрид здесь не враждебное существо, а помощник главных героев. В дальнейшем у бьярмов появляются подвески с двумя конскими головами, они тоже играют роль амулетов-оберегов. Близнецы в виде кошек, лосей, птиц, собак всегда появляются на волшебных предметах — таких, как кресты. Они помогают добывать огонь из параллельных миров. Пара зверей на пластинах в так называемой геральдической позе, тоже близнецы. Близнецов может быть двое, трое, семь близнецов тоже встретишь в зверином стиле.

Пара волшебных помощников — обычное явление не только в сказках. Иронически эта структура обыгрывается в одном из знаменитых романов двадцатого века — «Замке» Франца Кафки.

РЕКОНСТРУКЦИЯ

ПАНТЕОН

Верховным богом бьярмов был Сол-тур (имена богов бьярмов в этой книге условны), бог света, создатель людей. Белая береза считалась его священным деревом. Цвет белого золота — цвет бога. Белый пеесец — жертва верховному божеству. Белые халаты, оборонченные, как у хантов, синей и красной полосой, — священное одеяние бьярмов. В молитвах люди обращались в первую очередь к Сол-туру, правителю Верхнего мира. Однако солнечный бог редко вмешивался в человеческие дела, перепоручая наблюдение за порядком в земных делах своим сыновьям и жене Ками-эве.

У бога есть семь сыновей-человеколосей, дочь Калм и сыновья-звери Медведь и Лось. Есть у Верховного бога и брат Хул-тур, владыка Нижнего мира. Верховное божество было покровителем определенных родов бьярмов. Ему приносили в жертву животных темной масти, он правил духами болезней, лесными великанами мечами.

Владыка пресвятой бьяры представляли в виде мужчин с длинными вытянутыми лицами, горящими глазами и покрытыми волосом грудью. Народ болезней приносили жертвы в надежде, что несчастья обойдут род стороной.
мира, бог мрака, повелитель болезней. У Хул-тура — свое войско, состоящее из великанов-людоедов менквов, гибридов-монстров и злых духов. Хул-тура тоже почитали и приносили дары, но с особой просьбой. Бога болезней и несчастий просили не приходить в гости.

Более всего бьярмы почитали свою Великую Ками-эву, Камскую богиню, повелительницу Земли, матерей людей и животных. Богиня вдохнула души в людей, созданных Солнечным богом, она отмеряет сроки всего живого на Земле. Сестра и жена Сол-тура, она подсказала ему, каким образом укрепить нетвердую Землю. По ее совету Сол-тур бросил вниз свой пояс, и возник Урал, горы среди рек и болот. Так утвердили Земля. Камская богиня — защитница людей от болезней и подательница детей. Она помогает женщинам при родах, она определяет людские судьбы. С солнечными лучами — косами богини — Ками-эва посылает во чрево женщин души детей в виде маленьких птиц. Когда ребенок лепечет в колыбели, он разговаривает с богиней, взрослые остерегаются при ребенке непочтительно говорить о духах.

ИСТОРИЯ

ЖЕНЩИНЫ БЬЯРМОВ

Женщины с мощными бедрами и тонкой талией были идеалом красоты для бьярмов. Увидеть это можно в облике Камской богини, Ками-эвы, богини огня и других женских божеств. До ХХ века этот идеал сохранялся у многих финно-угорских народов (мордва).

Культ Великой богини, Матери Земли, и сохранившиеся с сарматских времен традиции обеспечивали женщинам важное и ответственное положение в обществе. Женщины следили за чистотой очага, поддерживали огонь. Женщины отливали амулеты, найдены захоронения женщин-литейщиц с льнячками и литейными формами.


Блистающие медью и серебром, звенящие подвесками с бубенчиками и колокольчиками, костюмы уральских женщин были одними из самых сложных, дорогих и тяжелых одежд в Европе IX—X веков. Помимо украшений к поясу такой одежды крепились шилья в футлярчиках, копоушки, гребни и другие предметы рукоделия и гигиены. Еще на пояс подвешивались изображения родовых духов с шумящими цепочками, обереги с крылатыми собаками — Сенмурвами, коробочками-медальонами и большим набором металлических инструментов: игольницы, скребков, ножечков и пр. Количество ремешков на женском поясе доходило до 48. Любой женский пояс обладал подвесками с ножами, каждая женщина бьярмов носила кинжал.

Пожилых женщин называли «среброкосыми», уподобляя богине. Они отвечали за ритуал, разговаривали с умершими, следили за ренкарнацией душ. Пожильные женщины и маленькие девочки первыми становились в круг на медвежьих играх. Фольклор утром и бронзовые изображения сохранили память о женщинах-вождях, предводителях рода.

В стране бьярмов, где важнее была меновая торговля, а не война, статус женщин был выше, чем у родственных народов Зауралья. Женщины были вождями, хранителями знаний, знатоками обрядов, литейщицами — изготовителями амулетов.

По вере древних, у женщин было четыре души, а не пять, как у мужчин. Шаманы говорили, что женщина с юных лет томится и просит недостающую душу у богини Ками. И та посылает ей в чрево новую душу — в виде ребенка.

Мифология

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЛЮДЕЙ

Происхождение людей бьярмы объясняли так. Сол-тур создал великанов из лиственницы, но из-за злобного характера созданий решил уничтожить деревянных существ. Великаны разбежались по лесам и превратились в чудовищ-людоедов, которых манси называли менками.

Тогда великий небесный бог Сол создал людей полыми из глины и поставил сторожа охранять их. Его любопытный брат Хул-тур, владыка мира мрака, напустил холод и, пообещав замерзшему сторожу шубу, пробрался к людям. Он решил поиздеваться над братом и обмазал людей собственными нечистотами. Увидев это, создатель Сол разгневался, превратил сторожа в существа с пожизненной шубой — в собаку, а полых людей просто вывернул наизнанку. Богиня Среднего мира Ками-эва вдохнула в них душу. Душа ей передал Кос-тур, древний бог, дедушка нынешних богов. Сол-туру не разрешили смотреть на таинство, поэтому мужчины никогда не присутствуют при родах. Из-за нечистот Хула в людях так много грязи внутри и нечистых мыслей, которыми управляет Владыка Нижнего мира. С ними ведут борьбу хорошие побуждения, которые вместе с душой вошли в людей богиня Земли — Ками-эва. Когда человек направлялся в отхожее место, бьярмы шутили, что он отправился отдавать долги Хул-туру (мифы коми).

По другим рассказам, создавая людей из глины, бог предусмотрел для них защитную роговую оболочку. Но коварный Хул, бог болезней, подкупив собаку, оплевал оставленные фигуры. Его слюна растворила защиту, и роговая оболочка осталась у людей только на концах пальцев.

БОГ-ХУДОЖНИК

Задумав создать людей, Сол-тур призвал брата Хула. Бог подземного мира принес черной земли. Сол посохом нарисовал на земле людей, а затем скончал землю в ладонях. Развив кулаки, бог выпустил на землю первую человеческую пару. Хул-тур, завидя брата, тоже схватил землю и скончал ее. Но из его разжатых пальцев выскоцили ящерицы. Сколько ни пытался Хул создать своих людей, у него выходили лишь жабы, пауки и змеи. Рисовать владыка мрака не умел.
ЗОЛОТОЙ ЛОСЬ

Великий Небесный бог Сол-тур воспылал страстью к богине Ками-эва, хозяйке Среднего мира, повелительнице зверей. Но Ками-эва отвергла домогательства бога, своего брата. Однако Сол-тур не смирился с поражением. Он знал, что богиня часто превращается в животных и говорит с ними на их языке. Дождавшись, когда Ками-эва обратилась лосихой, Сол спустился к ней в виде Золотого лося. Перед таким красавцем богиня не смогла устоять. Бог овладел ею и забрал на небо. Богиня родила ему сына, Шестиного лося, сына — Медведя и семь человеколосяи, сыновей-близнецов.

Но на ярусах Верхнего мира разгорелся скандал. На небо проник Хул-тур, владыка Нижнего мира с целью соблазнить жену брата. Сол возревновал жену к брату и сбросил богиню вместе с сыновьями с небес на Землю. Во время падения, между небом и землей, Ками-эва родила младшего из близнецов — Мэйло (Альви). Богиня осталась на Земле. Когда Сол создал людей, богиня вдохнула в них души. А ее сыновья стали покровителями народа бьярмов.

Мэйло родился в воздухе, на границе двух миров, и получил от богини крылья. На этих крыльях он поднялся вместе с матерью на небо и предстал перед Сол-туром. Отец был наслышан о его подвигах на Земле и признал сына. Он поручил ему следить за порядком в делах человеческих. Так младший сын бога Мэйло стал главным покровителем земного народа и получил признание у своего отца на небесах. А шаманы во время камланий призывали Небесного бога — Сол-тура, который являлся им в виде Золотого лося, как это было в начале времен, когда он единственный раз спускался на Землю. Под конь тылою ставили священные серебряные блюда, чтобы ноги великого бога не касались земли. Иногда старые охотники рассказывали, что видели здраво белого лоса. Это всегда предвещало счастье и удачу в делах.

ПУТЕШЕСТВИЕ В НИЖНИЙ МИР
ЗА ЛУНОЙ И СОЛНЦЕМ

Изгнанный с неба бог Нижнего мира украл светила. На земле настала вечная ночь. Люди не могли охотиться и рыбачить, заниматься делом. Пришёл холод.

Герой Мэйло решил вызволить солнце и луну из подземелий Хул-тура. Он знал, что вход в подземный мир сторожит Вит-кан, водяной дух. Птица Карс отнесла братьев-человеколосяи к старому заросшему озеру. На берестяной лодке братья отправились по воде. Внезапно перед носом суденышка с разных сторон загорелись два желтых глаза. Огромная столетняя щука набросилась на лодку и проглотила ее вместе с братьями. Мэйло понял, что они встретили Вит-кана, принявшего вид монстра. В желудке чудовища братья обнаружили немало рыбы и развели огонь. Мэйло вытащил нож и надрезал печень чудовища. Рыба забилась в конвульсиях и отправилась дорогой смерти. Вскоре братья увидели свет. Свет пробивался со стороны пасти гигантской рыбы. И тогда Мэйло рассек железным мечом сердце рыбы, смешал соки, а Лол добавил огня. Щука-зверь в агонии
выбросилась на берег и изблевала человечелосей. Братья вышли на свет и оказались в стране умерших.

Они видели реку смолы, над которой огромный паук сплел паутину. Души умерших перебирались по этим нитям и с криками срывались в кипящую смолу. Человечелосей пошли дальше. Они набрали на землянику. Вокруг дома на шестах сушились шапки умерших, а возле земляники их встретила одноглавая стаура с железными зубами. Старуха пригласила их в жилище. Лол зашел и увидел котел на огне. Приоткрыв крышку, герой обнаружил, что высокий брат не сможет войти в низкий проем. Хозяйка пригласила, показала, как это сделать, а братья заперли стауру, завалили дверь бревнами, взяли шапки и пошли дальше. Они увидели мужа и жену, которые сорились из-за покрывала на Земле и обречены быть вечно ссориться и ругаться в стране умерших. Они увидели землянику, запутавшуюся в сети, потому что когда-то он пожалел добычу для товарищей. Но семейная пара, счастливо прожившая жизнь, также дружно жила на том свете, наслаждаясь изобилием еды. Они предложили угоститься братам, и Лол уже хотел отведать их пищи, но Мэнло вовремя выбил чашку из его рук, а не то Лол никогда бы не вернулся из страны мертвых.

Страну мрака ярко освещало украденное солнце. Увидев человечелосей, на них бросились пожиратели душ, но братья одели шапки умерших и стали невидимы для духов. Наконец, они пришли к серебряному дому Хул-тура. Остроголовый бог в черной шубе сидел у котла, вокруг него толпились духи болезней. Хул-тур удивился пришедшим. Рядом с ним была красавица-девушка, дочь владыки. Девушка понравилась Мэнло, и он приглянулся красавице. Мэнло сказал удивленному хозяину, что змеи, ящерицы, таранки и другие существа, подвластные владыке, ослепли от яркого света и бегут на Землю. Встревоженный Хул-тур пробил посохом отверстие в своде и бросился в Средний мир. Духи разбежались, а девушка отвязала конец железной цепи, на которую были привязаны светила. Лол схватил Луну и Солнце, а Мэнло подхватил девушку, и они кинулись бежать. По мосту-радуге они поднялись на небо.

Хул-тур погнался за ними в виде железной чайки, но Мэнло подбросил светила на небесный свод, а чеч Солнечного бога отогнал птицу. Братя вернули светила на небо, мир осветился, герои увидели горы, леса и реки на огромных пространствах до ста дневных переходов. Бог подземелий смирился с тем, что преисподняя останется страной мрака и вернулся к себе.

Возратившись к матери, братья овладели птицей. Пришла осень, и Лол увидел прекрасную птицу-лебедь, дочь хозяев Южной страны. Обернувшись лебедем, герой овладел птицей и стал жить с неей как с женой. Пришла осень, и лебедь стала собираться в Южную страну.
ну. Но Мэнло не улетел с ней. Он перезимовал на родине. Лебедь не вернулась весной, и герой отправился на поиски страны птиц. По дороге он увидел стада овец и свиней, которых пасли одноголовые пастухи.
— Чьи это стада? — спросил Мэнло.
— Это животные Парапарсеха, — отвечали пастухи.
— Если ответите, что это стада Мэнло, я верну вам ноги, — пообещал герой.
Люди согласились. Мэнло взмахнул крыльями, и пастухи обрели утраченные ноги. Далее ему попались однорукие люди, пасшие коров, это были коровы Парапарсеха. Мэнло предложил им отвечать так же и вернул людям руки. Повстречав одноглазых пастухов со стадами коней Парапарсеха, герой сделал то же самое, и пастухи обрели глаза.
Добравшись до каменного края земли, Мэнло услыхал страшный скрежет. Это край неба, подобный острию ножа, раскачивался под ветром и временами задевал скалы. С быстрой молнией лезвие срезало перелетных птиц. Мэнло, изловчившись, пролетел между скалой и стальным лезвием, лишь три пера срезала кромка неба. За небесным сводом он увидел море и дом Старика и Южной старухи, хозяйки страны птиц. Они хватали разрезанных птиц, съедали мясо, а кости бросали в волны. Это было необычное море с живой водой. К весне птицы оживали и возвращались на Север. Мэнло лебедем пролетел между ног Старухи, но хозяйка сразу разглядела оборотня и схватила молодца. Пришлось Мэнло объяснить цель визита. Старики выслушали героя и поделились своим горем. Оказалось, дочь хозяев, птицу-лебедь, захватил семирукой великан Парапарсех. Хозяйка согласилась отпустить Мэнло, если он выручит дочь и даже отдать девушку ему в жены при условии, что герой достаточно богат.
Сама она не могла справиться с великаном, поскольку его дом был укрыт птицеловными сетями. Через эти сети не могли пролететь ее помощники — птицы. Мэнло обернулся щукой, по воде миновал птичьи сети и в трудном бою отсек руки Парапарсеха. Опутав великана его же сетями, Мэнло с девушкой вернулись к Старухе. А тем временем хозяйка отправила в Северную страну говорящих птиц и велела им разузнать про богатство героя. Птицы разведали у пастухов и принесли весть Старухе, что Мэнло — хозяин несметных стад. Старуха дала в приданое дочери стаи перелетных птиц, и герой в облике лебедя с молодой женой вернулся на родину.

**Мифология**

**Птицы**

Птицы играли в жизни создателей звериного стиля немалую роль. Боги часто являлись людям в своих священных обликах — в обликах птиц. Предки превращались в птиц, и бьермы отливали в бронзе фигуры птиц с лицом предка на груди. Души людей тоже воплощались в птиц, например, во сне.
Гагара и чайка — образы Хул-тура, владельцы Нижнего царства. Водоплавающие, ныряющие, временно исчезающие под водой птицы близки владыке подземного, подводного мира. Боги небесного и подземного миров когда-то обими усилиями с помощью птиц создали наш земной мир. По велению брата, бога Верхнего мира, Хул-тур в облике гагары нырнул в морские воды и достал немного земли. Эта часть разрослась и образовала нынешнюю Землю.
Камская богиня, Ками-эва, наряду с образом лосихи, зайца или сестер-зайчих, принимает образы утки, лебедя. Подвески для женских костюмов с изображением птиц — любимое украшение женщины. Знак великой богини в виде подвесок — утиных лапок был на любом женском костюме.

Образ героя Альви — золотой гусь, лебедь, журавль. Журавль занимает особое место в нерахлин птиц, начиная с эпохи сарматских богинь. Это птица, соединяющая Нижний и Верхний мир: журавль гнездится на болотах, но поднимается в небо, улетая каждую осень в Южную страну дорогой птиц.

Орел — шаманская птица, помощник богинь и шаманов. Орел принес огонь, это верный слуга Камской богини. Трехглавый орел — помощник богини огня Найки-эвы. Чудовищная птица Карс, сидящая на Мировом древе, тоже огромный орел с человеческим лицом.

Медведь — сын богов

Медведь — важное существо пантеона бьярмов. Медведь — сын бога, хозяина леса. При этом он еще вечный жених, первый охотник, хозяин праздника, посол людей к великому богу Верхнего мира. Нет, не зря пермянки, ожидая благ, натирают нос бронзовой скульптуре медведя.

У бога Верхнего мира помимо семи сыновей был сын, «одетый в шубу» — медведь. Нарушив запрет отца, медведь в серебряной люльке с помощью братьев и отца спустился в леса Среднего мира. Ради вкусных ягод и меда медведь бросил божественный мир и остался на Земле. К тому же он был прекрасным охотником, знал о братьях привычки лосей и других тварей.

Однажды девушка, заблудившись в лесу, попала в берлогу зверя. Медведю понравилась красавица, и он стал жить с ней как с женой. У них появилась медвежата и сын-человек. Но девушка тосковала о людях и уговорила «мужа» посетить свой дом. Ей хотелось показать сына людям своего рода. Братья женщины убили медведя, птицы Карс унесли его душу к небесному отцу.

Медвежата убежали в лес, а сын остался среди людей и стал великим охотником. От отца медведи он унаследовал учение охотиться и знание посадок зверей. Женщин он обучил разбираться в лесных дарах: ягодах и меде. К тому же он научил людей «медвежьему празднику».

Как сына бога и предку человека, бьярмы приносили духу медведя дары. И охота на медведя, и праздник после охоты проводились со множеством ритуалов и различных охотничьих табу. Отправляясь за медведем, охотники проходили обрядовое очищение с произнесением заговорных текстов. Для всего, что связано с медведем, есть множество ритуалов и различных охотничьих табу. Отправляясь за медведем, охотники проходили обрядовое очищение с произнесением заговорных текстов. Для всего, что связано с медведем, у бьярмов был разработан тайный язык. Медведи называли «зверь», шкуру — «изготовленная матерью мягкая одежда», снег — «белая пыль», медведью голову — «городом», грудь — «лодкой». Медведи не убивали, а низводили в селение в виде шкурок.

Говорит старик, богатырь города:
— Если правда, что убил я священного зверя,
Если правда, что убил я хранителя клятвы,
То попробуй перекусить Железный обух моего топора.
Перекусишь — признако свою вину.
Перекусывает старый брат (медведь)
Железный обух топора,
Перетирает железо В крупинки мелкие, как песок,
В крупинки мелкие, как пыль;
Со страшным ревом, Готовый пожрать город,
Со страшным ревом, Готовый пожрать деревню,
Набрасывается на богатыря И разрывает его в клочья
И разрывает его в клочья Величиной в шкурки туфельные,
Разрывает его в клочья Величиной в шкурки рукавичные.
Кай-яй-ю-их!

«Медвежья песня о городском богатыре»
ИФОЛГИЯ «апа» (люлька). Ведь именно в подобной «серебряной люльке» медведь был спущен на землю своим небесным отцом Нуми-Торумом.

Начинались медвежьи игрища, которые длились семь дней. Во время праздника медведь знакомился с племенем, в танцах ему представляли духов-покровителей рода, в которых перевоплощались танцоры, ему рассказывали обо всех людях племени. В песнях и сказаниях медведь и присуществующие слушали историю народа. Душа медведя направлялась к богу-отцу, Сол-туру, которому она должна была поведать о людях. Хороший отзыв о племени сына отцу гарантировал роду удачу и защиту небесного бога. Небесный зверь медведь, конечно, должен был возродиться на небе.

Медведь считался первым суженным, к умершим до замужества девушкам в могилу иногда клади медвежью лапу — обручали с небесным женихом, умиротворяли душу не познавшей замужества девушки. Девушки бьярмов в надежде на суженного одевали на когти медведь медные кольца. На свадьбах «медведей» похищали невесту, а жених отвоевывал ее в ритуальной борьбе.

Култ медведя существовал у племен мери в районе современного Ярославля, фольклор славян сохранил этот мотив: ряженые медведями на свадьбах валили на пол девушек, мазали их сажей, а сама «молодая» — невеста — именовалась медведицей. У мордвы одна из родственниц молодоженов встречала их обряженной в вывернутую наизнанку шубу — изображала медведицу. У карел медвежьи лапы использовались в качестве свадебных оберегов (Петрухин В. Я., 2005). У хантов считалось, что шаманы и люди, владеющие магией могли иногда превращаться в медведей. В силу своих качеств и особого происхождения медведь соединяет мир по горизонтали: жилище—лес, люди—природа и по вертикали: земля—небо.

Древнее имя медведя, как имя многих божеств, было запретным, и вместо него произносились слова-перифразы: например, в русском языке медведь (ведающий медом) вместо Бер. Бьярмы называли медведя «изобилие зверей дающий дух», «зверь пряжки», «лесной человек», «младший брат» (младший у бьярмов — главный) и множество других иносказательных имен. Подлинное индоевропейское имя зверя сохранилось в немецком языке и в названии столицы Германии, а в русском — в названии его жилища: берлога. Бьярмы клялись на лапе медведя, и это была самая сильная клетва, сильнее, чем клетва на щучьем носу, на луке или другой вещи. Ведь медведь обязательно накажет клетвопреступника, разорвет или просто не пошлет добычу. А если человек прав и не виновен, посредник-медведь разберется с оболгавшим врагом. В большой семье, а бьярмы жили в больших домах семьями из нескольких поколений, обязательно хранился медвежий череп — талисман рода.

Бляхи и пряжки в зверином стиле

Бляхи с изображением медведя служили мощными оберегами, защищали владельца. Одно из определений медведя у северных хантов: «от уда-ров злых сил защищающий дух». Медвежьи головы на бляхах показывали трехчастное строение мира как по вертикали — от Верхнего мира через Средний к Нижнему, так и по горизонтали — от верховьев до низовьев рек. Бляхи с медведем в большом количестве изготовлялись и использовались в Зауралье, найдены они и в Прикамье, ареале классического пермского звериного стиля.

Изображение медведя в ритуальной позе с головой, лежащей на лапах, издавна применялось для оформления поясных застежек; в манси-ском языке даже сохранилось одно из названий медведя — «застеженный зверь». Пояс — это своего рода космос средневекового человека. На поясе расположены все нужные ему инструменты, оружие, духи-обереги, знаки отличия. Распоясаться — значит уйти из мира живущих, отойти ко сну. За-стегнуть пояс, наоборот, вернуться в мир. Пояс — центр пояса. Пояс
разворачивается от пряжки и завершается ею. Поэтому такое значение при-даётся в западносибирском зверином стиле оформлению пряжек. Пряжки с изображением медведя служили не только оберегом. Эпитет «изобилие зверей дающий дух» позволяет предполагать ношение медвежьего образа с магической целью обеспечить удачу охотника. На пряжках часто изобра-жался так называемый «сложный медведь»: гибрид из нескольких сущностей, медведь с головой быка, выдры, с телом пущиного зверя. Иногда только ритуальная поза с лапами по сторонам морды позволяет угадать на пряже божественного зверя. Считалось, что повелитель лесного хозяйства обладает свойствами всех лесных животных, знает их повадки и определяет успех промысла вообще. Медведь всегда изображался с четырьмя когтями, это знак оборотничества, знак возможного превращения в других животных и в человека. Ханты считали, что он «посылает» охотнику остальных зве-рей. После потери второй части пряжки, первая подвешивалась за петельки во время церемонии жертвоприношения: обращаясь к ней, человек просил у родича-медведя помощи и удачи (Кулемзин В.Я., 1984).

ТАНЕЦ БОГОВ И СХВАТКИ ЗВЕРЕЙ

В последний день медвежьего праздника перед участниками появились боги и герои, создатели мира. Боги являлись в священных обликах, в об-разах зверей. Изображали богов люди в берестяных, кожаных и серебряных масках и специальных костюмах.

Танец богов переходил в ритуальные схватки, звери сражались между со-бой и с медведем. Филин бросался на зайца, лось атаковал лисицу, а все вме-сте, звери и зрителя, нападали на медведя. Вспомним, что в образе филина прячется мужчина — хромой бог, а в образе зайца — великая богиня Кал-тась, «летний заяц, нежная женщина, осенний заяц, нежная женщина...», как называли ее манси. Так что погоня филина за зайцем, один из ритуалов медвежьего праздника, возможно, является эротическим обрядом, атрибу-том небесной свадьбы. После исполненных песен, после проводов четырех душ на небо — а у медведя, как и у человека было пять душ — начинался заключительный этап праздника. У медведя — поддателя благ — требовали удачи в охоте и других даров. На медведя нападали близнецы-сестры зайчихи, в образе которых представляла сама Камская богиня, в медведя вцеплялся Филин, на него бросались ворон, журавли, комары и охотники. Все они стремились отобрать у Медведя последнюю душу, залог возрождения. Но могучий зверь побеждал в битве, разгонял нападавших, и тогда покровитель лю-дей Альян (у манси — МиР-Суси-Хум) убивал зверя заговоренной стрелой. Это было великое жертвоприношение. Танец Огненной лисицы — человека в костюме с длинным горящим хвостом — завершал ритуал. Огонь очищал мир и людей в нем. Праздник заканчивался.

ДУШИ БЯРМОВ

У каждого человека было пять душ, одна из них, «душа дыхания», была не-отделима от тела и после смерти переселялась в тело ребенка того же рода. Ее можно иногда увидеть в виде тени или в зеркале. Душа часто представ-лялась в виде птицы (сокол, куропатка, чайка, кукушка), с этим связан обычай женщин носить на концах кос подвески — металлические изображе-ния птиц (ворона, ястреба, сороки, чайки, утки): «косы медвежьими птичками украшены», «по одной косе соболя бегают, по другой косе птички порхают».

Целая пряжка на мужском поясе обычно являла перыхий союз древнейшего божества Урала медведя и священной птицы совы (филина) — божества когда-то приверженных на Урал южных племен. Сочетание медведя с хищной птицей на пластинах в разных вариантах — одна из ведущих тем западносибирского звериного стиля. Как правило, в паре доминирует филин, бог древних богинь. Его изображение на пластинах и подвесках всегда сверху. На застегнутом ремне приемник с филином расположен поверх кожи, в то время как пряжка с медведем скрыта лентой ремня.

Рис. 63
После смерти человека душа живет в могиле или в особом изображении — в местах, где делаются души, которые делали сразу после смерти — иттермы. Эта душа жила в волосах. Чтобы уничтожить такую душу у врага, его необходимо скальпировать.

Другая «душа сна» могла путешествовать во сне и иногда проникать через границы между мирами. Ни в коем случае спящего нельзя было будить внезапно. Душа могла испугаться и не вернуться к хозяину. Человек сходил с ума. Эта душа путешествовала в образе кукушки или глухарки и могла попасть в будь. Эта душа, пожиратели душ, охотились и ловили таких птиц. Тогда человек заболевал и умирал. Спастись его мог только шаман, возвращающий душу в теле. От птиц сна — глухарки или тетери — произошло русское сибирское выражение «сонная тетеря».

Третья душа после смерти человека попадала в Нижний мир и жила там столько же, сколько жил человек в Среднем мире. Потом она превращалась в водяного жука или иное насекомое и исчезала.

Четвертая «душа здоровья» должна была оставаться в теле, но иногда вследствие колдовства или других несчастьй это происходило. Человек заболевал. Тогда шаманы с духами-помощниками ловили заблудшую душу на границах миров и обещанием даров, уговорами или силой возвращали больному.

Пятая душа. Эта душа силы могла отделяться от тела и превращаться в злого духа. Шаманам удавалось иногда управлять этим духом и даже насылать его на врагов. Особенно опасны были умершие души умерших шаманов и близнецов. Чтобы остановить такую опасность, душу надо было приколоть к могиле специальным стержнем с изображением покойного и птицы с собачьими ушами, собакоголового стража — охранителя от злых чар. Из этой души покойника, хорошего человека, неожиданно обрела своим Злом, в мировой культуре произошли оборотни, вампиры и другие чудовища, а стержень превратился в осиновый кол.

Одна душа жила в волосах, вторая в сердце, третья в животе, четвертая в ногах. У мужчин на одну душу больше, чем у женщин. Соответственно, пятая душа, душа силы, живет в «нижней голове» мужчины. Поэтому мастера звериного стиля, как правило, изображали на пластинах эту часть мужских фигур.

КРУГОВОРОТ ДУШ

Среди амулетов пермского звериного стиля, созданных бьярмами, есть поразительная вещь. Рисуя утверждать, что в мире не существует артефактов магических культур, равно этому амулету по силе воплощения и глубине содержания. Это так называемая «Ныргындинская пластина», изображающая кружковой душ во Вселенной. Божество с пятью глазами-душами мчится на огромном ящере, глотающем человеческие головы. Над ним летят собакоголовые птицы, несущие в пасти глаза-души людей. Приспособлен в виде Зверя с семьей рыбами в брюхе пожирает человеческие жизни-головы, отправляет их во тьму к рыбам. Морду ящера обрамляет ребристая линия, знак Мировой воды, желудок чудовища обозначен точечным орнаментом.

Бьярмы, как все народы магических культур, не знали линейной перспективы, поэтому изображали объект «как он есть» — со всех сторон. Существа, которые кажутся нам изображенными в профиль, не простые персонажи, а так называемые «половинники». Обычно это гибриды, монстры на границах миров. Вторая половина этих существ просто невидима для нашего человеческого глаза жителей Земли.
Ящер — «половинник», дан в профиль с двумя ногами и одним глазом. Вторая половина ящера не видна нам, она часть невидимого Нижнего мира. В видимой части желудка монстра — семь рыб, а невидимый желудок ящера — это Нижний мир, в котором перевариваются души и готовится новое рождение. И действительно, за семь рыбами, за хвостом ящера мы видим две группы душ-глаз — три у хвоста и четыре над хвостом за волнами мировой воды. Это семь душ-глаз, священное число зарождающей новой жизни. Ящер — не чудовище, несущее смерть, а скорее, зверь-преобразователь, необходимое условие круговорота душ. Мастер передал не злобное, а вполне добродушное выражение морды ящера с глотающей пастью.

Крылатые «половинники», собакоголовые птицы, несут души-глаза из прериспейдий к богине-матери. Мать живущих распределят души для новых рождений, с первыми лучами солнца пошлет их в чрево томящихся в ожидании ребенка женщин. Крылатое божество на ящере, как будто бы его не называли: Мэйло, Урт или Альва, смотрит за течением, чтобы великий цикл не прервался, чтобы Нижний мир вовремя отдавал души для возрождения новой жизни. Три головы человеколося-птицы следуют за порядком в трёх мирах, крылья позволяют божеству владеть ситуацией на земле, под землёй и в небесной; служить гарантом мирового порядка. Мэйло — сын бога небесного мира и земной богини — не совсем бог и не просто человек. Это герои, по праву рождения объединяющий миры. У героев пять душ-глаз, как у человека, а с глазами птицы и лосем — семь, как у божества. Круговорот душ образован по типу круговорота воды в природе. Божества считали, что земные реки уходят в Мировую воду, поднимаются в небо, а затем пропадают в источнике. По мировым рекам в небо на лодках поднимаются шаманы, реки несут дары божествам.

На восемнадцати сантиметрах бронзового литья изображена сложная модель Вселенной, с поглощением и реинкарнацией, с тремя ярусами мира, с духами-помощниками, населяющими мир и божеством, смотрящем за мирным порядком. Ажурный амулет звериного стиля изображает в Эрмитаже. Среди произведений искусства магических дописьменных культур мира аналогов этой вещи нет.

СВЯЩЕННЫЕ ЧИСЛА: 3, 5, 7

Семь — это основное священное число бьярмов. Это большое священное число, есть ещё среднее — Пять и малое — Три.

Семь братьев-человеколосяй изображены на плоских бьярмов, семь душ медведя и человека мы видим на амулетах, три головы духов и божеств смотрят в разных мирах. Трёх людей-лосей глотает водный зверь Нижнего мира и свернувшийся в кольцо змея на амулетах Бьярмов. Семь человеколосяй застилали в священном танце на плоских звериных в небе. Семь речных братьев находится в чреве ящера на знаменитой «ныргиндинской пластине», три головы глотает земля, семь глаз-зародышей смотрят за его хвостом, пять глаз-душ изображены у божества-всадника.

Трехвольный обозначает порядок и устойчивость мира. Три медведи головы на бляхах делают мир по вертикали и горизонтали. Три яруса видны на амулетах с Камской богиней. Святой порядок — родители и сыновья — обычай имеет среди амулетов звериного стиля. Между Небом и водой располагается Земля, между Небом-Отцом и Землей-Матерью — бог человек. Знаком этого среднего духа (Мэйло, Альва, Урта) являлось III. Любая тройца бьярмов читается из центра, главный персонаж — среди двух других. На прежнем из Пермского музея с тремя медведями головами по вертикали и горизонтали центральный медведь выколоты глаза. Можно предположить, что пояс когда-то не спас человека, «пряжечный зверь»
медведь подвел, не защитил хозяина, и родные погибшего «наказали» амулет. Впрочем, это только догадки. Важно, что расправа совершалась над медвежьей головой в центре. Совершать жертвоприношения также было принято не реже трех раз в год. Посещение святилища начиналось с его троекратного обхода по солнечному кругу. Многие праздники продолжались не менее трех дней, в жертву забиравли трех животных, при этом раздавался обращенный к богам троекратный крик. Если обычный человек начинал гадать, он трижды подбрасывал лопатку или разглядывал трещины на дереве от троекратно вонзенного ножа.

Четные числа для бьярмов демонстрировали неустойчивость, тревогу, состояние промежутка. Четыре души у женщины и медведицы, потому что они ждут пятое — ждут, когда богиня пошлет им в чрево ребенка. Два брата, женщина и ребенок, старуха и внук — в мифах сибирских народов всегда начало повествования, начало движения, число 2 отправляет героев в путь (Головнев А. В., 1995). Две головы есть у духов-помощников на пластинах с Камской богиней — лосят и медвежат, и тех, и других помощников богиня отправляет в путь в Нижний мир в экстренных случаях, при нарушении порядка.

Числа душ 4-5 играли у бьярмов огромную роль в похоронном обряде. Лицо покойного омывали «черной водой» 4-5 раз (4 раза женщине или 5 раз мужчине). Так открывался путь к уходу из тела поочередно всех душ. С той же целью волосы покойного расчесывали гребнем 4-5 раз, после чего гребень выбрасывали. Одна из женщин брали 4-5 швейных ниток, поочередно вдевали их в иглу и обводили тело умершего 4-5 раз. После каждого круга нитка, а в последний раз и иголка, выносились за порог. Иногда тело обводили 4-5 ветками шиповника. Это был ритуал изгнания душ.

Если троичностью обозначается упорядоченность мира и вход в него ро-дившегося человека, то сверх тройки начинается счет личности: 4 — женщина, 5 — мужчина. Грань между 5 и 7 выступает рубежом между мирской и духовной жизнью. 6 — неустойчивое число, тревожный и гнетущий промежуток. У шестиногого небесного лося в мифе отрубают две ноги, и он становится обычным земным животным. Ученик шамана после шести лет обучения «семиголовым» учителем становится настоящим шаманом. 6 му-хоморов, как 4 и 2, считались источником зла. Ни в коем случае нельзя было использовать мухомор с шестью белыми крапинками. «Число дьявола» 666 до сих пор считается опасным во многих культурах. В священных обрядах предпочитали переход к 7 непосредственно от 3-х (Головнев А. В., 1995).

**ПЕРЕВЕРТЫШИ**

«Словно мир перевернулся», — говорим мы в случае эмоционального потрясения. За привычной метафорой кроется глубокое древнее содержание.

Перевороты (повороты) в мифологии разных народов означали рубеж между мирами. Сменяя ракурс, люди попадали в иное пространство, в Нижний или Верхний мир. Соответственно, повернув или перевернув магический предмет, можно было осуществить переход, увидеть существа иного мира.

У многих урало-сибирских народов вращение культовых предметов при-водило к важным последствиям, отраженным в металлопластике. Существа переходили из одного состояния в другое: человеческое — в животное, видимое — в невидимое, живое — в мертвое.

Вращая пластины, пронизки, пряжки и даже некоторые культовые ложки звериного стиля, можно увидеть немало интересного. Ноги человеческой превращаются в головы птиц на длинных шеях, уносящих души в Нижний мир. Нога ящера обрамляется головой орла, хвост щуки становится
мордой хищного земного зверя. Глаз на ногах человеколося обозначает одну из душ, он же оборачивается глазом птицы при перевороте. Медведь на пряжке становится кузнечиком, а морда медведя на ручке ложки превращается в лосиные головы. Для Вселенной бьярмов, где боги непрерывно превращались в различных зверей, а звери были богами, это стало не просто художественным приемом, а живой меняющейся картиной мира.

Время скрыло от нас обряды, при которых происходили эти магические вращения. Возможно, это происходило при погребальном обряде бьярмов, когда долгие ночи при свете огня сказители рассказывали собравшимся истории предков и священные предания, демонстрируя магию на пластинках. Человеколось, дух-покровитель покойного, неожиданно превращался в птицу, уносящую душу человека из этого мира. Как видим, от крылатых человеколосей совсем недалеко до ангелов последующих веков. Известны случаи, когда новокрещенные коми-пермяки переворачивали иконы, «называя святое», как бы отправляя его в иной мир.

Можно представить лица детей, на глазах у которых происходили чудесные превращения. В сказках любых народов превращения играют огромную роль, вспомним хотя бы «Золушку»: мыши оборачиваются лошадьми, а крыса кучером. Тысячу лет назад бьярмы рассказывали подобные истории, сопровождая их замечательными «интерактивными» иллюстрациями.

МОСТЫ

В языке селькупов одним и тем же словом обозначалась кровавая жертва духам Нижнего мира, менструальная кровь и мост через реку. Что может объединить эти такие разные для нас вещи? Только понятие моста между мирами живых и мертвых.

Смерть такая же константа существования, как скорость света в физике. Вокруг смерти строится любая человеческая религия и философия. Сама смерть в любой культуре оформляется так называемыми обрядами перехода. Не были исключением и бьярмы, представлявшие Вселенную в виде трех миров с мостами-переходами между ними. Между сферами мироздания периодически создаются мосты, постоянные и временные, возникающие в разных местах и в разное время. Мосты служат переходом из Нижнего мира мертвых в мир живых и обратно. Мы бы сейчас назвали такие мосты порталами в иной мир. Продолжив метафору, можно сказать, что на мосты ведут ворота с замками, ключом к которым служат человеческие деяния. Ворота открываются и впускают в мир новую жизнь или наоборот забирают души живых. Между сферами мироздания, на границе между жизнью и смертью, создается обрядовая символика бьярмов. Путешествие в иной мир заманчиво и опасно. В Нижнем мире меняются законы пространства и времени, побывав там можно узнать будущее, получить богатства и обрести удачу. Но можно и не вернуться, не обладая профессиональным опытом. В иной мир по своей воле могут проникать боги, герои, трехглавые птицы, а также шаманы и их помощники.

Мосты возникают по инициативе людей или по указу богов. Обычно они находятся в намоленных святилищах и открываются в праздники, в священные дни, но по воле духов могут возникнуть в неожиданном месте и в любое время. Мосты через границы возникают и открываются в праздники, когда боги приходят к людям, когда люди совершают бескровные и кровавые жертвоприношения, когда ворожат шаманы, когда поют сказители. Но мосты между сферами могут возникнуть в любое время, когда умирает или рождается человек, когда проливается кровь, случается несчастье или, наоборот, приходит невиданная удача. Нарушение запретов влечет за собой вторжение богов и духов в человеческий мир. И духи, и боги Нижнего мира, Мань-кол у манси — это «маленький дом», где рожает женщина. У обских угров женщины в период родов и менструаций удалялись в специально сооруженное отдельное помещение. Этот обычай сохранялся у манси до середины XX в. Мань-кол строился в стороне от общего жилища и отличался небольшими размерами. Когда приходило время появления ребенка, будущая матеря шла в мань-кол, взяв с собой вещи, приготовленные для этого случая. Лишь через три недели после родов можно было возвращаться в общее жилище. Перед этим совершался обряд очищения: обмывание специально приготовленной водой и окуривание матеря и ребенка чагой и бобровой струей.

Энциклопедия уральских мифологий
и те же мертвецы могут через распахнутые ворота увести человека за собой. Открытые порталы очень опасны, кто-то должен их стеречь. У греков это многоглавый пес — Цербер, у бьярмов — гибриды, пограничные чудовища: Сарты и Вэсы, а также медведь. Одно из определений медведя у селькупов: «покойникою земли конец караулящий зверь».

Кровь — верный ключ к воротам, разделяющим сферы. Кровь — признак того, что мосты открыты. Кровавая жертва, смерть жертвенного животного или человека, открывает ворота между миром живых и мертвых. Но можно обойтись и без жертвы — «малой кровью». Кровь как ключ в другое измерение, где присутствуют свидетели — духи и потому нерушимы клятвы, применялась тысячи раз в истории человечества: от обряда братания у скифов до ритуала посвящения в масоны.

Менструирующая женщина периодическим излиянием крови тоже связана с Нижним миром. С одной стороны, она в это время внушает страх и попадает под ряд запретов, потому что льется кровь и, значит, открываются двери в Нижний мир. С другой стороны, женщина внушает уважение. Именно через нее происходит чудо возрождения и приходит в мир маленькое беззубое существо, которое затем обретает несколько душ и становится человеком (Головнев А. В., 1995). После родов женщина проходит через обряды очищения с целью закрыть мосты и обезопасить окружающих от Нижнего мира. Особое отношение к женщинам у народов дописьменных цивилизаций многократно отозвалось в истории. Мировая культура знает немало опасных женщин, связанных с миром жизни и смерти: Медуза Горгона у греков, пророчица Сивилла у римлян, знаменитые ведьмы эпохи позднего Средневековья и Ренессанса, гадалки и предсказательницы нашей эпохи — даже сегодня женщины часто окутаны мистическим ореолом.

На похоронах, во время родов и во многих других случаях, пока распахнуты двери, мосты-порты требуют осторожности и защитных обрядов. С другой стороны, при открытых портах можно заглянуть в параллельный мир, воспользовавшись ситуацией. В обрядах, связанных с новорожденными, гадали, чья душа вселилась в новорожденного и какой дух-покровитель берет его под личную охрану. На похоронах можно было узнать причину смерти у самих покойных в случае их скоропостижной кончины, а также выяснить, не держит ли они «обид» на кого-то из живых и не заберут ли его за собой следом. Для того, чтобы ответить на подобные вопросы, шаман на какое-то время «засыпал», а потом «просыпался» и начинал вещать от имени умершего. Иногда духи сами открывали мосты, насылая на человека вещие сны.

Другим бескровным способом попасть в иное измерение было достижение особого психического состояния, как это иногда проделывали с помощью настойки из мухоморов певцы и сказители. Певец впадал в исступление и мог петь всю ночь напролет даже, казалось бы, давно забытые героические песни. Излишне напоминать, что похожие творческие привычки дошли до нашего времени. Заглянув в эпоху звериного стиля, мы способны лучше разобраться в себе.

Рис. 72
Семярев. Гибрид собаки и птицы.
Считалось, что если потереть бронзового пса или посмотреть собаке между ушей, то можно увидеть невидимых духов.
Перья крутят нос бронзовому медведю, москвичи гладят нос бронзовому псу на станции метро. В каждом городе есть бронзовые скульптуры, где проходящий обязан потереть изваяние — на удачу. Языческий мир живет в нас и постоянно напоминает о себе.

Рис. 73
Гибрид. Трехглавый буйвол.
Культура Хараппы и Мохенджо-Даро, III тыс. до нашей эры

ГИБРИДЫ
Человеческое воображение не ограничивает себя ассортиментом природы. Мы помним множество гибридных форм в мифах разных народов. Первые зооморфные гибриды появляются еще в культуре Хараппы и Мохенджо-Даро. Исследователи называли их дуозаврами, тризаврами и тетразаврами по числу существ в комбинированном изображении. До нас дошли изображения трехглавых буйвалов, напоминающих трехглавых лося пермского звериного стиля. Птицеголовые и волкоглавые боги Египта, сфинкс, крылатые
быки и сурреши Вавилона, человекобыки Крита — мировая история знает длинный список смешанных персонажей. Наибольшим разнообразием отличается греческая мифология: сатирь и гарпии, сирены и кентавры, гидра, медуза-горгона с волосами-змеями, химеры, грифоны, постоянные превращения богов в зверей и обратно. В этом богатстве переходов греческой мифологии спрятана формула греческой культуры, определившая великую европейскую философию, науку и искусство последующих веков.

Однако мифология уральцев не уступает по реестру гибридам греческой картины мира. Крылатые собаки и лоси, щуки с лапами, пантеон божеств с крыльями, медведи-рыбы, медведи-кузнечики, собаки-бобры, птицы с лосями головами — трудно перечислить всех персонажей огромной галереи металлопластики звериного стиля. Как и у других народов, зооморфные гибриды уральцев средневековья — это пограничные существа, у них словно двойное гражданство: право жить в соседних мирах.

Структура гибрида зависит от области его обитания: на нижней или верхней границе миров. Нижняя граница между водным (подземным) и земным миром ведет к тому, что у земного зверя появляется часть водного существа или, наоборот, у рыбы появлялись лапы, часть сухопутного животного. У собаки, к примеру, появлялся бивень мамонта, потому что урало-сибирские народы считали мамонта подводным монстром.

«Пограничники» на заставе между Средним и Верхним миром обладают частью наземного животного, например, головой собаки или лося и главным элементом небесного существа — крыльями птиц. На двойное гражданство указывает также наличие двух голов у помощников богини — близнецов, лосят или медвежат.

Гибридные существа играют роли стражей границ, вестников, помощников-агентов или работают как транспорт между мирами. Гибриды можно разделить на три группы: стражники (пограничники), помощники и проводники.

1. Стражники

Посмотрим на группу существ, охраняющих вход в преисподнюю, нижний мир смерти и возрождения. У греков этим персонажам соответствует трехглавый пес — Цербер. Уральцы создали целый мир пограничных стражей. Увидеть его мы можем на пластинах пермского звериного стиля.

Функции этих существ можно восстановить благодаря мифам манси, хантов, а в особенности классификации селькупов. В традиционных обществах Зауралья сохранились и дошли до этнографов предания о таких гибридах. Селькупы верили, что в пограничное существо (козар на их языке) могут превратиться дожившие до глубокой старости медведь, щука, лось (олень, конь), шаман и женщина.

Истоки многих образов Урала можно отыскать в иранских мифах: если рыба столетие не видит человека, она превращается в огромную змею. Еще через столетие одиночество змея становится драконом. Гибрид-стражник — это существо как бы застрявшее на границах миров. Добавим, что, по воззрениям уральцев, эти существа не способны размножаться.

Щука-Зверь

Питче-козар или кволи-козар — щучий или рыбий ящер; прожившая более ста лет щука, символ нижней границы мира. Щучий ящер плывет в мировой воде, а на нем расположен наш мир. На пластинах звериного стиля на щучьем ящере обычно расположен герой-человеколось. Уральцы опасались и никогда не трогали очень старых щук.

Мамонт

Мамонт живет в глубоких озерах, темных омутах, роет ходы под землей. В мамонтов превращаются старые щуки или лоси, уходящие в воду. Зверь

Рис. 74
Трехглавая сова.
р.Сев.Сосьва, Свердловская обл.

Рис. 75
Трехглавая птица.
р.Вишера, Пермский край

Уральский орел обладает тройными головами. Орел смотрит на юг в сторону Ирана и Византии, на запад — в сторону Скандинавии и на восток — в Сибирь. Конечно, у трех голов уральской птицы было и другое назначение: головы смотрели в Верхний небесный, Средний земной и Нижний подземный мир. Птица-вестник передавала приказы богов обитателям трехмирного космоса.

Рис. 76
Щучий ящер

Рис. 77
«Единорог-мамонт»
заглатывает лодки, создает русла рек. Ханты называли это существо Вэссом, или Сартом. Проглоченный мамонтом герой в мифах попадает в страну смерти, но возвращается оттуда с волшебными дарами. С точки зрения иконографии уральский мамонт — это наследник сарматского единорога, волшебного помощника богини на сарматских пластинах. У русских тоже есть аналогичный мифологический персонаж с бивнем, пробивающий под землей русла ручьев и рек, — это Индрик-зверь.

**Собака-Бобр или Собака-Рыба**

Собака считалась у хантов пограничным зверем, она роет землю и стремится в Нижний мир. Очень старая собака уходит в воду, становится ящером, у нее появляется хвост бобра и плавники щуки. В то же время собака — помощник человека, на ящере-собаке всегда изображено одно из главных божеств — герой Альви или святое семейство.

**2. Помощники**

На пластинах звериного стиля помощники расположены в виде зверя под ногами героя или в виде зверей-близнецов по бокам персонажа. Иногда под ногами персонажа расположен двуглавый зверь.

**Единорог**

Мифический зверь. Спутник греческих богинь, иранских божеств, а затем сарматской пермской богини. В «Книге богинь» изображен в виде двуголового существа или в виде коня (быка) с питьем рогом на лбу. Единорог на Урале превратился в мамонта и в лося.

Можно предположить, что сури-козар в виде двух лосей по бокам — это главный помощник героев-божеств Альви. На пластинах человеколоси обрамляют композицию, находятся по сторонам божества. Их ноги уходят в воду, а головы замыкают небосвод.

**Медведь**

«Покойницкую землю караулящий зверь» (селькупы), медведь-стражник, помощник богини. Представлен в «Книге богинь» в виде двуголового медведя или медведя. У хантов дух медведя носил имя Ём вош ики. Выполнял функции разведчика и спецагента богини Калташ (у манси) в Нижнем мире. Превращаясь в мышь, уходил под землю и возвращал по приказу богини пропавшие, незаконно похищенные души (Ева Шмидт. Культ медведей).

**Вывра или бобр**

Мом-козар, ящер-выдра или ящер-бобр охранял богиню или шамана во время путешествия в иной мир. Струя бобра (жидкость специальных желез животного с резким мускусным запахом) считалась у бирымов лекарством и обладала мощным очистительным действием в обрядах. Животные, которые проводили время то на земле, то под водой, имели особое значение на Урале и считались главными помощниками богини и шаманов. На бобре стоит Великая богиня на пластинах звериного стиля.

**Трехглавые птицы**

Особый вид гибрида — трехглавые птицы. В пантеоне манси птица Калм — это дочь и вестник небесного бога Нуми-Торума. Птица доставляет приказы божества и приносит ему сведения о событиях в трех мирах. Три головы — пропуск в любые миры.

**3. Проводники**

Если стражники охраняли границы миров, то проводники, наоборот, вели души людей поперек сфер, за рубежи земного мира.
**Крылатые собаки**
Крылатые собаки — помощники шаманов и проводники умерших в преисподнюю. Они могут видеть и чусть невидимых духов.

Крылатые собаки с одной головой — обычные проводники покойников в Нижний мир. Большинство пронизок с крылатыми собаками найдено в погребениях. У богов и шаманов были двухголовые крылатые псы — волшебные помощники для путешествий за границу нашего мира. Потеря бронзового пса, шаман обретал его способности видеть невидимое, видеть духов. Привычка гладить «на удачу» бронзовые скульптуры сохранилась до наших дней. Уральцы средневековья, как и скандинавы, верили, что духов можно увидеть, посмотрев между ушами собаки. Образ крылатой собаки пришел в Прикамье из Ирана. Крылатый пес или барс Сэнмурв — популярный герой многих иранских мифов, фирменный знак династии Сасанидов.

**Лосептицы**
В противоположность собакам гибриды лосептицы, возможно, сопровождали души к богам, в Верхний мир. Пронизок с головой лося и телом птицы найдено в погребениях гораздо меньше, чем крылатых собак.

---

**ИСТОРИЯ ФИЛОСОФИЯ ЖИЗНИ**

Все, что движется и меняется, живет. Движение — это жизнь. Так считали бьярмы. Живут зверь, птица, рыба, человек, дух, гром, ветер, камень, лед, вода. «Человек, зверь, птица живые потому, что движутся и имеют соответствующую форму. Следовательно, все, напоминающее по форме это существа, будет живым. Живым считается камень, похожий на медведя. Снег живой, пока падает, а лежачий снег — не живой. При таянии снег превращается в воду и оживает. Вода в реке живая, но она умирает, превращаясь в лед. Лед живой (треши!), но умирает, превращаясь в воду. Вода в посуде мертвая, она не течет, в ней не живут рыбы.

Лето живет, но умирает, превращаясь в осень. Осень живет, но умирает, превращаясь в зиму» (Кулемзин В.М., 1984).

Мироощущению бьярмов и хантов могли бы позавидовать лидеры экологов XXI века. Сооружая временное убежище зимой в лесу, перед тем как наломать веток, бьярм оправдывался перед деревом и объяснял ему, что не может спать на снегу. Форма и содержание нераздельны. Меняется форма, исчезает значение и теряется смысл. Так, не стоит оставлять свои отпечатки на снегу, следы — копия ноги оставившего их охотника. Весной, когда отпечатки потеряют форму и растают, это может повредить человеку.

Человек думает лицом, выражение лица и глаз меняется от каждой мысли. Там, где мы смотрим пальцем у виска, бьярм обводил пальцем лицо, намекая, что у собеседника с головой не в порядке. Жест сохранился у хантов.

Каждый предмет, к которому прикоснулась рука человека, вступает с ним в определенные отношения, очеловечивается. Звери, птицы, деревья, духи, вещи, огонь чувствуют отношение к себе. Неправедный гнев и злость могут вернуться обратно, обернуться бедой.

Человек вступает в договорные отношения со всем живущим на земле и не должен нарушать договор. Человек не венец природы и не центр ее. У природы нет иерархии и нет центра, как, например, для нас нет центра у интернета. Смерть не трагична и не страшна, человек просто переходит

---

**Арабский путешественник X века Ибн Фадлан так описывает единорога булгарских степей (район Татарстана). Реалистическое описание мифического зверя отражает пытливую атмосферу X века:**

В степи (есть) животное меньше, чем верблюд, но выше быка. Голова его, это голова барашка, а хвост его — хвост быка, тело его — тело мудра, копыта его подобны копытам быка. У него посередине головы один рог толстый круглый, по мере того, как он возвышается (приближается к кончику), он становится все тоньше, пока не сделается подобным наконечнику копья. И из них (рогов) иной имеет в длину от пяти локтей до трех локтей в соответствии с большим или меньшим размером (животного). Оно питается (букв.: пастется на) листьями деревьев, имеющими превосходную зелень. Когда оно увидит всадника, то направляется к нему, и если под ним (всадником) был рысак, то он (рысак) ищет спасения от него в усиленном бегстве, а если оно его (всадника) догонит, то оно хватает его своим рогом со спины его лошади, потом подбрасывает его в воздухе и встречает его своим рогом, не перестает (делать) таким образом, пока не убьет его.
ИСТОРИЯ
в другой мир, к другим родственникам. К тому же рано или поздно он возродится в нашем мире. В мире ничего не теряется и не пропадает, всё возвращается в новых формах. Боги отмеряют срок жизни и гарантируют возрождение.

ВОЕННЫЕ ОБЫЧАИ

Бьярмы не были воинственным народом и не вели внешних захватнических войн, но межобщинные столкновения случались. Война часто вспыхивала из-за охотничьих угодий. Пушнина являлась основным экспортным товаром, а ресурсы территорий были ограниченны. В погоне за добычей охотник мог нарушить условные границы и пасть от стрел хозяев чужой земли. Дальше включался механизм родовой мести, и начиналась война.

Война не предполагала захват чужой территории и порабощение врага. Цель войны — угон скота, умывание женщин и ценностей, воинская слава. Взять жен силой из других земель означало символическое превосходство над этими землями. Бьярмы рассказывали о воине, у которого было семь жен с разных концов света.

Они носили на груди защитный амулет в виде птицы с выпуклым изображением лица человека. Эта птица уносила душу погибшего в Верхний мир к героическим собратьям.

Как в поэмах Гомера, на поле боя у бьярмов сражались прежде всего боги и духи. Менквы-людоеды, слуги бога Нижнего мира страшны для человека, поэтому необходимо загнать противника в опасное место, в ловушку к менквам. В походе бьярмов сопровождал шаман, посредник между людьми и миром духов. Он имел свою «армию» духов-покровителей, наделяя силой воинские амулеты, заговаривал оружие, действовал с духами врага либо с шаманом-инородцем. В фольклоре хантов сохранились упоминания о обычаях скальпирования, снятия у поверженных врагов «радужно-отливающей кожи головы». Таким образом у врага забирали душу «лили», лишая его возможности реинкарнации. Существовал ли этот скифо-сарматский обычай у бьярмов, неизвестно.

В бою воинам бьярмов помогали духи предков, принявшие священный облик волков, коршунов, орлов. Они воплощались в бойцах, поднимали дух. С другой стороны, если воины по какой-либо причине считали, что духи от них отвернулись, отряд прекращал сопротивление и спасался бегством.

В лесной войне ценными были неожиданные нападения, удачные засады, военные хитрости. На лесных тропах ставили ловушки-самострелы, в реках — подводные колы, на которых должны были напороться берестяные лодки врага. В ходу были шумовые ловушки, предупреждавшие о движении вражеских отрядов. Бьярмы отлично умели следить за событиями в лесах по поведению птиц. Военные отряды редко превышали 30—50 воинов, для больших сражений собирали войска союзников, и армии могли состоять из нескольких сотен бойцов. Счет солдат у врага забирали душу «лили», лишая его возможности реинкарнации. Существовал ли этот скифо-сарматский обычай у бьярмов, неизвестно.

О великих воинах слагались легенды. Так, рассказывали о вожде, который расставил костры чучела и обманул врагов, напав на них сзади, пока они рубились с куклами. Они вспоминали отряд, неожиданно напавший на вражескую крепость. Войны пляли за бревнами топляка, дышали через камыш и неожиданно напали со стороны реки. Внезапным ударом неприступная крепость была взята. Эти предания не дошли до нас, но в XV веке вогульские войны имели традиции, подразумевавшие под рекой, разгромили отряды врагов и убили пермского епископа Питирима.
И все-таки бьиры не были воинственным народом. Среди амулетов пермского звериного стиля изображения оружия найти трудно. Зато лук, стрелы, вооруженный саблей человек на коне постоянно встречаются в металлопластике Приобья, у хантов, манси и других народов Сибири.

**ЛУК, ПОСОХ И САБЛЯ**

Лук — главное военное и охотничье оружие лесных народов. При рождении мальчика бьиры делали миниатюрную копию лука в качестве подарка богам. С луком и стрелами воин и охотник отправлялся в подземный мир. Иногда лук прибивали над кольбелью младенца. Приснившийся лук предвещал рождение мальчика.

Стрелы были разными, для добычи пушных зверей — тупые, оглушающие, с шарообразным костяным наконечником, чтобы не портить шкурку. Для охоты на крупного зверя использовали другие стрелы — с металлическим острием и, наконец, были стрелы с железными трехгранными проникающими кольчатыми — военные стрелы.

Но были иные стрелы для шаманских ритуалов. Свойства стрелы — полет и действие на расстоянии совпадают с особенностями шаманских практик — полетом в иные миры и влиянием издалека. Стрела — важный магический атрибут наряду с посохом, саблей и губном.

Женщины не должны были переступать через оружие, беременным и кормящим женщинам запрещалось смотреть на стрелы и есть добычу, убитую стрелой.

У каждого божества, шамана, вождя и обычного человека был непременный культовый атрибут — посох, от палки-посоха охотника и рыбака до посоха небесного бога. Это постоянный инструмент творения и взаимодействия с миром. Посохом проверяют ловушки для зверей, посохом измеряют глубину брода на реке, с помощью посоха камлуют шаманы, семисуставным жезлом творят небесные боги, посохом подземный бог пробивает земную твердь. Посох служил также своего рода записной книжкой и калькулятором: числом зарубок на посохе охотник отмечал количество добычи, вождь — число воинов в отряде, сказитель — число песен на празднике. На посохе Камской богини развеваются шнурки-ленты, каждый шнурок длиной в чью-то жизнь, отмеренную при рождении человека узелком, завязанным Ками-эвой.

Стальные сабли — оружие воинов и атрибут шаманов. Это не охотничье оружие, а знак высокого статуса. Священная Сабля — атрибут Альви, сына-бога. На празднике сабля изображает шаманского коня. Поднятыми вверх саблями приветствуют небесных богов, рубящим железом отгоняют злых духов. Танец с саблями многократно запечатлен на сасанидских блюдах, прощенных шаманами.

**ТАНЕНТ С САБЛЯМИ**

На древних иранских серебряных блюдах, доставшихся нам от бьиры, есть прощенные сабли синематографии шаманского коня. Вверху саблями приветствуют небесных богов, рубящим железом отгоняют злых духов. Танец с саблями многократно запечатлен на сасанидских блюдах, прощенных шаманами.

Do нашего времени обские угры изображают духов-покровителей в виде военных вождей. Одежда идолов имитирует кольчугу в стиле сарматского типа. В изображениях священного пантеона у жителей лесов на протяжении полтора тысячи лет сохранялись черты вождей кочевников древних времен.
Хранитель святилища у хантов раздавал мужчинам сабли, и воинственный танец с саблями завершал охотничий сезон. Железные сабли изгоняли мстительных духов убитых зверей. У духов Верхнего мира тоже есть свои волшебные сабли, истекающие пивом.

Оружие, направленное в небо, обеспечивало связь между мирами.

**ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ОБРЯД**

Похоронный обряд бьярмов известен своей атрибутикой: серебряными посмертными масками. Лицо покойника закрывали маской, человек переходил в иной мир и становился невидим для живущих. Сам покойник следил, как живые исполняют прощальный обряд. Поэтому в маске была прорезь для глаз, а сами маски были серебряными, кожаными и матерчатыми в зависимости от благосостояния покойного. Через сорок дней, душа после различных приключений окончательно покидала этот мир и, обернувшись птицей, улетала в Нижний мир. Мы можем представить обычай бьярмов через описанный этнографами погребальный ритуал манси. Необходимо было исполнить обряд, чтобы души умерших смогли потом возродиться в членов рода. Нужно отвезти покойника на кладбище, сломать посуду и вещи, которыми покойник должен воспользоваться в ином мире, поставить немного еды на дорогу в ногах тела. От домашнего очага поджигался трублявый кусок березового ствола, от которого затем зажигали на кладбище поминальный костер. Огонь домашнего очага провожал умершего в последний путь, дух огня находился с человеком от момента его рождения до перехода в мир мертвых.

В моменты перехода, после смерти, на свадьбе, при рождении, открывался вход в иные миры, откуда приходят новорожденные и куда уходят умершие. В это время слетаются души — покровители и враги, поэтому следует быть очень осторожным. Имя покойника становилось запретным сразу же после смерти, иногда на время, пока душа не возродится. Душу умершего не нужно тревожить, покойного нельзя называть по имени. Умершие не могут смириться с новым положением, они боятся разлуки. Любовь мертвых к живым, их стремление захватить родных с собой нужно обезопасить. Жилище, где умер человек, и его обитатели считались «неживыми». Начинали действовать запреты: нельзя было ходить в гости, на охоту, пользоваться промысловыми орудиями, острыми предметами, женщинам — быть босыми, выходить вечером из дома (ханты, манси). Пожилые женщины знают обряды, руководят процессом, они способны, по мнению бьярмов, слышать знаки другого мира и голоса умерших. Они сами стоят на краю могилы и близки к смерти. Старушки причитают над могилой, изменяя голос. Они восклицают неземными голосами, называют по именам предков. Их плач ведет умерших, собирает их. Души предков собираются под поминальным костром и ожидают вновь прибывшего. Женщины угощают пришельцев, бросают в огонь семь разных кусочков еды. Бьярмы не боялись смерти, они опасались противовать духов. Из-за ошибки душа умершего не сможет успокоиться и воплотиться вновь. Неприкаянная душа становится опасна для живых. Пока тело в доме, умершего надо кормить, ставить для него еду. Нельзя спать. Нельзя гасить домашний огонь, убирать свет. Сонный человек беспомощен, духи умерших легко могут увести его душу за собой. По ночам до похорон бьярмы рассказывают друг другу истории, сказки, легенды. Обряд длится пять дней, если покойник — мужчина, и четыре, если умерла женщина. Одним из особых обрядов было узнавание причины смерти у самих покойных в случае их скоропостижной кончины, а также выяснения, не держат ли они «обид» на кого-то из живых и не заберут ли за собой следом. Для того, чтобы ответить на подобные вопросы, шаман
на какое-то время "засыпал", а потом "просыпался" и начинал вещать от имени умершего. После похорон дом необходимо очистить огнем, бобровой струей, принести животное в жертву покровителю Альви.

**МИФОЛОГИЯ**

**РЕИНКАРНАЦИЯ**

Бьярмы верили, что душа предка вселяется в тело новорожденного ребенка того же рода. Для временного вместилища души существовали куклы, на которых сияли бронзовые солярные знаки или серебряные диски. В позднее время у манси вырезанная из дерева фигурка непременно снабжалась монетой — "светлым кругом". Покойник, которому изготовили куклу, не снабженную этим солярным символом, превращался во вредоносное существо — пауль-йорута. Вместе с монетой к фигурке прикладывали пучок волос покойного: волосы, в соответствии с представлениями манси, у живого человека являлись обителью реинкарнирующейся души.

Если серебряная маска у бьярмов — знак ухода, отделения покойного от живущих, то серебряный диск, который тоже находился в погребении, — знак возвращения души в мир. У иранцев дисками с крыльями обозначались фраваши — вместилища жизненных сил, души умерших, которых боги возвращают в мир.

Знаком того, что душа уже вселилась в ребенка, был его крик ночью.

Существовали два способа определить, чья именно душа оказалась в теле младенца. Шаман перед люлькой произносил нараспев имена умерших, а бабушка следила за ребенком.

1. Если ребенок улыбнулся, значит, душа услышала свое прежнее имя.
2. Если люлька, по словам бабушки или матери, неожиданно тяжелела, это второй признак верного имени.

После рождения ребенка приносили жертвы Ками-эве, Альви и покойному, чья душа вселилась в ребенка.

В нашем обычье называть сына именем деда слышен отзвук древней веры в возрождение членов рода.

**ИСТОРИЯ**

**ШАМАНЫ**

Шаманы бьярмов были не похожи на сибирских шаманов, крутящихся в трансе, камающих с пенью у рта и бьющих в разукрашенные бубны. Они несравнимы с алтайскими шаманами, получавшими за камлание стадо баранов. Шаманы бьярмов были, скорее, группой специалистов в узких областях, людьми, призванными к особой деятельности в неземных сферах. Среди них были специалисты по сновидениям, знатоки речи огня, мастера воинской магии, специалисты по мухоморам, провидцы, скажители, врачи и просто фокусники. Самые сильные шаманы совмещали несколько функций.

Служение на шаманском поприще считалось призванием, общественной нагрузкой, гонорары шаманов были достаточно скромны по сравнению с гонорарами танцоров, музыкантов, художников, писателей и других профессий, которые в те времена получали большую заработную плату.

Рис. 87
Бронзовый солярный знак — символ возрождения. Чердынский р-н Пермского края. Ханты и манси в XIX–XX веках заменяли такой знак царской, а затем советской монетой.

Рис. 88
Диск из тонкого листа серебра с изображением головы Семурва, крылатого гибрида из разных существ. Найден с погребальной маской. Возможное значение: маска — знак ухода, отделения умершего от живых. Диск — знак возвращения души в мир. Соответствует иранским фраваши, которые обозначались крылатыми дисками, обозначающими реинкарнацию души, их возвращение в мир.

Р. Кама, Чердынский район Пермского края.
ИСТОРИЯ с коллегами в Сибири. Шаманы помогали во время трудных родов, камала, до и после промысла, делали прогнозы, где добывать зверя. Шаманы благо- дарили за удачу в делах духов, определяли вид и количество жертв для жерт- воприношений. Если духи избрали человека шаманом и велели служить роду, избранный не мог отказаться без риска погибнуть от разгневанных дух- хов. У шаманов бьряров не было рисунков на бубнах, они не впадали в транс и, как правило, сами не совершали путешествий в иные миры. Зато у них было огромное число амулетов-помощников, они владели легионом духов, совершавших по требованию шаманов путешествия за душами в Нижний мир и путешествия с посланиями-просьбами в Верхний. Эти духи сами были похожи на шаманов Сибири. Духи возвращались и пересказывали хозяину свои приключения. Он прислушивался и рассказывал людям об иных мирах. «Дыхание духов перешло в мага», — говорили бьрямы. В сложных случаях, когда духи похищали людей, а злые духи, на поиск отправлялась сам шаман.

Шаманы бьряров были вдохновенными визионерами, сказителями, подробно описывая свои путешествия и пути своих помощников за пределы нашего мира. Музыка помогала шаманам достичь экстатического состояния неземного вдохновения. Большинство духов-помощников являлись шаману в виде животных. Многочисленные изображения в бронзе схваток зверей, конечно, не были картинками с натуры. Да и где в природе можно увидеть нападение птицы на медведя?

Помимо эпизодов медвежьего праздника фигуры изображают превра- щения в животных душ больных и умерших и шаманскую погоню за ними. Души не покидали этот мир сразу, а какое-то время жили рядом с родными в ином виде. Для того, чтобы схватить душу, обернувшуюся рыбой, шаман превращается в выдру. Если душа станет лосем, шаман-охотник превра- тится в медведя. Сказки всех народов, в том числе русские, сохранили игру превращений: «Царевна видит, что ее везут, обернулась белой лебедью и полетела с корабля...» (Семь Симеонов).

У народов Сибири схватки животных иллюстрируют поединки неизвест- ных нам легендарных шаманов, обычно сражающихся друг с другом в звери- ном облике. В дальнейшем волшебство исчезло, в мир пришло христианство, и кудесники обернулись оборотнями.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

Божества на пластинах звериного стиля часто окружены головами жерт- венных животных. Нередко наряду с животными попадаются изображения антропоморфных, человеческих голов. Средневековые племена Прикамья, как и многие народы дописьменных культур, скорее всего, практиковали человеческие жертвоприношения. Это подтверждают не только пластины звериного стиля, но также сказания хантов и манси, зеленых и других родственных народов. Существует запись этнографа о подобных ритуалах на юге ареала звериного стиля — в Удмуртии. Попробуем восстановить с помощью этих материалов жестокие обряды древних уральских племен. Первой стадией человеческих жертвоприношений было жертво-приножение животных; убивали горностая, ласку и крота, собирая их кровь в свя- щенные сосуды. Таким образом собирали дары духам трех миров, ведь гор- ностью принадлежал верхнему миру, ласка — среднему, а крот — нижнему, подземному миру. В историях угрю часто упоминаются «места, где рубят головы». Скорее всего, это были священные рощи, неподалеку от селений, иногда на берегах рек. По описанному Карывлайненом жертво-приножению коровы богине Саанкэ известно, что жертва должна быть принесена с пер-
выми лучами восходящего солнца и обращена лицом на восток. Жертву душили до момента потери сознания, после рубили голову и наблюдали священное «отряхивание», так в языке селькупов назывались последние судороги жертвы. У Карьялайнена речь идет о корове, но известно, что на поздней стадии обряда жертва животного часто заменяет человеческое жертвоприношение. После «отряхивания» жрецы в священных сосудах смешивали кровь человека с кровью трех животных — ласки, горностая, крота, затем окунали пальцы в магическую жидкость и выводили на лбах собравшихся членов племени солярный знак, кровавый круг богини войны и огня, воды и солнца Тарэн. По этому знаку богиня должна была опознать своих, круг был отражением солнца, знаком огня, символом защиты и единства народа. На этом завершался второй этап кровавого жертвоприношения духам трех миров.

Заключительной стадией был поминальный обряд, как правило, особо торжественный. Тело хоронили с почетом, ведь убитый был даром божеству, посланцем в другие миры. На похоронах приносили в жертву лошадь, чтобы задобрить покойного и снабдить его транспортом в загробной жизни. Считалось, что тогда убитый не будет мстить живым. Конну варили и съели, а голову лошади и правая нога были даром покойному и оставались на кладбище. В могилах бьярмов найдено немало конских черепов и костей лошадиных ног. На корни берез лили ячменное пиво, на ветвях развешивали подарки в виде шкурок животных. Духи земного и небесного мира получали свои дары.

Людей приносили в жертву перед войной, во время голода, эпидемий и других бедствий, угрожавших существованию рода. Скорее всего, существовала «строительная жертва» — дух покровитель будущего города требовал человеческую душу. В удмуртском фольклоре есть песня про девушку, разрубленную на четыре части. Часты были похоронены на всех четырех сторонах света под стенами города, иногда в жертву приносили сразу пару — мужчину и женщину. Обряд медвежьего праздника у хантов и манси заканчивается выдачей семи лесных духам-менквам деревянных кукол мужчины и женщины, их уносили в тайное святилище и сжигали. У селькупов этнографами описан обряд жертвоприношения «собаки-девушки»: собаку, одетую в девичьи одежды, топили, принося в жертву духу воды.

Кого выбирали в жертву: пленных, преступников, детей? Скорее всего, и тех и других, различие было только в ценности жертвы. Сведения противоречивы, фольклор угрю часто указывает на жертвоприношение детей, как особо ценное для божества. В качестве менее ценной жертвы могли использовать безумных: для бьярмов это были люди с телом без души, фактически уже мертвые. Как правило, не приносили в жертву людей с черными волосами. Черный бог смерти Хул-тур не нуждался в человеческой помощи, обреченных он прибирал сам. Жертвы другим богам должны были иметь светло-русые волосы. Обряд человеческих жертвоприношений у бьярмов мог быть таким, как мы описали, но мог выглядеть и по-другому. Современники майя, бьярмы, оставили нам немало загадок, в том числе и тайну человеческих жертвоприношений.

**ЖЕЛЕЗО И БРОНЗА**

Боги любят бронзу. Особенно, когда она покрыта позолотой. Духи слетаются на звон бронзовых колокольчиков. Бронза, как и медь, древний пластичный материал. Другое дело — железо, новый материал, из которого получается прекрасное остое оружие. Духи не любят железа, но его. Бьярмы вонзали железные ножи в деревья вокруг селений, чтобы напугать...
лесных духов, людоедов-менквов, у порога дома умершего клали топор, чтобы напугать мертвецов, вонь танцевали с железными саблями, отгоняя от домов злобных духов погибших людей и животных.

С железом работали кузнецы. Кузнецы считались грозными колдунами, свои души они хранили в огне, в пламени они даже могли сжечь душу врага, враждебного шамана. Кузнецы ковали оружие, отгоняющее жизнь, отправляющее живых в мир мертвых. Они же создавали инструменты, необходимые для жизни. Великий сарматский бог-филин был кузнецом, и память о нем сохранялась веками в рисунках на бронзовых зеркалах и серебряных саксонских блядях. Но другие небесные боги не любили творцов железа. Поэтому отношение к кузнецам было двойственным, их боялись, но часто презирали. Неосторожный и злой кузнец мог навлечь гнев духов на племя. Кузнецы не отливали священные амулеты. Изделия из бронзы отливали женщины, носители жизни, последовательницы культа великой богини.

ПОХОДНЫЙ АЛТАРЬ

Называть амулеты-обереги украшениями костюма столь же нелепо, как считать иконы украшением интерьера, а крест — вещалкой.

В отличие от храмов, алтарей и домашних углов с иконами последующих времен, человек эпохи звериного стиля носил свой «алтарь» всегда с собой, вернее, на себе. Медвежьи бляхи и пряжки с медведем защищали владельца, птицы на костях женщин (ипостаси богинь-матерей) дарили удачу в домашних делах, подвески с бобрами очищали, крылатые собаки защищали от недобрых духов, а шумящие подвески будили спящих духов-помощников.

Духи-хранители, обереги, в виде подвесок, пронизок и пр. всегда сопровождали человека, чтобы помочь в трудной и неожиданной ситуации. И только костюм шамана, где таких амулетов-помощников было до 20 кг, хранился дома или в святилище и надевался перед сеансом.

Память об этом походном магическом арсенале жива в христианских оберегах: нательном крестике, иконке в автомобиле. Мир бьярмов не так далек от нас, как может показаться.

ИЗ ВАРЯГ В БЪЯРМЫ: ПОЯСА СИЛЫ

Путь из Приуралья в Скандинавию существовал уже с VI века. Историки спорят о географии движения, но известно множество находок прикамских поясов и кресал, украшений и некоторых предметов звериного стиля в захоронениях VI—VII вв. Финляндии и Швеции. Прикамские бьярмы торговали со севером еще тогда, когда скандинавы не обладали могучим парусным флотом. Торговля была преимущественно односторонней, вектор шел с востока на запад. Еще до открытия знаменитого пути из «варяг в греки» богатая Биармия-Вису снабжала северную Европу своими изделиями, сибирскими мехами и, возможно, южным импортом: бусами, украшениями, иранским и византийским серебром.

Самым знаменитым товаром бьярмов, помимо мехов, были магические пояса. «Пояс неволинского типа представляет собой кожаный пояс шириной 2–2,5 см, длиной до 70 см, украшенный на краях пряжкой, наконечником и многочисленными накладками различных форм. К основному ремню прикреплялось от 12 до 16 кожанных привесов. К поясу прикреплялся кинжал в ножнах» (Крыласова Н.Б., 2007). В Прикамье эти пояса встречаются только в женских погребениях. Такой пояс был целым арсеналом защит-
ИСТОРИЯ ОГНИ И ВОЛШЕБНЫЕ КРЕСАЛА

Слова и вещи путешествуют по миру. Иногда, пересекая границы, на языковых барьерах слова отрываются от вещей и превращаются в легенды, а вещи строятся отдельно, обрастая новыми мифами. Интересна с этой точки зрения история знаменитых прикамских кресал.

В IX–X веке мастера Прикамья научились делать фигурные биметаллические кресала с бронзовой фигурой ручки и железным сердечником-высекателем. На ручках кресал были изображены головы коней, всадники, птицы и даже птицы-лоси. Прикамские кресала называют биметаллическими: они состоят из бронзового навершия и железного сердечника, с помощью которого высекают огонь. Но рождение огня бьярмы объясняли действием чудесных близнецов, изображенных на кресалах. Пара помощников в виде змея, собак, коней, всадников или лосенка добывает огонь из параллельных миров. В сказках разных народов присутствуют волшебные свойства кресал. Из этой же серии волшебная лампа Аладдина.

Прикамье — родина фигурных кресал, как доказала археология. Отсюда они расходились по средневековому миру от Китая на востоке и о. Вайгач в Арктике (там найдено одно прикамское кресало), до Поволжья и земель норманнов на Западе. Немало прикамских кресал с навершиями в виде всадников найдено в Скандинавии.

Для нас интересна история «кресал с птицами», в буквальном смысле разлетевшихся по Евразии. Исчезнувшие бьярмы никогда не расскажут нам о смысле этих бронзовых фигур. В путешествии кресал на Запад, в края викингов, слова оторвались от вещей, сюжет потерялся, но затем, как это часто бывает, в вещь получила новый смысл. Викинги охотно приобретали кресала, считая, что на них изображены великий бог Один и его вороны, Хугин (Думающий) и Мунин (Помнящий).

Кресало удачно попало в сюжет из «Младшей Эдды»: «Два ворона сидят у него [Одина] на плечах и шепчут на ухо обо всем, что видят или слышат. Хугин и Мунин — так их прозвывают. Они шлет их на рассвете летать над всем миром, а к обеду они возвращаются. От них-то и узнает он все, что творится на свете. Поэтому его называют богом воронов». Так полагали викинги.

Зато на Востоке, среди алтайских шорцев, сохранился миф о происхождении огня. Нам неизвестно, обладали ли шорцы прикамскими огненными, но их легенда сохранила смысл волшебной вещи. Здесь сюжет — слова — оторвались от вещи и дошли до нас.

История огня

Солн-тур сотворил горы и реки, деревья и травы, людей, зверей, птиц и рыб. Птицы были одеты в пух и перья. Зверей укрывала густая шерсть. Но человек был гол, он не мог согреться и готовить пищу. У людей не было огня, и они обратились к своему покровителю — герою Альви. Повелитель птиц отправил на поиски огня двух орлиц. Одна из них прилетела по небу к Золотому дому Солн-тура и попросила огонь для людей, сотворенных богом. Но Солнечный бог разгневался на своего сына, поскольку люди обратились к юноше,
а не к нему, творцу мира, и выпил птицу. Тогда орлица дождалась, пока Сол-турс заснул, схватила кресало и улетела. Другая орлица, устав искать огонь в горах, села на высокую скалу и случайно толкнула камень. Камень сорвался и покатился вниз, высекая искры. Птица подняла осколок и принесла его Аль-ви. Герой ударил кресалом о камень, высек огонь и подарил его людям.

Кресала были мощным амулетом, в праздники огонь полагалось зажигать только родовым кресалом. Если род делился, и часть людей уходила на новое место, разламывалось и родовое кресало. На новом месте огонь зажигали от него. Кресалом можно было отвести беду: если человек наступал случайно на след тотеного зверя, необходимо было бросить на след огниво, откупиться. Иначе зверь увел бы человека за собой. Кресало и трут в металлической трубице охотники и воины носили с собой на поясе (Оятева Е.И., 2009).

СУР

Нам неизвестен язык бьярмов, но несколько слов этого языка мы знаем. Колома, калма — на всех угорских языках называлась смерть. Курс — на многих языках называлась огромная птица, священная птица шаманов.

Сур — пиво — тоже звучало одинаково во всех угорских языках. Возможно, слово произошло от иранского сура — хмельной напиток. Пиво — главный ритуальный напиток, его пили на празднике прилета птиц, на обрядах гона соката, на медвежьих праздниках, именовали духами, лили на шаманский бубен, оживляя его силу, пиво жертвовали богам, поливая корни священных берез — мирового древа.

Пиво в ритуальной практике олицетворяло энергию мира — переплавляющую, изменяющую земную суть человека, позволяя ему через ритуальную смерть (опьянение) ритуально возродиться. На одной из пластин герой Альви изображен с колосьями ячменя. Существуют отдельные изображения растения в бронзе.

СКАЗИТЕЛИ

Мы уже отмечали у создателей звериного стиля особое отношение к слову. Каждый из них был певцом и поэтом.

У хантов и манси, как вероятно и у средневековых бьярмов, было принято слагать и петь на пиршествах песни собственного сочинения. Это были песни о приключениях во время путешествий, похвальные песни, песни-жалобы, любовная лирика. Пелись песни, посвященные ребенку или животному. На праздниках исполнялись сказания о богах и героях, о предках племени. На медвежьих игрищах в определенном порядке за семь дней исполнялось 300 песен. Каждая отмечалась зарубкой на специальном посохе. Автор всегда был внутри произведения, становился частью истории. Пространство сказки раздвигалось и втягивало в себя слушателей. Сказки становились жизнью героя, и фольклорная формула «если моей сказке продолжаться...» означала «если я буду жить». Мы уже говорили, что в похоронном обряде бьярмов бдение у тела умершего предполагало непрерывное исполнение легенд, сказок, преданий.

«Культовая и даже простая песня исполняется в особом психическом состоянии. Приятно варьирующийся монотонный мотив, частые повторы не только строк, но и крупных фрагментов, приводят в состояние, близкое к экстазу. Создается ощущение, что давно прошедшие события происходят
и домой, певец уносит слушателей в давно прошедшее время, как бы воссоздавая их своим пением. Продолжительное пение отключает и певца, и публику от реальности. Очнувшись, они чувствуют себя так, как будто и они, и весь миропорядок рожден заново, т.е. происходит нечто вроде катарсиса» (Кулемзин В.М., 1984).


«Ветер в одеждах снежных
Рвет, как пила зубами,
Крылья морского лебедя,
Грудь ему раздирая»
(Сага об Эгиле, исландские саги)

Так слагали скальды песню о борьбе корабля с волнами. Остается лишь пожалеть, что до нас не дошла ни одна строка поэтов бьярмов. Однако записаны песни их далеких потомков хантов и манси, благодаря которым мы можем написать эту главу и представить сказителей уральского средневековья.

Сказка и песня обладали такой силой, что могли занести героя в недоступные для человека места. Считалось, что хороший рассказчик, певец, сказитель мог влиять на судьбу слушателей. Песню, слово, фразу и мысль манси, как вероятно и создатели звериного стиля, считали такой же материальной, как, например, бронзовую пластину. «Из песни слова не выкиешь» — для нас это поговорка. Для бьярмов и манси это было аксиомой, свойством мира. Этнографы удивлялись, сверяя песни манси, записанные в разное время и от разных сказителей: они совпадали дословно. Создание собственной мелодии для песни у манси ценилось настолько высоко, что ее можно было обменять на оленя. И самое удивительное: существовали духи слов, с ними надо было договориться, чтобы слова оказали какое-то воздействие. Надо было обладать пророческим, как бы шаманским даром, чтобы уметь управлять духами слов, чтобы твоя песня стала сказанием, достоянием народа.

Благодаря магическому священному отношению к слову, характерному для угорских народов, их предания хорошо сохранялись. При этом финноугры сохраняли не только свою традиционную культуру, но также, как это ни парадоксально, и русскую. Многие русские древннейшие сказки, былины и легенды были записаны в конце XIX века в районах проживания карел, вепсов и потомков финно-угорских народов в Архангельской губернии. Они сохранили для исследователей мифы и сказки древних русичей.

МИФОЛОГИЯ

ВОЛШЕБНАЯ СКАЗКА

Все мы с детства знаем волшебные сказки. И догадываемся, что чудеса в сказках не случайны, хотя не можем объяснить почему. В этом нам, как ни странно, поможет звериный стиль. Когда-то чудеса были частью повседневной жизни, вера порождала обряд, ритуал и миф. Затем обряд исчез, миф
Забылся, но сказка столетиями хранит главное: магию превращений и веру в волшебство. Ещё сказка сохраняет память о волшебных предметах: ковре-самолете, сапогах-скороходах и множестве других.

Некогда подобные вещи были частью обряда: магические обереги спасали владельцу жизнь, наделяли невиданной силой, приносили удачу. Мир изменился, вера ушла, но память о них сохранилась в сказках. И не только в сказке. В коллекциях звериного стиля есть немало настоящих «волшебных» предметов.

Это кресала с конями, всадниками, птицами, медведями. Рождение огня от удара металлом по кремню считалось чудом. В сказке это вызывает появление чудесных помощников (например, песев у Андерсена в «Огниве» или коней в русских сказках). В обряде и мифе именно близнецы-помощники добывали из параллельных миров огонь.

Игольница — тоже волшебный предмет. Создатели звериного стиля приносили игольницу с иглой в святилище по случаю рождения девочки. При рождении мальчика духи жестоко обрубили кусок. Иглу, как и стрелу, духи одаривали душой будущей жены или охотника-воина. Отсюда ведут следы к сказочной душе (например, Коцев, спрятанной где-то в игре. Понятно также, почему стрела, пущенная наугад героем сказки, часто решает его судьбу.

Пермская подвеска, украшение женского костюма, помогает разгадать поворот сюжета, где героиня бросает волшебный гребешок, и перед преследователем встает непроходимый лес. Это не расческа, таким гребешком не прищипнешь, это — действительно волшебный гребешок с непроходимым лесом злобьят, его функция — оберегать владельца.

Как и магическое зеркальце, в котором можно увидеть будущее. С зеркалом — самая интересная история. Шаманы создателей звериного стиля, процарапывая кинжалом блестящую бронзу, наносили на зеркала свои «граффити» — магические рисунки. Приглядевшись, в зеркалах можно было различить лица богов и священных зверей. Загадочный обряд превратился в то самое «свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду расскажи», которое все мы слышали в детстве. Теперь понятно, что правду знает не зеркальце, а духи и божества, спрятанные в нем.

Языческие обряды схожи, поэтому «волшебные» предметы звериного стиля созвучны не только угорским сказаниям, но и русским сказкам. Сарматы оказали огромное влияние на становление славян, оставив следы в славянской языческой мифологии, от древнейших праздников огня и культа колесничих богов до звериного стиля барельефов владимирских и суздальских соборов. Христианство уничтожило большинство языческих предметов в Древней Руси. Но волшебные предметы в Прикамье столетиями спокойно пролежали в чердынских землях и попали в нашу эпоху прямо из сказочных времен.

**БАБА-ЯГА**

О влиянии мифологии финно-угров на развитие русской сказки можно написать большую книгу, богато иллюстрированную изображениями звериного стиля. Мы уже писали о волшебном гребешке, огниве, чудесном зеркале, кольцах, игольнице и других волшебных предметах звериного стиля в русской сказке. Теперь поговорим о Бабе-яге.

В XI—XII вв. новгородские отряды на огромных пространствах от Ладоги и Двинь до Камы и Лозьвы встречали финно-угорское население. Крестьяне, недавно русичи формировали свою христианскую картину мира, и в этой композиции место чертей, леших, ведьм занимали опасные языческие боги.
Своих Перуна и Ладу новгородцы к тому времени подзабыли, зато идолы финно-угров были повсюду. Человеконосцам с копытами превращались для новоиспеченных христиан в чертей и леших, а богини угролов обращались в страшных ведьм и ту самую Бабу-ягу. Святилища хантов и манси на курьих ножках превратились в сказках в дом Бабы-яги. Баба-яга, хозяйка леса, сохраняет в сказке многие функции древних богинь, она кормит героя, испытывает его (инициации), дарит волшебные предметы или сказочного коня. Баба-яга в сказке всегда окружена животными, змеями и пр., она летает по воздуху. Баба-яга забрасывает героев в печь, подвергает героя мнимой смерти, как в древнем обряде иннициации — превращения подростка в мужчину.

Замечательно, что время сохранило портрет одной из пермских богинь людей-лосей. Богиня окружена жертвовными головами, у нее, как у всего племени людей-лосей, происходивших по мифам от предков птиц, длинный нос-клюв. С дистанции в тысячелетие нам нетрудно узнать знакомую каждому по сказкам с детства Бабу-ягу. Добавим еще, что подобные священные предметы, как эта пластина с богиней, хранились в святилище, то есть в том самом домике на курьих ножках.

ЗМЕЯ, КОНЬ, ВСАДНИК, ДЕВУШКА

Полтора столетия ученые пытаются разгадать тайну происхождения мифического Змея. Загадка в том, что вечный противник героя, сказочный Змей, во всех культурах, начиная с Египта, обладает сложной тройной природой: огненной (дышит и разит огнем), водной (наводит засуху или потоп, живет иногда в море, тащит девушек на дно озера) и летучей (появляется внезапно в воздухе с грохотом). Убедительно объяснить этот союз противоречивых стихий в одном образе не удалось даже знаменитому исследователю волшебной сказки В. Проппу.

Между тем звериный стиль и мифология его создателей без труда дают ответ на этот вопрос. Зигзаги молний на стволах деревьев по воззрениям селькупов — это «Великие змеи», объединяющие миры: Верхний и Нижний. Молнии или змеи — это пути, ведущие на небеса или под землю. Выражение «по дороге» (вяттуны чем — на яз. селькупов) буквально означает «дорога по змее». Только богиня, герой или шаман, обладающие властью и магической силой, могут пройти по этим дорогам. Остальных змеи-молнии мгновенно убивают. Змеи играют роль помощников Великих богинь, скифская богиня земли Апи изображалась змееногой, пермскую бронзовую богиню окружают змеи.

В основе образа сказочного змея сверкает молния. Феномен грозы единяет в себе водную, огненную и летучую природу. Огонь, вода, полет и медные трубы (грохот) сочетаются в природном катаклизме, в мифе и волшебной сказке.

С грозой в образе Змея борется сказочный Иван-царевич и побеждает грозного врага. Победить Змея-Молнию значит обрести путь, доступ в иные миры, получить великую неземную силу. Сражается не только Иван-царевич. Умерщвление хтонического чудовища — обязательный подвиг богов и героев: Аполлона, Ра, Мардука, Белльерофonta, Геракла, Персея, Ясона и христианского святого Георгия.

Но до Змея еще далеко, пока для нас змея — просто священная дорога. Это распространенный образ на изделиях звериного стиля. Змеиная дорога ведет в иные миры; конь, лось на подвесках расположены на змее. В дальнейшем на коне, скачущем по змее, мы видим всадника. Герой путешествует по иным мирам и получает неземную силу. Он побывает у отца на небесах, как Мир-Сусне-Хум (манси), и принес людям волшебные дары и технологии. Временами змей усложняется, и на коне мы видим пару — мужчину.
и женщину, а копыта коня все так же ступают по змею. Это герой скачет из иных миров с невестой, дочерью месяца или солнца, как в «Сказании о сотворении мира» у манси. Иногда змея становится Змеем и глотает героя. Этот сюжет тоже распространен в зверином стиле. Змея в своем брюхе несет персонажа в иной мир, где герой опять получает свои дары. И он, в свою очередь, освобождаясь из монстра, может убить и съесть частьцу змея. Шаманская наука гласит, что человек, съевший порошок из сушеной змеи, получает дар предвидения. Здесь уже один шаг до битвы героя со Змеем.

На этом зверинный стиль заканчивается, и на Урале начинается эпоха сказки или иконы. С приходом христианства все меняется, из иного мира не возвращаются. Но остается группа: змея, всадник, конь, девушка. Группа распадается, появляется враждебный персонаж: змея теряет положительный смысл пути-дороги и превращается в змея-каннибала. Рождается знакомый сюжет: герой спасает девушку от врага.

Самое раннее живописное изображение «Чуда Георгия о змие» сохранилось на стене Георгиевской церкви в Старой Ладоге (80-е годы XII века): Георгий на коне сопровождает царевну Елизавету, а та ведет покорившегося змея, обвязав вокруг его рога свой пояс. Только с началом государственнообразования происходит расцвет мотива змееборства. Для единства государства необходимы враги, и коварный змей подходит для этого как нельзя лучше. Всадник спасает теперь не девушку, а веру и государство. На иконе XIV века мы видим уже бой Георгия со змеем.

От бронзового всадника бьярмов, путешествующего по змее, до «Медного всадника» в Петербурге, попирающего конем змею, тянется история наших героев. Она продолжается и сегодня на гербе Москвы, где идет вечный бой всадника и змея. Аналогично поступает со змеем и сказка: везде, где только можно, змей уничтожается героем, часто при помощи волшебного коня. При этом сказка сохраняет девушку.

В письменных источниках, в мифах разных народов, на иконах и в памятниках нового времени мы видим конец повести, начатой в далекую языческую эпоху, и только зверинный стиль, бронзовые пиктограммы дописьменных времен, позволяют нам узнать начало этой запутанной истории.

**Птица Карс (у манси — Товлынг-Карс). Огромная хищная птица, способная унести человека. Охотится на людей и корит тенденций человеческим мясом. Победительница для всех, но помогает герою Альвии (Тарпыгу), который спас её тенденций от железной лягушки. Ее гнездо в ветвях Мирового дерева.

Это громовая птица, ее голос — гром, ее кремалья рождают грозовой ветер. Карс — перелетная птица, она летит в далеких племен краях, поэтому зимой не бывает гроз.

Шаманы Сибири рассказывали о большой птице с железным клювом, заглущенным костями и длинным хвостом. Это Мать-Хищная-Птица. Она показывается только дважды — при духовном рождении шамана и при его смерти. Она забирает его душу, уносит ее в приспосоховую и оставляет для дозревания на ветвях ели. Когда душа достигает зрелости, птица возвращается на землю, разрывает тело на 77 частей. Она раздает эти куски духам болезней и святит. Каждый из духов пожирает доставшийся ему кусочек, это обеспечит потом шаману уважение лечить болезни. Потом, когда душа отходит, Мать-Птица складывает кости на место, и новый шаман пробуждается, как от глубокого сна.

**Земля-кошка**
В IX веке у бьярмов появляются кошки. Кошки стерегут от грызунов амбары с зерном, а бьярмы рассказывают детям историю о Кошке.

Земля — это огромная Кошка, она все время спит. Ее шерсть — это леса, а насекомые, которые ползают в шерсти, вьются рядом — это люди, животные и птицы. Все природные катализмы, землетрясения, бури и ураганы — это следствие того, что Кошка изредка просыпается и двигается.

**Земля-лосиха**
Иногда Земля представляла огромной шестиногой лосихой. Когда лосиха перемещается с ноги на ногу, происходит бури и ураганы, ее позвоночник — горный хребет Урал, разделяющий землю на две равные части; деревья — шерсть, трава и кустарники — пух, животные — паразиты, птицы — летающие вокруг насекомые.
Месяц
Однажды Уна-тур, брат небесного бога, месяц, забрал к себе с Земли непослушных мальчика и девочку. Дети пошли ночью за водой, взошел месяц. Дети показывали ему ведра и хвастались, что у них, в отличие от него, есть вода и игрушки. Тогда месяц утащил их на небо. Их силуэты можно различить в малых лунных пятнах.

Кукушка
Кукушку нельзя убивать. Когда-то птица была женщиной. У нее пересохло горло, и она попросила своих детей принести ей воды. Они не принесли. Тогда она взяла иголки для хвоста, лопату для крыльев, наперсток для клюва и улетела. Напрасно дети просили маму вернуться и предлагали пить. Из леса доносился только голос кукушки.

Зверь-щука
Гигантскую зверь-щуку создал Сол-тур. Опасаясь жестокости этого существа, верховный бог создал его безголовым. Однако щука поплыла по рекам, глотая медведя, лося, рыбака, ворона, женщину с вязанкой дров. Из проглоченного щука создала себе голову.

Приготовив щуку, бьярмы разбирали ее череп по кусочкам, рассказывая детям, кого съела первая щука. Кости щучьей головы действительно по форме напоминают фигурки людей, животных и птиц.

В гигантских щуках превращается водяной дух Вит-кан (у хантов он называется Сарт-лунг). Рыба-оборотень живет в глубоких, заросших озерах. Увидев впереди берестяной лодки два желтых глаза страшной рыбы, рыбаки немедленно поворачивали суденышко и гребли к берегу. Еще бьярмы рассказывали о гигантских рыбах с плавниками-лапами, которые в полнолуние выползают из глухих озер и рыскают по берегу в поисках коров и телят.

Происхождение бобра
В бобра превратилась некая пряха, которую обижали собственные дети. Они не давали пряхе пить, и та решила уйти от них в воду — платье ее сделалась шкурой, а прядильная доска превратилась в хвост.

ЛЯГУШКА
Лягушка — важное существо. Немало историй рассказывали о ней бьярмы. Лягуша — женское божество судьбы, она сидит у корней Мирового древа, на границе миров. К ней обращаются с просьбами беременные женщины. Лягушка облегчает роды, избавляет от бесплодия. Амулет лягушки прибивали к столбам «родильных» домов.

Ханты называют лягушку «между кочек живущая женщина» или «женщина в воде с раскоряченными ногами». Лягушка управляет женским влечением. Юноши хантов зашивали в рукав одежды косточку лягушки, чтобы разбудить влечение девушки. После этого парню достаточно было рукавом слегка прикоснуться к красавице.

По преданию манси, главный най-отыр (огненный богатырь), один из семерых братьев, сын небесного бога, Тахт-Котиль-Торум, был найден в брюхе налима в виде лягушки. По другим мифам, железная лягушка жила у дерева, где находилось гнездо великой птицы Карс. Лягушка съедала выпавших из гнезда птенцов. Герой Альви убил железную лягушку и спас птенцов птицы.

Одна из богинь манси принимала облик лягушки и звалась Нярас-найэква (Лягушка-княгиня).

РИС. 106
Лягушка
п. Висим, Добрянский район Пермского края.
Русская сказка «Царевна-лягушка» сохранила связь образа лягушки с женским божеством и мотив превращения.
Страна Биармия-Вису делилась надвое: существовали города севера (район Чердыни, Колвы и Вишеры, а на северо-западе — бассейн рек Ухта и Тим-шер) и города юга: бассейн Сылвы и Чусовой. Культуры были схожи, между людьми севера и юга заключались браки и шел торговый обмен. Крепости северо-запада, где процветал культ человеколосей, были расположены на реке Ухта. Самые богатые крепости севера находились в треугольнике нынешних сел Редикор (Вишера), Амбор и Пянтег (Кама). Именно там найдено немало кладов бьярмов, большинство дорогих украшений, могильники с серебряными погребальными масками, амулеты военных вождей. И сегодня в этих краях можно увидеть священные рощи бьярмов и остатки крепостных валов. С высоких берегов видны острова на Вишере и отмели на Каме, где когда-то причаливали волжские корабли «серебряных булгар» и караваны торговых лодок Сибири.

О городах юга мы знаем только, что многие из них были на Сылве, где найдены крупнейшие в Прикамье клады иранских монет, сасанидского и византийского серебра (Бартымские клады). На юге занимались скотоводством, гончарным делом, делали знаменитые прикамские пояса, которые экспортировались в земли славян и викингов. Пермские торговцы везли их
на европейский Север. На Каме и Вишере была развита металлургия, охота, рыболовство, меновая торговля мехами. Шаманы севера говорили о происхождении мира и богов, а женщины бьярмов воплощали мифы в металле.

Города и селения

Города-крепости бьярмов напоминали римские походные лагеря: ров, частокол из бревен, выход к реке. Крепость обычно располагалась на мысу у реки, и ров с одним или двумя валами и частоколом был только с одной напольной стороны. Иногда валы защищали крепость с трех сторон, как это было, к примеру, с небольшой крепостью бьярмов на Ледяной горе над знаменитой Кунгурской пещерой. В этих укреплениях люди собирались из окрестных селений при угрозе нападения врага. Осажденный город вышевывал на столбах полотнища — красные флаги (обычай сохранился у хантов и описан этнографами). Военные и охотничьи отряды, а также войска союзников видели такой сигнал издалека с реки и собирались на помощь осажденным.

В крепости находилось святилище, арсенал, мастерские кузнецов и резиденция главы общины. Создатели звериного стиля были мирным народом: географическая удаленность и слава могучих магов в течение нескольких столетий охраняли их от внешних завоевателей. Поселения располагались неподалеку от крепости. Жилища бьярмов, по данным археологии, были большими, площадью 60—100 квадратных метров. Дома представляли собой легкие наземные сооружения столбовой конструкции или наземные бревенчатые здания с канавками, очагами и погребами. В домах из бревен
Вид от городища VII—VIII века на реку Сылву. Городище было расположено на Ледяной горе над Кунгурской пещерой. На горе сохранились остатки крепостных валов.

Вид на реку Вишеру от Редикорского городища. Виден остров на реке, где, вероятно, происходила меновая торговля.

Вид на реку Каму от священной рощи на высоком берегу у с. Пянтег (Чердынский район Пермского края). На отмели когда-то располагались деревянные пристани, где причаливали лодки булгар.

с двускатной, реже односкатной крышей, жили семьи из нескольких поколений. По центру находились столбы — опора крыши, в центре был очаг с глиняным основанием. Интерьер дополнялся разного рода сундуками и шкафами, от которых сохранились накладные детали. С Х в. широкое распространение получили навесные пружинные замки для запирания жилых домов, хозяйственных сооружений, сундуков, ларцов. Возможно, большая их часть стала нужна для сундуков с товарами, которые привозили купцы.

Цивилизация юга исчезла первой, возможно, под давлением регулярных войск Волжской Булгарии. Часть южных бьярмов бежала в Зауралье и на север, большая часть была уведена или сама ушла в Булгарию.

Бьярмы северо-запада отступили с Печоры и Вычегды на восток под давлением финских племен. Бьярмы пермского севера в бассейне Верхней Камы, Колвы и Вишеры продержались после этого еще более столетий.

Особую загадку оставили нам южные бьярмы, люди так называемой невolinской культуры.
В эпоху создания звериного стиля в Прикамье существовали два народа, северные и южные бьермы. В науке известны две археологические культуры, ломоватовская и неволинская. Первая располагалась в Верхнем Прикамье по Каме, Колве и Вишере, вторая, неволинская культура, в конце IV — начале IX в. занимала довольно значительную площадь — около 15 тыс. кв. м (это примерно половина современной Бельгии) в бассейне реки Сылвы, одного из крупных левых притоков Камы. На этой территории известно более 270 памятников, из которых около 200 селищ и около 50 городищ (Голицына Р. Д., 1990). Неволицы торговали с Византией и Ираном, на территории обнаружено более 20 кладов южного импорта, была развита металлургия, мастера славились наборными поясами, кресалами, подвесками и т.д. Потомки аланов и пришедших сюда в VI веке угр, неволицы сохранили в прикамской лесостепи коневодство, мобильность кочевников и аланские предания о городах Причерноморья.

В начале девятого века южные бьермы таинственным образом исчезают. По данным археологии, к концу девятого века города неволинской культуры пусты, могильники заброшены. Обычно пишут, что население ушло на юг и вошло в состав Волжской Булгарии. Отчасти это правда. По неизвестным причинам народ ушел, но гораздо дальше, не просто на Волгу. Известно, что венгры пришли на Дунай в IX веке откуда-то из южнорусских степей. Их язык, как доказано, имеет несомненное родство с угорскими языками хантов и манси. В венгерском языке выделено немало аланских слов: hid — мост, vert — броня, asszony — госпожа, женщина, kard – меч, ezüst — серебро, üveg — стекло и др. В древних погребениях венгров обнаружены посмертные серебряные маски. В погребении на Дунае найдено серебряное блюдо, в уральской манере прочерченное кинжалом (Фодор И.). Угорский язык, граффити на блюдах и обычай погребения в серебряных посмертных масках пересекались в одном месте: в Прикамье. И мы знаем целый народ, исчезнувший таинственно из этих мест.

Мы даже можем проследить путь этого народа по погребениям с масками и свидетельствам средневековых письменных источников. Маски и множество прикамских вещей встречаются в могильнике Большие Тиганы в нижнем течении Камы в центре Волжской Булгарии. Погребальный обряд аналогичен захоронениям в Венгрии. Могильник датируется серединой девятого века. В Танкеевском могильнике на левом берегу Волги (Булгария), кроме масок, обнаружено много шумящих подвесок, копоушек и других женских украшений, характерных для пермских создателей звериного стиля. Далее серебряная маска обнаружена в венгерском могильнике у с. Манвеловка в Приднепровье. Мы видим, что угр венгры через Булгарию шли в Месотиду, в Причерноморье, где когда-то цвели города греко-сарматского Боспорского царства и куда в начале нашего тысячелетия каждую зиму приходили кочевые аланские племена. Ранняя венгерская хроника «Аноним» (Магистра П.) называет две возможные прародины венгров — Месотиду (Приазовье) и степи за Волгой возле Уральских гор. Это как раз крайние точки кочевого аланского «маятника».

Но уэри не нашли родины «Золотого века» аланов в Месотиде. К IX веку города Боспора четыре столетия лежали в руинах. Правившие там хазары не обрадовались воинственным пришельцам и вынудили их покинуть территорию каганата. По письменным источникам мы знаем, что «орда Леведия» (так назвал группу племен византийский император Константин Багрянородный в трактате «Об управлении Империей») покинула Булгарию, одно время жила в Приднепровье у границ хазарского каганата, затем ушла на запад и по горам, которые стали потом именовать угорскими, обошла Киев. Под давлением печенегов венгры отошли в Болгарию, где потеряли во-

Рис. 107
Миниатюрная погребальная серебряная маска. Размеры: 3,7×3,2 см.
Верхнее Прикамье
енное поражение от царя болгар, но затем в битве при Прессбурге под руководством князя Арпада, объединившего семь племен, разгромили войска Великой Моравии. Воинственные племена венгров хотели еще захватить Баварию, но проиграли битву при Лехе немцам и осели на Дунае.

Споры о родине венгров велись веками. Венгерские ученые (А. Регули, Б. Мункачи и др.) не раз приезжали в Зауралье, изучали хантов и манси, нашли много общего у своих предков и уральцев, включая древний национальный миф о семи братьях вождях и младшем царе-всаднике, победившем братьев в конном состязании. Аналогичный миф сохранялся у манси, где великий герой Миш-Сусне-Хум (Альвы, Альвали, Алин-Хум) победил братьев и первым привез за коньяк отца Нуми-Торума. Католический венгерский монах Юлиан, посланный для поиска родины предков и обращения в христианство оставшихся в язычестве венгров, в 1236 году нашел «венгров-язычников» в неведомых краях за Волгой и говорил с ними на понятном для них венгерском языке. Путь к ним на север ему указали булгарты, так что, скорее всего, монах провел месяц с угтами Прикамья.

Итак, мы знаем, что в начале девятого века один из народов Приуралья исчез, а в конце того же века на Дунае появился народ с той же мифологией, с родственным языком, с похожим погребальным обрядом. Не будем ничего утверждать, выводы сделайте сами.

### СТРАНЫ ВИСУ И ЙУРА

Здесь мы приводим оно из самых древних свидетельств о Приуралье и Зауралье Абу Хамида аль-Гаарнати, арабского путешественника, посетившего Волжскую Булгарию в XII веке и записавшего там рассказы булгар о стране севера. Цветистым языком «1001 ночи» араб описывает страну Вису — Прикамье, климат и продолжительность дня, дает описания лыж, повадки бобров, характер меновой торговли и сообщает немало интересного. Араб упоминает, что мечи для стран Севера поставляли в виде клинков без рукоятей. Действительно навершия для рукояти с образами животных, сообщающих оружию магическую силу, отливались на Урале. Из арабских источников также известно, что торговый путь от Булгара до Вису (Редикора и др. княжеств на Каме и Вишере) занимал 20 дней, а путь по Вишере до Югры через Урал был равен 12 дням.


«...И отправился я по морю к стране хазар. И прибыл к огромной реке, которая больше Тигра во много-много раз, она будто море, из которого вытекают большие реки. А Булгар тоже огромный город, весь построенный из сосны, а городская стена — из дуба. А вокруг него без конца (поскак) народов, они уже за пределами семи климатов. Когда день длинный, то длится его двадцать часов, а ночь — четыре часа. А когда наступает зима, длится ночь двадцать часов, а день — четыре часа.

А летом в полдень жара у них сильная, сильнее, чем во всем свете, а вечером и ночью воздух холодает, так что нужно много одежды. Я постился там в месяцах в ряд, и наутро (пост) и забирался под землю в помещение, в котором была вода, выходившая из земли. А холодом зимой бывают очень сильные, настолько, что раскалывается дерево от жесткости мороза. А царь в это время сильных морозов выходит в походы против неверных и
И отечество человеческое
и копыта скотины;
В вещах — лыжах, а
ломарем жеребячьих, для носки готовых,
И мехов жеребячьих, для носки готовых,
Лис без счета багровых
Серых векш — без числа!
Горностая, прекраснее белых шелков,
И бобров серебристых за грудою груду.
Раскрывались, блистая, ларцы за ларцами.
Будто жадными тешась людскими сердцами,
Груды ценной добычи принеся на привал,
И огромный воздвигли носильщики вал. 
Севера:
Баттута). (Ибн-
противном же случае собака злится, убегает и
Их корм, то он кормит собак раньше людей, в
из которых у него по 100
то есть рогозы, или чем-нибудь железным или деревянным, то будет долго слышен
обычные и Булгаром месяц пути, называют его Йура. И есть другая область, ко-
в том числе и бобров, и оттаскивает его
 такой дом за домом, в которых много меда, и соболей у них
и дровами, так как там нет ни дерева, ни
отправляются зимой, когда тундру и
и около того. Повозка прикрепляется к ее
и дровами, так как там нет ни дерева, ни
и дровами, так как там нет ни дерева, ни
для ног доски и обстругивают их; длина каждой доски ба, а ширина — пядь. 
Каждый человек находит около своего
и делает на нем знак, и уходит; затем после этого возвращаются и находят товар, который нужен в их стране. И каждый человек находит около своего товара что-нибудь из тех вещей; если он согласен, то берет это, а если нет, забирает свои вещи и оставляет другие, и не бывает обмана. И не знают, кто такие те, у кого они покупают эти товары.
И привозят люди мечи из стран ислама, которые делают в Зенджане, Ахбаре, и Тебризе, и Исфахане, в виде клинков, не приделывая рукоять и без украшений, одно только железо, как оно выходит из огня. И закалывают этих мечей крепкой закалкой, так что если подвесить меч на нитку и ударить ножем или чем-нибудь железным или деревянным, то будет долго слышен звон. И эти мечи как раз те, которые годятся, чтобы везти в Йиру. А у жителей Йуры нет войны, и нет у них ни верховых, ни вьючных животных — только огромные деревья и леса, в которых много меда, и соболей у них очень много, а мясо соболей они едят. И привозят к ним купцы эти мечи и коровы и бараньи кости, а в уплату за них берут шкуры собаки и получают от этого огромную прибыль.
А дорога к ним по земле, с которой никогда не сходит снег; и люди делают для ног собак, на которых закреплены прочные кожаные ремни, которые пригибают к ногам. А обе эти доски, которые на ногах, соединены длинным ремнем вроде лошадиных поводьев, его держат в левой руке, и в правой руке — палку длинной в рост человека. А внизу этой палки нетто вроде шара из ткани, набитого большим количеством шерсти, он величиной с человеческую голову, но легкий. Этой палкой упираются в снег и отталкиваются палкой позади, как делают моряки на корабле, и быстро двигаются по снегу. И если бы не эта выдумка, то никто не мог бы там ходить, потому что снег на земле вроде песка, не слеживается со-
всем. И какое бы животное ни пошло по этому снегу, проваливается в него и умирает в нем, кроме собак и легких животных, вроде лисицы и зайца, а они проходят по нему легко и быстро. А шкуры лисицы и зайца в этой стране белеют так, что становятся вроде ваты, таким же образом белеют и волки. В области Булгара их шкуры белеют зимой.

А эти мечи, которые привозят из стран ислама в Булгар, привносят большую прибыль. Затем булгарцы везут их в Вису, где водятся бобры, затем жители Вису везут их в Йуру, и (ее жители) покупают их за соболинные шкуры, и за невольниц, и невольников. А каждому человеку, живущему там, нужен каждый год меч, чтобы бросить его в море Мраков. И когда они бросают мечи, то Аллах выводит им из моря рыбу вроде огромной горы, которую (рыбу) преследует, желая ее съесть, другая рыба, больше ее во много раз. И спасается маленькая от большой, и приближается к суше, и попадает на место, откуда не может возвратиться в море, и остается там. А большая рыба не может достать меньшую и возвращается в море.

Выходят жители Йура в море на судах и отрезают (мясо) от ее боков, а рыба не чувствует этого и не шевелится, и они наполняют свои дома ее мясом и поднимается на ее спину, и она, как огромная гора. И остается она у них какое-то время, пока они отрезают от нее: каждый, кто бросил в море меч, берет от рыбы долю. А иногда поднимается вода моря, и всплывает эта рыба и возвращается в море... Говорят: действительно, если жители Йура не бросят в море мечи, о которых я упоминал, то им не будет послана рыба и они умрут от голода. Жителям Вису и Йура запрещено летом вступать в область Булгара, потому что когда в эти области вступает кто-нибудь из них, даже в самую сильную жару, то воздух и вода холодят, как зимой, и у людей гибнут посевы. Это у них проверено. Я видел группу их в Булгаре во время зимы: красного цвета, с голубыми глазами, волосы их белы, как лен, и в таковой холод они носят льняные одежды. А на некоторых из них бывают шубы из превосходных шкурок бобров, мех этих бобров повернут наружу. И пьют они ячменный напиток, кислый, как уксус, он подходит им из-за горячести их. Когда я поехал в страну славян, то выехал из Булгара и плыл на корабле по реке славян. А вода ее черная, как вода моря Мраков, она будто чернила, но притом она сладкая, хорошая, чистая. В ней нет рыб, а есть большие черные змеи, одна на другой, их больше, чем рыба, но они не причиняют никому вреда. И есть в ней животное вроде маленькой кошки с черной шкурой, зовут его водяным соболем. Его шкуры вывозят в Булгар и Саджсин, а водится он в этой реке... А вокруг них (славян) — народность, живущая среди деревьев, брежущая бороды. Живут они на (берегах) огромной реки и охотятся на бобров в этой реке.

...Я оставался у них с караваном длительное время, страна их безопасна. Харадж они платят булгарам. И нет у них религии, они почитают некое дерево, перед которым кладут земные поклоны. Так мне сообщил тот, кто знает их обстоятельства.

И прибыл я в город (страны) славян, который называют «Город Куйав».

Большаков О. Г. Путешествие Абу Хамида ал-Гарнати в Восточную и Центральную Европу (1131—1153 гг.).

**БИАРМИЯ**

Существует еще один легендарный, но интересный источник западного автора о стране, которую норманы называли Биармией. Это древнескандинавские саги X века. Одна из них сага о Торере по прозванию «собака» в следующих словах повествует о походе в Биармию братьев Карли,
Гюнстейна и Торера «...Пришли они на место, на большом пространстве свободное от деревьев, где была высокая деревянная ограда с запертой дверью; эту ограду охраняли каждую ночь шесть сторожей из местных жителей, по два человека на каждую треть часть ночи. Когда Торер и его спутники подошли к ограде, сторожа ушли домой, а те, которые должны были их сменить, еще не пришли на караул... Торер сказал: «На этом дворе есть курган, насыпанный из золота и серебра, смешанных с землей; к нему пусть отправляются наши; на дворе стоит бог биармов, который называется Иомаль; пусть никто не осмеливается его ограбить». Затем, подойдя к кургану, собрали сколько можно больше денег, сложив их в свое платье. Как и следовало ожидать, к ним было примешано много земли. Потом Торер велел им уходить, отдав такое приказание: «Вы, братья Карли и Гюнстейн, идите вперед, а я пойду самым последним (и буду защищать отряд); после этих слов все отправились к воротам. Торер вернулся к Иомалю и похитил серебряную чашу, наполненную серебряными монетами, стоящую у него на коленях».

В конце прошлого века И. Н. Смирнов в своем историко-этнографическом очерке о пермяках отметил поразительное сходство древнего биармийского святилища, описанного в цитированной выше саге, со святилищами вогулов и остяков, сохранившимися до самого последнего времени: совпадает и деревянный забор вокруг святилища, часто также охраняемый сторожами; и деревянный истукан внутри с чашкой или тарелкой, наполненной деньгами, на коленях; и даже обычай перемешивать землю во дворе святилища с монетами.

О. Н. Бадер, А. П. Смирнов. «Серебро закамское» первых веков нашей эры.

Биармаланд, или Биармия, упоминается в скандинавских сагах вплоть до XIII века.

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ

СЕМЬ КОТЛОВ

Князь смотрел на обряд, но мысли его были далеко и от шамана, и от собравшихся на площади людей, ожидавших чуда, застывших в напряжении молчании. Шаман разговаривал с богиней, взмахнувшей крыльями, готовой улететь к небесному мужу. В речах старого Ойки слышались звуки голосов давно ушедших, слова предков. Устами Ойки предки просили богиню сохранить народ, не дать ему погибнуть от мечей и болезней. Помощники шамана, семеро молодых парней, складывали у столба дары, головы лосей, шкурки соболей, стрелы.

Князь вспоминал вчерашнее, вечер с людьми Запада, их рассказы о необычной войне. Купцы Запада уже несколько лет не появлялись на Вишере, товары для далеких стран давно пылялись в сундуках князя. Красила с птицами, наборные пояса, меха, моржовая кость из-за Камня — за всем этим добром никто не приходил. Теперь, кажется, пришла весть о чем-то новом. И эта весть не давала покоя князю настолько, что он вынудил старого Ойки провести обряд семи котлов. Этот обряд не проводил более двадцати лет, с тех пор как купцы булгар принесли в города Киевлянскую землю. К ним они пришли с Юга, из городов и пустынь страны Морт, откуда люди в смешанных тюрбанах везли серебро и оружие.

Ал-Марвази пишет:
«На расстоянии пути в 20 дней от них (булгар. — А. М.) по направлению к полюсу страны, называемой Ису, а за нею люди, зовут их йура». «Они народ дикий, обитают в чашах, не имеют сношений с людьми, боятся зла от них». «Булгары ездят к ним, возят товары, как-то: одежды, соль, другие вещи... торгует народ йура при посредстве знаков и тайно из-за дикиости их и страха перед людьми, вывозят от них превосходные соболи и другие прекрасные меха, ведь они охотятся на этих зверей, питаются их мясом, одеваются в их шкурах».

(В. Минорский, Марвази. Перевод Б. Н. Заходера)

Бируни указывает, что расстояние от Вису до Юра равно 12 дням.

70 ИСТОРИЯ
Князь был тогда ребенком, но помнил, как страдали люди Вису, как Бог болезней и мрака, наделявший людей нечистотами, забирал эти нечистоты обратно вместе с жизнью. Понос и рвота высушивали людей, оставляя от них только тонкую оболочку, созданную небесными богами. Люди уходили в Нижний мир, страну предков целыми родами, большими семьями. Казалось, еще немного и от народа бьярмов не останется никого. Лучшего из белых коней принес тогда в жертву отец князя сыну богини, но не принял кровавой жертвы великий герой. Пошептались старейшины, послушали старика одну из древних старух, помнивших еще времена всадников. Вспомнила старуха забытый обряд. Тогда еще молодой крепкий Ойка провел обряд Семи котлов — и болезнь отступила.

Да, совсем стар стал шаман, потерял зубы, трудно понять хриплый голос. Услышат ли его духи? Старики и дети близки иному миру, те и другие любят рыбку и видят другую сторону земли. Скоро, скоро князь сам станет стариком и чуть-чуть шаманом.

Сейчас опасность таилась в другом, в необычной войне на Западе. Это не были набеги ради чести, ради славы, ради песен, когда старые сказители, глотнув мухоморной настойки, исступленно воспевают героев, а слушатели с раскрытыми ртами, внимают деяниям минувших времен. Это не были набеги ради скота, шкур, серебряных персидских блюд, спрятанных в лабазах, ямах и сундуках с большими навесными замками. Это даже не были набеги из-за женщин, будущих жен с круглыми лицами, большими глазами и мощными бедрами, хотя что может быть лучшее женщины на этом свете! Это вообще не было походами и набегами. И вот это больше всего тревожило князя. Как рассказывали люди с Печоры и реки Тимшер, пришельцы вырезали мужчин, забирали женщин и никуда не уходили. Они оставались и селились в захваченных городах или строили другие — рядом. Для людей-лосей больше не было места на своей земле. Вот поэтому через земли князя потянулись потоки беженцев с северо-запада, уходивших от пришельцев за Камень, туда, где по поверьям жили когда-то их предки, и где люди говорили на понятном языке. Князь долго разговаривал со старейшинами племени Лосей и пригласил их остаться в своих городах, в стране Вису на Вишере. Старики Лосей покачали головами, а один помоложе даже сделал неприличный жест за спиной князя, обвел пальцем лицо. Это означало, что говоривший несет бред и у него не в порядке с головой.

— Они придут сюда, князь, — сказал старейшина северян.

— От них не увернуться, как от седьмого бревна, — добавил он, переиначив старую пословицу.

И тогда князь послал за Ойкой. Шаман крикнул, позвал. Зазвенели колокольчики, чтобы разбудить духов. Помощники принесли котлы и поставили у подножия семистороннего столба. Старик стал пропшаться с бронзовыми изваяниями и бросать амулеты в котлы. Послылся шум многочисленных подвесок на женских косах, звон бубенчиков и колокольчиков, приглушенные вскрики. Задние ряды в человеческом круге подались вперед, каждый хотел увидеть происходящее. Амулеты для обряда жертвовали все, бронзовых человечелосей, хранителей домашнего очага, произнеки с изображением духов, кресала, изваяния великого героя Альви. Для многих это было главное и единственное богатство. Сам князь помимо скота и шкур зверей пожертвовал древние изваяния богинь-матерей, святые люди, доставшихся ему по наследству. Смысл обряда знал каждый. Отверстие в Нижний мир открылось, и оттуда готовы хлынуть несчастья, смести с лица Земли народ Лосей, страну Вису. Дары можно закрыть только богиня Земли, Ками-эва. Ей-то и предназначались дары в семи котлах. Семеро помощников Ойки подняли тяжелые котлы с амулетами. Шаман закружился по кругу солица, взмахами посоха указывая каждому путь от главного столба. Круг людей расступился, и парни побежали, прижимая к груди ношу. Котлы опустились
По многочисленным преданиям, мис-нэ могли вступать в связь с охотниками, принеси удачу. В одном из сказаний описывается, как мис-нэ предлагает себя охотникам, однако те, заметив на ноге мис-нэ копыто лося, отвергают ее. Затем ситуация повторяется, но на ноге у лесной женщины оказывается копыто дикого оления, затем — лошади. Обиженная отказом мис-нэ говорит охотникам: «Если вы кормиться не хотите, езжайте! Если вам не нужна богатая зажиточная изба, езжайте!» Когда охотники вернулись домой, то увидели, что от их жилищ и амбаров остались лишь пустые стены, а вместо стада оленей оказался сухостоя.

Энциклопедия уральских мифологий

МИС-НЭ

По многочисленным преданиям, мис-нэ могли вступать в связь с охотниками, принеси удачу. В одном из сказаний описывается, как мис-нэ предлагает себя охотникам, однако те, заметив на ноге мис-нэ копыто лося, отвергают ее. Затем ситуация повторяется, но на ноге у лесной женщины оказывается копыто дикого оления, затем — лошади. Обиженная отказом мис-нэ говорит охотникам: «Если вы кормиться не хотите, езжайте! Если вам не нужна богатая зажиточная изба, езжайте!» Когда охотники вернулись домой, то увидели, что от их жилищ и амбаров остались лишь пустые стены, а вместо стада оленей оказался сухостоя.

Энциклопедия уральских мифологий

в яму у подножия семи столбов огромного круга. Мать-богиня Земли должна была принять дары и закрыть землю, горевшую под ногами. Пусть беды останутся далеко внизу, в темном мире предков. «Да будет так», — трижды крикнул шаман в небо, словно услышав мысли князя. Вождь поднял голову. Над лесом и рекой парил коршун. Воинственная птица летела против хода солнца, по кругу мертвых. Боги не услышали Ойку.

Обломки бронзового котла с изваяниями богинь археологи нашли около деревни Курган Чердынского района Пермского края в 1957 году. Обряд Семи котлов был описан в 1922 году финским ученым Карьялайненом после этнографической экспедиции на Урал, к хантам и манси.

МИФОЛОГИЯ

ДУХИ

Скандинавская мифология богата не только богами (асами), великанами (турсами) и великими героями. В ней присутствует множество духов — вполне фольклорных персонажей: карлики, гномы (цверги), тролли, эльфы и пр. На основе этого богатства Толкиен создал свое Средиземье, из этой кладовой брали сюжеты и персонажей другие авторы. Мифология бьярмов, жителей средневекового Прикамья и Зауралья тоже интересна. К сожалению, на Урале не было своего Снорри Стурлусона и Саксона Грамматика. Никто не записывал в XII веке предания жителей Урала. Поэтому приходится собирать их в фольклоре хантов и манси, записанных только в XIX–XX вв. Но даже по этим этнографическим сведениям можно составить представление о богатстве средневековой мифологии Урала.

Пространство бьярмов было наполнено мириадами духов, живущих в параллельных мирах и шныряющих между ними. Главные духи — это мировые божества и духи предков. У бьярмов, как у хантов и манси, предки входили в состав семейных, родовых и деревенских духов-покровителей (хант. — тонгх). Считалось, что эти духи защищают семью, клан от болезней, помогают в войне, охоте, рыболовстве, торговле. При этом в тонгхах могли превратиться лишь члены рода, которые обладали выдающимися качествами.

Домашние духи различались по своим силам и способностям. Нередко удача какого-нибудь человека объяснялась способностями его домашнего духа, который приобретал славу, и к нему начинали обращаться из других семей. Так семейный дух приобретал статус общественного. Хозяин угощал своего духа, просил у него благополучия, удачи в промысле (Кулегин. Ханты). У рек, гор, озер были свои духи, которым надо было непременно умилостивить, чтобы перейти реку, забраться на гору, наловить рыбу. Свои духи следили за домом, полем. Особые духи направляли в цель оружие, следили за работой инструментов. Полные изображения или голову животных вырезали на конце грифа арфы, на рукоятках черпаков. Головы орлов венчали колчаны с оперенными стрелами, навершия с медведями украшали рукояти ножей. Рождающие огонь кресала работали при помощи духов-помощников: птиц, коней, лосептиц.

Духи жили везде. Лес, поле, реки, озера и дома людей населяли неуловимые создания. Это были добрые и злые духи, мстительные или незлобивые, щедрые или не очень. Смотря, как договоришься, как исполнить обряды, принесешь жертву. С некоторыми лучше не встречаться вообще, здесь не
помогает никакой подарок. Духи были похожи на людей, у каждого из них была своя территория, свои привычки и образ жизни. Многие из них платили дань, как и люди, великому герою Альви (Мир-Сусне-Хуму).

В лесу жили остроголовые менквы, огромные сильные, но глупые существа. Менквы были похожи на ели, рост равен высокому дереву, у них огромная физическая сила; когда они приближаются, то шум шагов слышен издалека, скрипят деревья, ломаются сучья, начинает завывать ветер. Менквы могли изменять свой облик, обрашаться в ящерицу, паука или лягушку. Встречи с менквами не приводили ни к чему хорошему, хотя им тоже приносили жертвы. Людоеды менквы похищали людей, хватали заблудившихся в лесу, кружили, заманивали охотников и военные отряды. От крика менквы может расступиться земля и потечь река. Создание великанов менквов — первая неудачная попытка богов в деле изготовления земных существ. От прихода и нападения менквов помогало железо: топор, вонзившийся в дерево, нож на пороге. Считалось, что лесного духа можно было убить стрелой с медным наконечником или медной пулей; последние изготавливались из металла, который брали из горловины котла.

В лесу жили Мис-хум, лесные люди, хранители лесных богатств. Отличить лесных людей можно по высокому росту и семи пальцам на руках. Обитали они в труднодоступных лесных местах. Люди Мис могут наградить человека богатством и удачей, но могут и забрать у него одну из душ для продлении своей жизни. Красавицы-дочери Мис бывало соблазняли мужчин и порой даже выходили замуж за обычных людей. Бывры рассказывали немало историй о браках с лесными феями. Многие из этих союзов заканчивались печально: земные жены ревновали к лесным чародейкам. Люди Мис охотились на зверей, у них были особые собаки, соболи с золотым кольцом на шее. Эти звери по приказу хозяев способны добыть богатство и могут броситься на врага. В реках скрывался водный дух Виткась с гнездом орла на голове, пряталось огромное существо Вурэс, способное запирать реку и создавать наводнения. Вблизи домов бродили маячки, неприкаянные и невидимые души умерших. Маячку могла убить только молния, поэтому они прятались во время грозы. Иногда они приходили проводить родственников.

В затонах и вблизи болот обитал Почак, небольшое существо, в которое превращались выкидыши. Криком и уханьем Почак часто пугал рыбаков и охотников, иногда демон прыгал в лодки и заставлял рыбаков перевозить его на другой берег. В заброшенных домах и амбарах селилось Кот-кули-ко, существо, убивающее по ночам людей, неосторожно заночевавших в пустующих постройках.

Рядом с селеньями появлялась Тан-Варп — лесное существо, крутильщица сухожилий. Жители селения не должны были крутить нити ночью, в противном случае дух появлялся рядом с ними и вызывал на соревнование. Проиграв, можно было лишиться жизни.

В выбранный день и обуви заводился Пауль-Йорут, вредный и опасный дух. Иногда Пауль-Йорут представлял мальчиком высотой с локоток, обладающим большей силой; чаще — злобным существом, наносящим вред людям. После наступления темноты Пауль-Йорут бродит по избам, стучит, но остается невидимым для человеческого глаза. Он заставляет плакать детей и лаять собак, а в особых случаях нападает на людей. В лесах и болотах обитали многоголовые людоеды яляни, враги человечества, а в озерах жил Вэс, огромное существо, заглатывающее лодки. Одного из Вэсов убил в бою герой Альви. Чтобы Вэс не возродился, Альви пришлось скочь его. Пепел чудовища превратился в комаров-кровососов. Как и человеческий мир, невидимый мир духов опасен и притягателен. Там скрывается смерть, но там же прячется счастье и невиданная удача.

По материалам книги «Мифы, предания, сказки хантов и манси»
ИСТОРИЯ

РАСЦВЕТ И ЗАКАТ

К X веку магическая культура быврмов достигла совершенства. Шаманы-визионеры создавали пространство и время, наполняя мир деяниями богов и проделками духов. Мастера создавали разнообразные вещи, у которых не было аналогов в тогдашнем мире. Сложные биметаллические кресала со стальным сердечником и бронзовой фигурной ручкой, гребни-амулеты, скульптурные ложки, шумящие коньковые подвески расходились из Прикамья на Восток, в Нижнее Приобье и в Европу, в земли славян, хазар и венгров. Дорогие наборные пояса с амулетами купцы везли в дальние страны Севера, археологи обнаружили их в захоронениях конунгов Швеции. В соболях и горностаях Прикиманье щеголяли магнаты Византии, славянские князья, сасанидские шахи и каганы хазар. Меновая торговля процветала. Кладовые быврмов ломились от византийских изделий и сасанидского серебра. У шаманов не было недостатка в драгоценных серебряных блюдах, на которые опускались копыта золотых лосей. Археологи XX века нашли в Прикамье более шестидесяти кладов иранских, византийских и азиатских серебряных изделий. И тут что-то произошло, цивилизация надломилась. Мирные столетия подточили энергию и силу таежных купцов, охотников, воинов и рыболовов. Обычные вещи превращались в амулеты, ритуал стал править жизнью. Изделия потеряли обычные свойства, прекратили работать. Сложные фигурные кресала с фигурами божеств больше не высекали огонь, гребни стало невозможно использовать и даже копоушки, костяные и бронзовые палочки для чистки ушей, стали настолько сложны, обзавелась утиными лапками и подвесками, что годились уже только для молитв, а не для серы чердыни. Вид на реку Колву и Вятское городище.
в ушах. Обычная гигиена стала ритуалом. Разукрашенное оружие перестало метко стрелять и колоть. Хранители святилищ берегли традиции и выступали против иноземных новинок техники, изменений в укладе и образе жизни. Число запретов росло. Сиотолкователи противоречиво толковали туманные сны с явлениями богов и знаками духов. Бьярмы стали во всем полагаться на магию, волю духов, эффект жертвоприношений и силу слов. Слуши о богатствах земли магов привлекли внимание иноземцев.

И когда в XI веке с Запада пришли молодые воинственные племена коми, а с Юга по замерзшим рекам подошла кавалерия булгар, их уже некому было встретить с оружием в руках. Ритуалы не подействовали, камлания оказались бессильны, сове́ ты старейшин погибали в бесконечных спорах и не могли принимать решений. Тревожные красные полотнища поднимались над частоколом городков, тучи стрел обрушивались на защитников, чужеземные воины в тяжёлых доспехах рубили бревна, крепости сдавались, начиналась резня, бьярмы гибли или становились рабами. Наконец, вожди племен поняли, что боги отвернулись от них и приняли решение. В неприятных местах, недалеко от селений, они зарыли сокровища, похоронили амулеты, простились с богами родных мест, с реками отцов и ушли на Восток. Схроны не предполагали возвращения за сокровищами, бьярмы просто вернули их Матери-Земле, богине Среднего мира. Это было последнее великое жертвоприношение. Через ущелья Уральского хребта, через отверстие, пробитое когда-то громовой стрелой героя Альви, прикамские бьярмы отступили в земли родственных им племен предков хантов и манси.

В опустевшие города вступили отряды коми, но не нашли там ни людей, ни богатств. Народ магов исчез. Вожди коми приписали это силе враждебных колдунов, спрятавших народ под землю. На протяжении веков новые жители Прикамья не искали и не трогали заклятые клады. Через столетие после ухода бьярмов на сибирских землях, на берегах Оби, чьи свинцовые воды напоминали цвет волн далекой Камы, хотя и текли в другую сторону, образовалось великое Кодское княжество. Потомки бьярмов вошли в число его основателей. «Все Крылатые и Ноги имеющие» — так до сих пор называют ханты своих предков. Среди них был и народ крылатых человеколюсов — создателей пермского звериного стиля. Армии коми не раз пытались перейти Уральские горы, но воинственные вогулы всегда отражали натиск пришельцев с Запада. Эти средневековые войны оставили след в фольклоре обских угров.

**ПОСЛЕСЛЕВОИЕ**

Отброшенные волею судьбы на Север, сарматы когда-то принесли в леса Урала культурный импульс древнего Ирана и греческого Боспорского царства. Этот импульс не угас в северных болотах, а породил на Урале и в Сибири особую культуру звериного стиля. Магистральное мышление кочевников, привычка к большим расстояниям позволили включить маленькую страну Приуралья в систему евразийских международных связей и сделать ее одним из торговых центров средневекового мира.

В бассейнах рек Камы, Колвы, Вишеры, Сылвы, Сосьвы, Конды, Оби возникла цивилизация, объединенная языком, обычаями, ритуалами и зверинным стилем — бронзовыми и серебряными изваяниями духов.

Магическая дописьменная культура несколько столетий, с VI по XI вв., мирно сосуществовала с великими культурами мира: с зороастрийским и мусульманским Ираном, Волжской Булгарией, христианской Византией, Хазарским каганатом и мощными языческими цивилизациями скандинавов и славян.
В сравнении с обычной мировой практикой, когда продвинутые народы быстро разбирались с первобытной культурой огнем и мечом, в Приуралье пять столетий шел торговый и информационный обмен, существовал диалог культур. Под давлением иных цивилизаций культура создателей звериного стиля оттачивала свои магические практики, совершенствовала обряды и ритуалы, развивала культивную металлургию. Не обладая письменностью, люди сберегли свой мир и пантеон богов в металле. Уральские народы создали одну из самых совершенных магических цивилизаций Евразии. Через манси, хантов и другие народы Зауралья вера бьярмов была принята многими на континенте.

Боги бьярмов потеряли родные имена, изменили облик, но покорили леса и реки Сибири, Дальний Восток и Крайний Север в новых обличиях, с другими народами. Вера в равновесие Трех Миров дошла до нас в религиях манси, кетов, хантов, эвенков, якутов, нганасан и других народностей. Из Приуралья мифы и ритуалы ушли в Сибирь, на Алтай до восточных и северных границ Евразии. Как свет погибшей звезды, со временем они дошли до нас. В пересказах разных народов бродячие сюжеты услышали те, кто хотел их услышать.

От языческих бесписьменных культур Европы осталось не так много говорящих вещей. Христианство постаралось искоренить память о языческих обрядах и магической атрибутике. Но Урал и Сибирь сохранили до нынешних времен один из бесценных архивов евразийской истории. Эта огромная металлическая библиотека создана в эпоху, когда сказки были бывальными, когда боги сходили к людям в звериных обличьях, когда завязывались истории, распутывать которые нам приходится сегодня. В этом архиве ключи к многим загадкам нашего времени.

Нетрудно обнаружить в средневековой уральской цивилизации ядро мировых культурных импульсов: от сюжетов Гомера до героев Борхеса и Уэлса, запутавшихся в параллельных мирах, от мифологем мировых религий до сюжетов волшебных сказок и фильмов ужасов про вампиров. Сегодня мы только начали читать бронзу, едва перевели с древнего языка первые страницы. Никто не знает, о чем думали и говорили сами создатели пластин. Ни один из средневековых путешественников по Сибири и Уралу не оставил записей об этих краях. Волжские булгары, которые много могли бы рассказать о странах Севера, сами были сметены монгольским ураганом. Но цивилизация не могла пропасть бесследно. Реконструкция осуществлена по археологическим данным ломоватовской и неволинской культуры, по коллекциям артефактов пермского, печорского и приобского звериного стиля, по этнографическим материалам и мифам сибирских народов: хантов, манси, селькупов, кетов, алтайских шорцев и других племен. При реконструкции образа жизни в первую очередь были использованы этнографические материалы исследователей культуры манси и хантов. Наша реконструкция — не истина в последней инстанции, а скорее, художественный образ уральской цивилизации звериного стиля.
СЛОВАРЬ ЯЗЫКА
ПЕРМСКОГО ЗВЕРИНОГО СТИЛЯ

Язык звериного стиля часто называют кодом. Исследователи иногда различают несколько видов кода: орнаментальный, растительный, зооморфный и т.п. Но что такое код? Это шифр, знаки, доступные только посвященным. Разумеется, создатели звериного стиля ничего умышленно не шифровали. Язык звериного стиля был понятен всем персонажам эпохи — от вождей и шаманов до торговцев и простых охотников. Духи на пластинах сопровождали жизнь средневекового человека — от рождения до смерти, к ним обращались при всех обрядах: на свадьбе, на похоронах, при проводах в дальней путь, перед охотой и на праздниках. Детям рассказывали о смысле изображений, о значении фигур, о приключениях богов, о проделках духов. В ритуальных танцах во время праздников, в сказаниях, сказках и песнях для членов племени оживали мифы и раскрывался смысл священных изображений. Время зашифровало и скрыло для нас эти знаки. Попробуем подобрать ключ к этому коду и раскрыть то, что можно понять сегодня.

1. Фигура на звере. Обозначает существо нашего человеческого Среднего мира
Зверь-гибрид охраняет вход в Нижний мир, и сульдэ (так называют фигуру сверху), будь то божество, герой или несколько персонажей, находится сверху, в Среднем мире. Все мы — сульдэ.

2. Пять птиц сверху или пять черепов
Это пять душ человеческих. Так считали бьярмы. У каждого из нас есть пять душ. Череп тоже вместе лицо души, символ возрождения к новой жизни. Пять черепов на пластинах иногда расположены над головой богини Среднего мира, которая владеет душами и посылает их в чрево роженицы.

3. Фигура с крыльями
Крылья — знак того, что существо причастно к двум мирам: Среднему и Верхнему. Это герой человеколось — он может подниматься в Верхний мир — или божество, которое может спускаться в Средний. Крылья есть у человеколосьей и богинь на пластинах, у собак-помощников на пронизках, иногда крылья есть у небесного зверя — лося и, конечно, у птиц.

4. Гибрид-половинник
Фигура наземного животного с атрибутами водного существо: хвостом или плавниками. Существо — страж границы в преисподнюю, гибрид. У половников мы видим на пластине «половину» — один глаз и две ноги, одно ухо. Другая половина скрыта в ином невидимом мире. Обычно на половиннике-гибриде стоит божество: Альви, святое семейство или человеколось.
5. Обрамление из голов человеколосей
Обрамленный персонаж находится в нашем Среднем мире. Он рядом с нами. Возможно, композиция несет в себе черты священной иранской структуры — арки. Имя древнейшего иранского божества-создателя Зрван в переводе с армянского обозначает арку — форму вселенной.

6. Три головы одного персонажа
Божество присутствует в трех мирах, создатель миров или герой, побывавший в каждом из них. Три головы есть у богини огня, она живет в трех мирах сразу. Три головы есть также у птицы, вестницы богов. Три головы бывает у героя человеколоса, сына богини, посредника между людьми и небесными богами. Три головы — это пропуск в любые миры. Трехглавые персонажи, возможно, произошли в результате трансформации древнейших мифов с тремя геями, например, скифского мифа о трех сыновьях Таргитая, царях трех миров.

7. Лицо на груди
Человеческое лицо на груди птицы обозначает первопредка, покровителя рода. Это еще не животное, но уже не человек. На пластине изображен священный миг превращения человека в птицу. Предок, умирая, превращался в птицу, но еще видно человеческое лицо или фигура целиком. Великая богиня тоже была первопредком. Иногда предок изображен полностью — в виде человеческой фигуры. Это указывает на более раннее время создания пластины.

8. Руки в боки
Этот жест «хозяина» характерен только для бога-покровителя. С руками, упертыми в бока, изображали Светлого мальчика, Сына бога, Альви — покровителя людей, хозяина зверей и птиц.

9. Орнамент в виде ребристой линии
Обозначает первичную воду. Эта вода окружает Землю, наш Средний мир. В воде плавает рыба, на которой держится Земля, в эту воду уходят старые звери, превращаясь в гибридов-монстров, из этой воды приходят небесные лоси, их головы замыкают небосвод. Орнамент обрамляет пластины с божеством Альви, с человеколосами. Ребристый орнамент часто использовался на кольцах как символ Вселенной.

10. Точечный орнамент в виде выпуклых точек
Обозначает хищное существо: орла, медведя. У птиц эти линии точек подчеркивают пищевод и желудок. Иногда этот орнамент есть у щуки с лапами, ящера-сарта. Как правило, орнамент в виде выпуклых точек «перлов» обрамляет пластины с головами медведей.

11. Две головы у одного существа и звери-близнецы
Обозначает духа-помощника. На подвесках играет роль оберега. Ведет происхождение от культа божественных близнецов в древних культурах Ирана и Сибири. Двуглавые существа живут в двух мирах, Среднем и Нижнем или Среднем и Верхнем. Они могут по приказу богини или шамана забираться в Нижний мир, чтобы вернуть пропавшую душу или доставить душу богам Верхнего мира. Существуют двуглавые фигуры и в виде «единорогов» и «медвежат»; иногда так изображается гибрид — существо с головами собаки и щуки. В пермском зверином стиле есть пронзик с изображением двуглавых крылатых собак, помощников шамана. Крылатые собаки сопровождают умерших в Нижний мир, как обычные собаки сопровождают охотника в лес. В дальнейшем двуглавые помощники превратились в амулеты-обереги.
12. Четыре пальца
Отсутствие пятого пальца или когтя — знак оборотничества, возможность превращений для данного персонажа. Обычно с четырьмя пальцами-когтями изображен медведь, который может превращаться в человека и других животных, богини или герой Альпи, способный обернуться многими существами.

13. Изображение глаз на теле существа и отдельно
Глазами изображают души, на теле может находиться до пяти глаз. Впечатляет круговорот душ-глаз на знаменитой Ныргындинской пластине. В мифологии хантов существуют глазные звери: глаза во время сна превращаются в зверей и путешествуют отдельно от тела. Следы подобных представлений видны на некоторых пластинах звериного стиля.

14. Изображение желудка на теле антропоморфного персонажа и на гибриде внизу. Треугольник
Пиктограмма «желудок» в виде петли с линией означает, что герой побывал в желудке чудовища и вышел оттуда с новыми магическими способностями. Миф об этом подвиге не сохранился, но сюжет часто встречается на пластинах звериного стиля. Иногда средневековые мастера используют пиктограмму, чтобы указать на местонахождение героя в желудке чудовища, хотя на пластине персонаж (голова героя) находится на спине монстра. В позднем стиле петля путем схематизации превратилась в треугольник. Разумеется, треугольник тоже обозначает желудок и отсылает к тому же мифу.

15. Объемные и плоские изображения
В искусстве любой культуры зритель занимает центральное место — место бога. Для язычников мир был по-своему трехмерным: духи окружали и видели человека со всех сторон. Поэтому в искусстве языческих цивилизаций происходит расцвет жанра скульптуры, как, например, в древней Греции, Египте, африканском Бенине, языческих культурах Америки и т.д. Христианская концепция «предстояния» человека перед богом не нуждала в объеме, была ориентирована на положение лицом к лицу, глаза в глаза и привела к торжеству двухмерной иконописи, а затем к станковой живописи. Язычники уральских лесов тоже создавали объемные бронзовые изображения в виде пронизок, наверший и пр. Но здесь была одна особенность, связанная с концепцией трех миров. В виде объемных изображений — пронизок, плоских фигур — старались делать существ Среднего земного мира: животных, крылатых собак, лосептиц, медведей и пушных зверей. А на односторонних пластинах изображали персонажей иных миров: божеств Верхнего мира и так называемых «половинников» — гибридов Нижнего мира. Человек не мог увидеть их целиком, сзади, они могли только показаться на время. Характерно, что медведь изображался объемным в обычном виде лесного зверя на пронизках и навершиях, но односторонним в ритуальной позе, когда играл роль божества на бляхах и пряжках. У хантов и манси встречались объемные изображения высших божеств: богини Калтась и Мир-Сусне-Хума, сделанные из дерева.

16. Одна нога персонажа короче другой
Хромой бог раннего железного века, победитель чудовища, скорее всего, кузнец с чертами громовержца. Часто изображен с крыльями в виде филина. Встречается во всех каталогах звериного стиля.
ПРЕДИСЛОВИЕ К АЛЬБОМУ

Цель альбома — вернуть в научный и художественный оборот сотни изделий звериного стиля, не попавших в музейные каталоги.

В 2010—2012 гг. автор книги «Звериный стиль» фотографировал артефакты на антикварных салонах в Москве, Екатеринбурге, Перми. Эта коллекция изображений представлена в настоящем альбоме. Разумеется, альбом не заменит научный каталог: сопутствующей информации недостаточно для научного издания. Большинство вещей не реставрировано. Тем не менее, это собрание фотографий по-своему уникально и будет интересно исследователям звериного стиля, современным художникам и мастерам по изготовлению сувениров, а также всем, кто интересуется историей Урала и Сибири.

В издании собраны изображения вещей, найденных в классическом ареале звериного стиля от республики Коми до Западной Сибири. В качестве предшественников урало-сибирского звериного стиля представлены подборки артефактов сармато-аланской эпохи в Приуралье (харинская культура), кулайского литья Сибири и гляденовской культуры Прикамья. Основу альбома составили изделия пермского и западносибирского звериного стиля.

Любое сомнение в подлинности вещи исключало появление ее фотографии в этом издании.

В альбоме впервые сделана попытка объединить пермские и зауральские изделия. Урало-сибирский звериный стиль — крупнейшее художественное явление на территории современной России в эпоху до образования древнерусского и российского государства. Объединение географических стилей в альбоме позволяет увидеть единство языческого мира Урала и Сибири и подчеркивает особое значение звериного стиля в истории искусств.
САРМАТО-АЛАНЫ (IV–V в. н. э.)

1
Антropоморфная фигурка, изображение трехногой женщинь. На оборотной стороне вертикальные петли для подвешивания. Бронза. Размеры: 7,5×4 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
2

Анаропоморфная женская фигура (показаны признаки пола).
Голова увенчана объемным изображением хищной птицы. На теле,
возможно, изображен древний сарматский доспех: корсет-кираса.
Богиня стоит на животном с одним рогом. Отсутствуют несколько
небольших фрагментов спева.
Бронза. Размеры: 14,5 × 6,5 см.
Бассейн Верхней Копы, Чердынский район Пермского края.
3
Антропоморфная фигура с изображением человеческой фигуры на груди. Изделие, скорее всего, из шкуры «чердынских богинь».
Руки богини латунные (редкий вариант), божество стоит на пушном жиrottном.
Бронза. Размеры: 12 × 5,8 см
п. Кима, Чердынский район Пермского края
Антропоморфная мужская фигура с двумя головами. Головы расположены на плечах, руки трехпалые. Одна нога переплажка короче другой.
Сюжет напоминает миф о Зурване, иранском божестве, рождающем из плеч двух близнецов Ормазд и Ариана. Похожий сюжет присутствует на луристанских бронах. Другой вариант: бояр-кузнец и двух лицах по типу салтовских Кузыа и Демьяна (Кузьмодемьман).
Бронза. Размеры: 6,5 х 4,1 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
5
Антропоморфная фигура, увеличенная звериной головой. Мужское божество. Правая нога персонажа короче левой.
Бронза. Размеры: 11,5 х 4,5 см
Ранний железный век
Веранне Прикамье, Пермский край

6
Антропоморфная фигура. Мужское божество с трехпалыми руками в скифском (сарматском) головном уборе; короне с пластинками.
Бронза. Размеры: 5,9 х 2,2 см
Ранний железный век
р. Кама, Черданский район Пермского края
7 Фигура божества мужского пола. Правая нога персонажа короче левой.
Бронза. Размеры: 11 × 4,3 см
Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край

8 Антропоморфная фигура, выполнененная в скелетном стиле, увенчанная головой животного.
Бронза. Размеры: 6 × 3,8 см
Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край

9 Антропоморфная фигура. Мужское божество в скифском (сарматском) головном уборе. Правая нога персонажа короче левой.
Бронза. Размеры: 9,8 × 3,8 см
Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край

10 Фигура божества с крыльями (измочаленного филина). Глаза прорезные.
Бронза. Размеры: 6,6 × 4,3 см
Ранний железный век
Богатырь Верхний Колым, Пермский край
11 «Скифская принцесса». Женская личина в скифском (сарматском) головном уборе калфа. Бронза. Размеры: 3,5 × 2,5 см. Гайнский район Кomi-Пермяцкого округа Пермского края.

12 Фигура с двумя головами на одном туловище. Бронза. Размеры: 4 × 3 см. Ранний железный век. Верхнее Прикамье, Пермский край.

13 Антропоморфная голова. Фрагмент. Бронза. Размеры: 7,8 × 2 см. Верхнее Прикамье, Пермский край.

14 Фигуры двух бобров в геральдической поле. Бронза. Размеры: 6 × 3 см. Верхнее Прикамье, Пермский край.
Антропоморфная фигура с крыльями вместо рук в короне. Показан признак мужского пола. Особенность фигуры: прорезные глаза и ноги
различной длины. Наклон сохранился.
Бронза. Размеры: 6,5 × 4,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
Фигура всадника на коне. Бронза. Размеры: 2,7 × 4,5 см
g. Краснокамск Пермского края

Фигура всадника на коне. Копьё покрыто солнечными знаками.
Бронза. Размеры: 5,4 × 9 см
пос. Ильинский Пермского края

У всадников на двух изображениях удлиненная форма головы: обычной деформации черепов был характерен для сарматов. Круги на лошадиных фигурах могут обозначать солнечные знаки или бронзу, которой покрывали лошадей всадники катафракты. Оборотные стороны фигур всадников показаны в иллюстрациях на стр. 10
18
Антропоморфная фигура
Бронза. Размеры: 6,5 х 4 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

19
Лиция с крыльями. Божество Филин.
Бронза. Размеры: 5,5 х 4 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

20
Фигура божества в виде филина. Антропоморфная фигура
с крыльями, с отверстием в центре. Правая нога персонажа короче
левой. Найден вместе с божеством №2
Бронза. Размеры: 6,5 х 5 см
Бассейн Верхней Колвы, Пермский край

21
Фигура божества с птичьими крыльями (филин).
В центре фигуры — отверстие.
Бронза. Размеры: 5,5 х 4,3 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
22
Фигура божества-филина с человеческой личиной и петлями с двух сторон. Над головой — две птичьи головки. Одна нога персонажа короче другой.
Бронза. Размеры: 8,5 × 6 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

23
Человеческая личина в короне с тремя зубцами. Божество Филин.
Бронза. Размеры: 4 × 4,2 см
Ранний железный век
р. Кама, Чердынский район Пермского края

24
Антропоморфная фигурка с крыльями, украшенными двумя головами животных.
Бронза. Размеры: 4,7 × 4,4 см
Место находки неизвестно

25
Лицевая божества-филина в короне с тремя зубцами.
Бронза. Размеры: 5,5 × 4,6 см
Ранний железный век
р. Кама, Чердынский район Пермского края
26
Человеческая фигура, увенчанная головой зверя. Мужское божество (показан признак пола). Правая нога короче левой.
Бронза. Размеры: 8 x 3,4 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

27
Антропоморфная фигура, увенчанная головой животного. Левая нога божества короче правой.
Бронза. Размеры: 8,3 x 3,8 см
Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край
История и сюжет. В зороастризме есть своя первая человеческая пара Мартін и Мартінаг. Родились они из упавшего на Землю семени убитого перво человека Гайомарда. Впоследствии, из семени выросло растение ревень, а на его стеблях образовались первая человеческая пара. Пары была настолько сросшейся, что Ормазд (верховное божество) не знал, сколько у нее душ — одна или две. Злобный Ахрама внушил людям дурные мысли. Мартин и Мартинаг «собрали злобных душев», воинство Ахрамана. Ормазд проклял их и наказал отсутствием влюбленных друг к другу на 50 лет. Затем их потомки за- селили Землю.

Так упрощенно звучит миф о первой иранской паре. Подробно: «Большой Бундашпи», глава XIV, османский текст круга «Авесты».

Видно, как мастер изобразил пальчатый ревень в центре, стилизовав стебли головы мужчин и женщин в остROLиковых сарматских шапках-башмаках. Сросшиеся пары (один нож на двух) показаны в момент наказания: тела разделены, плечи отсутствует, гениталии завернуты.

Скорее всего, изображение изображает первую человеческую пару иранской мифологии.
Фигура копытного животного с телом быка и одним рогом.
Бронза. Размеры: 3×5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

Фигура зверя (дракона?)
Бронза. Размеры: 1,8×6,5 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
31
На пластине изображена птица (? голова на гибриде бобра и наземного животного. Гибрид окованная, петлей с линей изображена желудок.
Одно из ранних изображений с возможным сюжетом путешествия герои в чреве монстра.
Бронза. Размеры: 3,5×8 см. Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край

32
Силуэт бобра, вписанный в фигуру неизвестного зверя.
Бронза. Размеры: 2,9×10,6 см. Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край
33
Полая голова барана.
Бронза. Размеры: 6×4 см
р. Конда, ХМАО-Югра

34
Человеческая лицевая в головном уборе (шлем?), увенчанная головой хищной птицы.
Бронза. Размеры: 7×5,5 см
Ранний железный век
Верхнее Прикамье, Пермский край

35
Человеческая лицевая в короне с зубцами.
Бронза. Размеры: 11×5,4 см
Заурале

36
Изображения птиц в рамке с повернутыми к хвосту головами.
Бронза. Размеры: 5,8×5 см
Заурале
37. Три головы в лодке с головой змеи (дракона?). Возможен вариант сюжета: три героя в чреве животного. Бронза. Размеры: 2,9 × 13 см. р. Кама, Чердынский район Пермского края.

38. Три птичьих (?) головы в лодке или над телом большой змеи. На хоботе змеи (на корме лодки) неизвестное животное. Бронза. Размеры: 2,5 × 13 см. р. Кама, Чердынский район Пермского края.

39. Фигура змеи (лодки?) с изображением трех голов на спине. Бронза. Размеры: 2,4 × 12 см. Ранний железный век. р. Кама, Чердынский район Пермского края.
40
Изображение лодки с головой змеи.
Бронза. Размеры: 1,2 х 13 см
п. Кама, Чердынский район Пермского края

41
Фрагмент фигуры птицы с поясной антропоморфной фигурой всадника. Тело птицы покрыто треугольниками, вероятно, обозначающими железо. Возможный сюжет: персонаж летит на железной птице, см. мифы о путешествии героев на железной птице Тоян-Карс (мандж.).
Бронза. Размеры: 1,8 х 5,2 см
п. Кама, Чердынский район Пермского края

42
Фигура птицы с наездником (?)
Сюжет аналогичен. Ранний железный век.
Бронза. Размеры: 2,8 х 10 см
п. Кама, Чердынский район Пермского края
43
Человеческая лицевая. На верхней части — ноздри.
Бронза. Размеры: 7 × 4 см
Зашуралие

44
Лицевая антропоморфная. На верхней части и в области левого глаза
ноздри.
Бронза. Размеры: 8 × 4,9 см
р. Козда, ХМАО-Югра
Фигура антропоморфная. Скорее всего, изображает воина в шлеме. Венчает шлем, снабженный "теменной коробкой" — мисюркой, щиток, усиливающий его защитные свойства.
Бронза. Размеры: 15×7,8 см
р. Конда, ХМАО-Югра
Большая человеческая фигура с двумя головами и семью лицами. Возможно, изображает семь богов-близнецов, рожденных от единого божества. Бронза. Размеры: 21,5×8,2 см р. Конда, ХМАО-Югра
47. Антропоморфная фигура. Женское (?) божество. На щеках вытянутой лицевой изображены гущенные звери.
Бронза. Размеры: 18 × 6 см.
Зауралье.

48. Большая личинка, увенчанная головой хищного зверя (волка?)
Бронза. Размеры: 11 × 4 см.
р. Исеть при впадении в р. Тобол, ХМАО-Югра.
ЗАПАДНОСИБИРСКИЙ И ПЕРМСКИЙ ЗВЕРИНЫЙ СТИЛЬ (VI–XI вв.)

49
Пластиня с изображением человеколосиски.
Над "птичьим лицом" персонажа видна лосинная голова, женщина стоит на гибридце, окруженная тремя зооморфными головами.
Бронза. Размеры: 5,8 х 2,7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
50 Женская антропоморфная фигура (показан признак пола) в окружении человеческих колоссов. Бронза. Размеры: 5,5×3,8 см Верхнее Прикамье, Пермский край

51 Пластина с человеческим лицом. Персонаж облачается в кольцо, другую руку оканчивается кольцом. Первоуральск. Бронза. Размеры: 6,8×2,5 см г. Березники Пермского края

52 Человеческая мужская фигура под аркой из лофтовых голов стоит на двухголовом гибридее. Рядом с ногами мужчины знаки солнца и месяца. Бронза. Размеры: 5,4×4 см р. Вычегодка, Республика Коми

53 Прорезная пластина с танцующим (?) человеческим на гибридее. Белая бронза. Размеры: 6,5×2,5 см г. Березники Пермского края

54 Пластина с изображением человеческого с птичьим лицом под лофтовой головой. Пластина разломана на три части, возможно, отломана нижняя часть с гибридом. Бронза. Размеры: 9×4 см г. Березники Пермского края
55
Навершие ножа в виде головы олени. Бронза. Размеры: 5.5 x 3 см
р. Лозья, Свердловская область

56
Подвеска с изображением лица. Использовалась, скорее всего, как нагрудный диск в потребении.
Серебро. Размеры: 2.7 x 2 см
р. Коса, Ками-Пермский округ Пермского края

57
Человеческая фигура в круге. Бронза. Размеры: 5 x 3.2 см
р. Колва, Чердынский район Пермского края

58
Подвеска с рельефным изображением львины в окружении лошадиных голов. Использовалась, скорее всего, как нагрудный диск в потребении.
Серебро. Размеры: 2.7 x 2 см
р. Кима, Чердынский район Пермского края
Провальные пластины с человеческим в под «египетского воина».
Мужской персонаж (показан признак пола), расположенный
по гибких, держит в левой руке человеческую голову, в правой —
век. У левого плеча человеческий изображена амфорная голова.
Бронза. Размеры: 9 × 3,2 см.
р. Язва, Пермский край.
Прорезная пластина с изображением двух трехпалых человеколюдей анфас и антропоморфной трехпалой фигуры в профиль. Центральный персонаж увеличен головой хищной птицы. Группа расположена на бобре.
Бронза. Размер: 17,8 × 5,5 см
Верхнее Приамурье, Пермский край
61
Прорезная ажурная пластина. Семь человеческих форм в ритуальном танце. Человеки с крыльями, копытами и "втивыми лицами" с подлесными головами. В левой части пластины виганы еще два существа. Пластиня повреждена.
Бронза. Размеры: 4,8×8,8 см
Гайский район Кomi-Пермяцкого округа Пермского края

62
Семь лошадиных голов на головах рыб (гибрид?)
Бронза. Размеры: 3,5×8 см
р. Язьва, Пермский край
63
Прорезная пластинка. Семь человеколюдей в ритуальном танце. Лош распложены на головах животных (гидров).
Бронза. Размеры: 5,4 × 9 см.
Пынсконский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края.

64
Прорезная пластинка. Семь человеколюдей с птичьими лицами и крэльями расположены на головах гидров. Над птичьими головами расположены головы лосей. В правом верхнем углу видно изображение солнца и фигура летящей птицы.
Композиция запечатана в рамку.
Бронза. Размеры: 5,5 × 8,2 см.
р. Вишера, Пермский край.
65
Пластина с изображением трех человеколосях.
Бронза. Размеры: 5,5×4,1 см
г. Березники Пермского края

66
Фигура человеколося на гибрид в «египетской позе».
Бронза. Размеры: 6,5×2,8 см
г. Березники Пермского края

67
Пластина с изображением пяти людей-птиц.
Бронза. Размеры: 3,2×5 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
68  Прорезная пластинка с человеколицем. Персонаж с «птичьим лицом» под головой лоси. Слева видна зооморфная голова (гибрид?). Бронза. Размеры: 5,5×2,4 см
Косинский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

69  Прорезная пластинка с человеколицем-перевертышем без гибрида. При повороте на 180 градусов виден другой человеколицем. Бронза. Размеры: 5×2,5 см
Гайский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

70  Прорезная пластинка с человеколицем на гибриде. Рамка частично сломана. Бронза. Размеры: 7,5×2,7 см
Косинский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

71  Прорезная пластинка с человеколицем. Необычно расположение гибрида — слева, а не под ногами.
Бронза
г. Березники Пермского края
72
Прорези в пластине. Человеколося с «птичьим лицом» и лосиной головой над ним. На ногах видны копыта. В обрамлении присутствуют головы животных.
Персонаж расположен на гибридце.
Бронза. Размеры: 10 × 4,2 см.
г. Верещаги, Пермский край.

73
Пластина с человеколосям на гибридце (раба с лапами?). Желудок (?) персонажа обозначен петлей каплевидного типа.
Бронза. Размеры: 6 × 3 см.
р. Вишера, Чердынский район Пермского края.
74 Пластина с изображением человеко-птицы. Необычно "индийское" лицо персонажа и поза на фигуре.
Бронза. Размеры: 7 х 3 см
г. Березники Пермского края

75 Пластина с изображением человеко-птицы (живая голова над птичим лицом) на гибриде.
Бронза. Размеры: 6.5 х 2.5 см
п. Языков, Пермский край

76 Необычная пластина с фигурой человеко-птицы и шестью головами человеко-птиц.
Велможное, мастер каким-то образом показал семерку братьев человеко-птиц.
Бронза.
Зверобой, Свердловская область (?)

77 Человеко-птица на гибриде. Под рукой персонажа зооморфная голова.
Бронза.
g. Березники Пермского края

78 Прорезная пластина. Схематично изображенный человеко-птица держит в руке человеческую голову.
Бронза. Размеры: 3.5 х 2.5 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

79 Пластина прорезная. Фигура человеко-птицы на гибриде. Необычно расположена голова.
Бронза. Размеры: 4.7 х 1.7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
80
Пластина прорезная с двумя человеколосями на гибридце рыбь с наделенным животным.
Бронза. Размеры: 3х5,3 см
Верхнее Приамурье, Пермский край

81
Пластина с крылатым человеколощем.
Бронза. Размеры: 6х2,5 см
Гайнский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

82
Человеческая фигура, покрытая знаками в форме львицы. Знаки расположены на лбу, на руках и ногах.
Бронза. Размеры: 7,2 х 2,1 см
р. Конда, ХМАО-Югра
83
Пластина с тремя лосями головами на гибрид-ящере.
Бронза. Размеры: 8,5 × 2,8 см
г. Березники, Пермский край

84
Антропоморфная фигура на гибрид под головой лося. Сделано в необычной авторской экспрессивной манере.
Бронза. Размеры: 5 × 1,8 см
Гайский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края
85
Пластина с изображением семьи: мужчина, женщина и ребенок.
Семейство стоит на гибриде под арокой из лосиных голов.
Бронза. Размеры: 6 х 4,5 см
Березники Прикамье, Пермский край

86
Пластина с изображением языческого «святого семейства»: ребенок
с родителями на гибриде.
Бронза. Размеры: 5,3 х 3 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края

87
Пластина с изображением семьи. Родители с ребенком стоят под
аркой из лосиных голов на гибриде. Пластина сломана.
Бронза. Размеры: 6,7 х 4 см
г. Березники Пермского края

88
Обломок пластины. Мужчина с женщины и ребенком под головой
лоси. У женщины показан признак пола.
Бронза. Размеры: 4 х 2,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
89
Прирезная пластина с изображением семьи — мужчин и женщины с ребенком.
Бронза. Размеры: 5,5 × 3,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

90
Пластина с изображением семейной пары (у мужчин показан признак пола). Пара стоит на градире под аркой из лосиних голов.
Бронза. Размеры: 6,2 × 4 см
Гайский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

91
Родители с ребенком стоят на градире под аркой из лосиных голов.
Изображение нечеткое,
Бронза.
Верхнее Прикамье, Пермский край

92
Родители с ребенком стоят на градире под аркой из лосиних голов.
Бронза.
Верхнее Прикамье, Пермский край
93
Две антропоморфные фигуры. Изображение двух противоборствующих близнецов. Отличается дефектом, недолив. Возможный сюжет: борьба братьев — богов двух миров.
Бронза. Размеры: 5х3,4 см
г. Березники Пермского края

94
Прорезная пластина с изображением двух человеческих фигур — близнецов в рамке. Близнецы показаны с косами (воинственные богатыри?).
Бронза. Размеры: 5х5 см
Бассейн Сев. Сосьвы. Свердловская область
Три антропоморфные фигуры изображены стоящими на гибриде. В центре мужчина в шлеме с гривой на шее, по бокам женщины с косами в виде змеи. Перевертыши: при повороте на 180 градусов руки и ноги женщины превращаются в птицы с головами на длинных шеях, на гибридке видна человеческая личина, ноги гибрида превращаются в головы змей.

Сюжет неизвестен, можно предположить, что изображено божество с двумя женами, у которых есть магические способности (жен-колдуны), третьи жена была убита или заколдованна и оказалась в подземном мире.

Бронза. Размеры: 6,4 × 5,7 см

d. Козырева слобода, Чердынский район Пермского края
96. Подвеска с тремя антропоморфными фигурами в остроголовых шлемах.
Бронза. Размеры: 4 × 3 см
с. Губдор Чебоксарского района Пермского края

97. Человеческая личина на гибридее под аркой из лосиних голов.
На личине два отверстия для подвесивания.
Бронза.
г. Березники Пермского края.

98. Три антропоморфные фигуры на гибридее. Подний пермский антропоморфный стиль, условно-графическое изображение. Персонаж в центре остроголов (в шлеме?).
Бронза. Размеры: 5,8 × 3 см
п. Язва, Пермский край

99. Человеческая личина на гибридее под аркой из лосиних голов.
Бронза. Размеры: 3,7 × 3,3 см
п. Язва, Чебоксарский район Пермского края
100
Личина на гибриде в окружении лосиных голов.
Бронза. Размеры: 3,8×2,5 см
р. Язва, Пермский край

101
Личина в арке из лосиных голов на гибриде.
Бронза. Размеры: 4×2,8 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

102
Личина на гибриде в окружении лосиных голов.
Бронза. Размеры: 3×2,6 см
р. Язва, Пермский край

103
Личина.
Бронза. Размеры: 3,4×3 см
Косинский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края
104
Антропоморфная фигура. Женщина держит перед собой ребенка. Над головой женщины схематично изображена голова птицы или головной убор в виде птичьей головы.
Бронза. Размеры: 7х2,5 см
р. Вишера, д. Омсено Чердынского района Пермского края

105
Человеческая фигура. Женщина держит перед собой ребенка. Линии в отливке размыты, вероятно, это не первая копия с модели-оригинала.
Бронза. Размеры: 7х3,4 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
Женская фигура со сведенными на животе руками. В руках женщина держит ребенка. Горизонтальные насечки в нижней части пластины характерны для металлопластики Заураля.
Бронза. Размеры: 6,2 × 2 см
Зауралье

Фигура женщины, увенчанная головой неизвестного животного. Женщина держит перед собой ребенка.
Бронза. Размеры: 6,3 × 2,9 см
Бассейн Верхней Копы. Чердынский район Пермского края
На прорезной пластине изображены две антропоморфные фигуры разного размера на коне, ступающем по головам животных, расположенных на змее. Рядом с конем знак Солнца.
Возможный сюжет: возвращение героев из Верхнего мира с невестой — дочерью Солнца. Разница в размере фигур, скорее всего, означает половое различие.
Бронза. Размеры: 5,5×7,5 см.
р. Коса, Косинский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края
Две антропоморфные фигуры разного размера расположены на коне, стоящем на льве и голове животного. Группу сопровождают хищные птицы. Впереди коня — знак Солнца.
Сюжет тот же, что и на предыдущем изображении: возвращение героя из другого мира с невестой — дочерью Солнца.
Бронза. Размеры: 6,3 × 5 см
р. Коса, Косинский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края
Сломанная прорезная пластина. Отсутствует фрагмент. Изображает трех человеческих на коне-лосе. Над головой животного изображена головка птицы. Вместо копыт у коня изображены пальцы (?). На один из пальцев коня-лося надето кольцо из серебряной фольги.
Белая бронза. Размеры: 7×10 см
г. Березники Пермского края

Подвеска со сложным антропозооморфным декором. Мужчина и женщина (показаны признаки пола) стоят на коне в окружении человеческостей. Под конем изображено небольшое животное.
Бронз. Размеры: 5×4 см
р. Колва, Чердынский район Пермского края
112
Опоясанный всадник в шлеме на коне. Конь стоит на змее-рыбе.
Бронза. Размеры: 8x13 см
г. Обь, ХМАО-Югра

113
Подвеска в виде коня.
Бронза. Размеры: 5,2x7,5 см
Верхнее Приамурье, Пермский край

114
Фрагмент подвески в виде всадника. Конь стоит на змее.
Бронза. Размеры: 6x6,5 см
Место находки неизвестно
115 Подвеска с изображением всадника на коне. Копьё ступает по земле.
Бедная бронза. Размеры: 5×7 см
c. Камгорт Чердынского района Пермского края

116 Подвеска. Лицо на гибридце между лосями голов.
Бронза. Размеры: 2,8×2,4 см
g. Березники Пермского края

117 Объемная фигурка хищного зверя (млодени?)
Бронза. Размеры: 3,5×6,4 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
118
Прорезная пластина в виде диска с изображением пушных зверьков и рыбных голов.
Бронза. Диаметр 4,5 см
g. Верезники Пермского края

119
Прорезная пластина с изображением пушных зверей, головы лося, растения и хлебной лепешки. Пластина сломана.
Бронза. Диаметр 6,5 см
g. Верезники Пермского края

120
Прорезная пластина в виде диска с изображением пушных зверьков. Внизу различимо изображение белки. В центре и на краю пластины по одному отверстию.
Бронза. Диаметр 4,5 см
р. Коса, Косинский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

121
Пластина с фигурами трех бобров, вписаными в круг.
Пластина повреждена.
Бронза. Размеры: 5,7×5,1 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
Гибрид из бобра и «мамонта» с бионими с антропоморфной головой на спине. У гибрида на теле изображена рыба.
Сюжет: путешествие героев в чреве монстра. Возможный вариант сюжета: превращение героя в рыбу.
Бронза.
Зауралье

Голова человеческой на гибриде бобра и другого животного. Паста гибрида оборнута кольцом из серебряной фольги. Перевернут: возможный сюжет: путешествие героев в чреве гибрида-помошника.
Бронза. Размеры: 5,5 × 10,5 см
Бассейн Средней Оби
124
Прорезная пластина представляет композицию из трех фигур: подпоясанный человек с косой сидит на гибридце. Голова гибридца окольцованна (показаны ошейники), гибрид в свою очередь стоит на другом окольцованным гибридце (рыбы с вазелином животным?). Космограмма выражает представления создателей пластины об устройстве Вселенной.
Бронза. Размеры: 4,4×8,5 см
g. Сургут, ХМАО-Югра

125
Поясная человеческая фигура на гибридце. У гибридца треугольником с линией, вероятно, обозначены желудок и пищевод.
Возможный сюжет: путешествие героев в желудке животного.
Бронза. Размеры: 3,8×7,6 см
g. Березники Пермского края
Фигура гибрид большого размера с орнаментом в виде выпуклых точек (перья) и пятью поперечными полосами на теле. Двумя линиями и петлей показан желудок. На спине гибрид изображен небольшая человеческая голова.

Сюжет: путешествие героя в чреве монстра.

Бронза. Размеры: 18 × 7 см
р. Объ., ХМАО-Югра

127
Прорезная пластина с изображением двух гибридов в четырех птичьих голов.
На гибриде бобра и хищного зверя расположена гибрид собаки и рыбы, на нем видны четыре птичьих головы. В отличие от других изображений здесь бобр изображен под рыбой и показано нехарактерное число голов — четыре вместо 3, 5 или 7.
Бронза. Размеры: 4,5 × 8,5 см
р. Коша, ХМАО-Югра
128
Фрагменты пластинны со сложным сюжетом, аналогичным «Нарынчанской пластине». Изображает путешествие человеколося на гибрид в окружении голов животных.
Бронза. Размеры: 7,8 × 11 см
Чердынский район Пермского края

129
Фигурка ящерицы. На шее ящерицы «шейник» из серебряной фольги.
Бронза. Размеры: 3 × 14,5 см
р. Вильва, Чердынский район Пермского края
130 Антропоморфная фигура на гибридке, окружённая человеческими головами.
Бронза. Размеры: 6,2 × 4,6 см
р. Язьва. Пермский край

131 Антропоморфная фигура на гибридке, окружённая человеческими головами.
Бронза. Размеры: 6,4 × 4 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

132 Человеческая фигура под аркой из лосиних голов.
Бронза. Размеры: 6,4 × 4 см
р. Язьва. Пермский край

133 Человеческая фигура под аркой из лосиних голов.
Бронза.
р. Язьва. Пермский край
134
Человеческая фигура на гибридной арке из лошадиной кожи. Размеры: 6,4 × 4 см
р. Ява, Пермский край

135
Пластина с божеством мужского пола (показан признак пола), стоящим на гибридной арке из лошадиной кожи.
Бронза. Размеры: 7,8 × 4,5 см
г. Березники Пермского края

136
Человеческая фигура на гибридной арке из лошадиной кожи. Размеры: 6 × 5 см
р. Ява, Пермский край

137
Человеческая фигура под аркой из лошадиной кожи на гибридной арке.
С левой стороны брак литья — недостоверен.
Бронза. Размеры: 7,4 × 4,3 см
г. Соликамск Пермского края
138
Антропоморфная фигура под арокой из лосянных голов на гибридке.
Пластинчатая пластина, Бронза. Размеры: 9 х 5 см
р. Язва, Пермский край

139
Фрагмент пластины. Человеческое лицо под арокой из лосянных голов.
Бронза. Размеры: 4,9 х 3,6 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

140
Человеческая фигура с зооморфным декором. Изображение человека окружено головами животных.
Бронза. Размеры: 4,5 х 3 см
Гайский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

141
Человеческая фигура под арокой из лосянных голов на гибридке.
Бронза. Размеры: 4,3 х 2,3 см
р. Язва, Пермский край
История: Редкая пермская пластина, где изображен герой с открытым скелетом. Открытый скелет означает сюжет смерти и воскрешения, показывает, что герои побывали в ином мире и вернулись. По возвращении урало-сибирских народов, сохранность скелета человека и зверя — залог будущего возрождения. На костюмах сибирских шаманов часто изображался скелет как символ посвящения в маги, знак особого статуса. Изображенные по сторонам персонажа души разобрала человека до скелета, а затем собрали заново — уже божеством.

Персонаж — великий герой, победивший смерть.
Композиция со сложным антропоморфным декором. Мужчина (показан признак пола) стоит на гибрале в окружении лосиных голов и голов иных животных. По числу голов жертв можно предположить, что этот персонаж являлся основным божеством создателей пластины. Бронза. Размеры: 7,8 х 5,7 см. г. Березники Пермского края.
Прорезная пластина: антропоморфное мужское божество (показан признак пола) стоит на гибриде в арке из человеческих с крыльями. По сторонам фигуры изображения солнца и месяца.
Бронза. Размеры: 6 × 4 см.
Пийский район Коми-Пермяцкого округа Пермского края

История: «Жена родила тебе сына: на одной щеке месяц сияет, на другой щеке солнце сверкает», — говорит про будущего героя в хантыйских сказках. Пластина выглядит как иллюстрация к сказке. По некоторым мифам, люди произошли от Небесного брака, союза светила. Знаки солнца и месяца здесь могут заменять изображение родителей. С другой стороны, в сказаниях угр на Альваш (Тарпыт) много путешествует по ним мирам и берет на небе в жены дочерей Солнца и Мессы. Может быть, это знаки небесных супруг героев? 
145
Мужская фигура (показан признак пола) в шлеме, увеличенном головной филяп.
Бронза. Размеры: 10,3×3,5 см
р. Объ., ХМАО-Югра

146
Мужская фигура в шлеме с напластниками. Сверху показаны две лосинные головы. В отличие от пермского звериного стиля головы расположены не в виде при. На оборотной стороне вертикальная петля для подвешивания.
Бронза. Размеры: 13×3,5 см
р. Объ., ХМАО-Югра
Шлем-маска, увеличенная головой филина. На оборотной стороне вертикальная петля. Возможно, это нагрудный бляха-амulet богатыря-киня, военного и духовного воина.
Бронза. Размеры: 9,5 × 6 см
п. Обь, ХМАО-Югра
148
Пластина с изображением антропоморфной фигуры. Поздний схематиче-н-графический стиль. Божество стоит под аркой из лосиных голов на гибриде. Пластина сломана, собрана из фрагментов.
Белая бронза. Размеры: 5,4 × 3 см
р. Явая, Пермский край

149
Человеческая фигура анфас на гибриде под аркой из лосиных голов. Бронза. Размеры: 4,8 × 3,2 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

150
Фигура быка.
Бронза. Размеры: 3,3 × 8,6 см
г. Березники Пермского края
151
Человеческая фигура.
Бронза. Размеры: 3,8 × 2 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

152
Пластина с изображением человеческой фигуры, окруженной птицами (змеями?). Перевертыш: ноги божества при повороте на 180 градусов превращаются в головы птиц, а руки — в лосиные головы.
Бронза. Размеры: 6,5 × 3,3 см
Зауралье

153
Прорезная пластина с изображением мужской фигуры с личиной на теле.
Бронза. Размеры: 9,5 × 5 см
р. Обь в районе г. Сургута, ХМАО-Югра

154
Мужская фигура (показан признак пола).
Бронза. Размеры: 8 × 3,3 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

155
Человеческая фигура.
Бронза. Размеры: 5,8 × 2,5 см
Место находки неизвестно

156
Антропоморфная фигура в окружении рыб. Возможный сюжет: изображение известного божества хантов «Обского старика», создателя рыб.
Белая бронза.
Зауралье
Трехглавое крылатое божество, украшенное головой птицы, стоит на бобре. Три человеко-божества выглядят рельефно, крылья обрамлены перлам — точечным орнаментом. На оборотной стороне вертикальны петли.
Бронза. Размеры: 10×7 см
Бассейн р. Лозы, север Свердловской области.
Первая публикация: А. Бауло. Древние бронзы из случайных сборов. — Новосибирск, 2011
158
Причек с изображением слона. Возможно, импортное изделие из Средиземного или Индии. Найдено в комплексе с домовитовскими изделиями.
Бронза. Размеры: 3,2 × 5,2 см
г. Березники Пермского края

159
Накосная подвеска в виде лебедя с лапками на кольцах.
Бронза. Размеры: 7 × 4,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

160
Подвеска с изображением двух птиц. Головы птиц направлены в противоположные стороны. В нижней части пластинки — три лезвия или три черепа в корзине (?) Шит птиц на оборотной стороне соединен петлей для подвесивания.
Бронза. Размеры: 5,3 × 4,5 см
ХМАО-Югра
Навершие ножа с изображением хищной птицы.
Бронза. Зауралье
162
Фигура трехглавой совы.
Бронза. Размеры: 5,7×6,2 см
р. Сев. Сосьва, Свердловская область

163
Фигура трехглавой птицы с изображением личины на груди.
Бронза. Размеры: 7,3×7,5 см
р. Сев. Сосьва, Свердловская область

164
Трехглавая птица с грубым изображением личины на теле.
Бронза. Размеры: 7,4×7,5 см
р. Сев. Сосьва, Свердловская область

165
Трехглавая птица.
Бронза. Размеры: 5×4,5 см
р. Сев. Сосьва, Свердловская область
Прирезная пластина с изображением трехглавой птицы. На груди птицы улыбющуюся человеческую личину, от которой по сторонам тянутся головы лосей. Правая часть пластины сломана и собрана в виде фрагментов.
Бронза. Размеры: 8,5 × 15,6 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края

Трехглавая птица с человеческой личиной на груди. На крыльях два отверстия для подвешивания.
Бронза. Размеры: 9,6 × 12 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
Композиция со сложным многофигурным антропоморфным декором. Изображение представляет собой фигуру птицы (филина), окруженную двумя хищными птицами по сторонам головы. На груди выпукло и реалистично изображены две человеческие личины.

Браза. Размеры: 7,5 x 5,8 cm
с. Демьянское, р. Иртыш, ХМАО-Югра
Фигура ипти. Изделие украшено сложным орнаментом в виде овалов на шее и прочерченных полосок на крыльях в сочетании с точечным орнаментом.
Бронза. Размеры: 5,8×3,6 см
с. Демьянское, р. Иртыш, ХМАО-Югра
170 Фигура «кричащей» птицы с опущенными крыльями.
Бронза. Размеры: 9,5x6 см
Бассейн Сев. Сосьвы, Свердловская область

171 Миниатюрная фигура со сложной зооморфной композицией. Сова с фигурой фалика на груди расположена на идущем медведе.
Бронза. Размеры: 3,5x2 см
Бассейн Сев. Сосьвы, Свердловская область

173 Двулиния птица с человеческой мужской фигурой на груди (показан присаж. пола).
Бронза. Размеры: 5,5x7 см
р. Кама, Тайнский район Пермского края

174 Подвеска-лунаца с личиной.
Бронза. Размеры: 4x4,2 см
Чердынск. район Пермского края
175
Фигура трехглавой птицы.
Бронза. Размеры: 6,5×5,4 см
г. Сургут, р. Обь, ХМАО-Югра

176
Фигура со сложным зооморфным декором.
В центре — лицевая филина, окруженного двумя трехглавыми (?) хищными птицами.
Бронза. Размеры: 6,2×5,2 см
р. Кончев, ХМАО-Югра

177
Фигура птицы с двумя ушками для подвешивания.
Бронза. Размеры: 8×4,6 см
Зеленый

178
Человеческая лицевая, увеличенная головой совы (филина). По краям лицевой два отверстия для подвешивания.
Бронза. Размеры: 8×4,2 см
ХМАО-Югра
179
Гибрид водного и наземного зверя. На туловище животного изображена человеческая личина.
Бронза. Размеры: 3,2 × 13,4 см
р. Сев. Сосьва, Свердловская область.

180
Накладка с четырьмя головами медведей. Две головы медведя, изображенные в ритуальной поэзии, обращены к двум аналогичным медвединым мордам.
Бронза. Размеры: 2,2 × 11,5 см
п. Нароб, р. Колва, Чер乾ский район Пермского kraя

181
Проника. Биметаллическое кресло с объемным бронзовым навершием в виде медведя. Щелевой ударник не сохранился.
Размеры: 6,5 × 6,4 см
Зауралье

182
Полая фигурка медведя.
Бронза. Размеры: 3 × 5,2 см
р. Пелям, север Свердловской области
183
Щиток с изображением финна анфас. Рядом с головой финна две лосиные (-) головы. Пластини частично сломаны.
Бронза. Размеры: 6 × 9,5 см
р. Конда, ХМАО-Югра

184
Фигура совы (филина) с личиной на груди.
Бронза. Размеры: 9 × 6,4 см
Знаменка

185
Фигура птицы с раскрытыми, опущенными вниз крыльями с выпуклым человеческим лицом на груди.
Бронза. Размеры: 6,2 × 2,2 см
р. Коса, Коми-Пермяцкий округ Пермского края

186
Фигура птицы с головой в профиль и личиной на груди.
Бронза. Размеры: 4 × 5 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края
187
Подвеска в виде фигуры хищной птицы.
Пищевод и желудок отмечены точечным орнаментом.
Бронза.
п. Конда, ХМАО-Югра

188
Фигура птицы с расправленными, обращенными под углом вниз крыльями, с человеческим лицом на груди. Ранний железный век.
Бронза. Размеры: 10×12 см
п. Конда, ХМАО-Югра

189
Подвеска в виде полой фигуры птицы (лебедя?).
Бронза. Размеры: 4,4×6,5 см
п. Конда, ХМАО-Югра

190
Подвеска в виде птицы с расправленными крыльями, с выпуклым изображением птицы на груди. Два отверстия для подвешивания.
Бронза. Размеры: 3,8×4 см
п. Коса, Коми-Пермяцкий округ Пермского края
191
Икерашне в виде полой головы лошади (лося).
Бронза. Размеры: 4 х 8 см
г. Сургут, ХМАО-Югра

192
Статуэтка, объемная фигурка в виде птицы (журавль).
Бронза.
Среднее Прикамье Пермского края
193
Подвеска в виде фигуры лося с лесеном внутри. Пластина частично сломана. Возможный сюжет: миф о Небесной охоте.
Бронза. Размеры: 4х5,7 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края

194
Фигура коня. Над гривой и под ногами коня изображены головы других животных.
Бронза. Размеры: 5,5х7 см
г. Березники Пермского края
195
Навершие с изображением лося.
Бронза. Размеры: 14,5×7,8 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
Эполетообразная застежка с изображением двух бегущих (? лосей.
Бронза. Размеры: 13,5 × 8,8 см
р. Вагиль, левый приток Тавды, Свердловская область
Приници и подвески-медведи с изображением медведя и других животных. Бронза, Литье.

197
Размеры: 4,2 × 2,5 см
Верхнее Прикамье

198
Размеры: 3 × 4,2 см
Приобье

199
Размеры: 2,2 × 3,4 см
Верхнее Прикамье

200
Размеры: 3,4 × 6,3 см
Приобье
201
Фигура гибрида медведя с длиннохвостым пушным зверем в рамке. Щек животного изогнута, голова животного представлена в повороте назад.
Бронза. Размеры: 4×7 см
р. Конда, ХМАО-Югра

202
Два пушных зверя в геральдической позе.
Бронза. Размеры: 5,6×2 см
р. Колва, п. Нироб Черданского района Пермского края

203
Пронизка с двумя животными.
Бронза. Размеры: 12×4 см
р. Тобол, ХМАО-Югра
204
Фигуры двух зверей. Ранний железный век.
Бронза. Размеры: 7 × 3,8 см
г. Верезники Пермского края

205
Фигуры двух бобров в геральдической позе. Обозначены железы, производящие т.н. «бобровую струю», жидкость с сильным мускусным запахом, обладающую, по версии мифов создателей звериного стиля, магическим очищающим действием.
Бронза. Высота 6 см
Верховье р. Колы, Чердынский район Пермского края

206
Два медведя в геральдической позе.
Бронза. Размеры: 5 × 4,4 см
р. Сев. Сосьва, Свердловская область

207
Фигуры двух животных в геральдической позе. При перевороте на 180 градусов видны головы других животных.
Бронза. Размеры: 9 × 6,5 см
р. Иртыш, ХМАО-Югра
208
Пронзика с изображением зайца.
Бронза. Размеры: 10×3,5 см
р. Конда, ХМАО-Югра

209
Навершие с изображением птицы.
Бронза. Размеры: 10,8×3,4 см
Завуралье
210
Подвеска в виде лося.
Бронза. Размер: 6,5 х 9,5 см
г. Березники, Пермский край

211
Фигура лисы (?)
Бронза. Размер: 3,5 х 9 см
р. Вишера Чердынского района Пермского края
212
Фигура амс.
Бронза. Размеры: 3,9 × 4,6 см
g. Березники, Пермский край

213
Полая голова лос.
Брюза. Размеры: 3,7 × 2 см
Золота

214
Подвеска в виде фигуры бобра. На оборотной стороне вертикальная негля в районе головы. В подвешенном виде бобр «дышал» вверх.
Брюза. Размеры: 2,8 × 6,5 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края
215
Сборка из элементов украшений женского костюма с изображением в виде крылатой собаки — Семиурва. Найдена в комплексе, в порядке, изображенном на фотографии. Крепилась к поясу на кожаном шнуруке.
Бронза. Размеры в сборке: 26,5 х 6 см
Размеры фигуры крылатой собаки (Семиурва): 6,5 х 5,5 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края

216
Медальон-коробочка с шумящей подвеской из десяти бубенчиков. Верхняя петля найдена отдельно.
Бронза. Размеры: 21,8 х 1,8 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
217
Пронишка с фигурой крылатой собаки.
Бронза. Размеры: 5,5 × 4,7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

218
Подвеска в виде полой крылатой собаки большого размера.
Бронза. Размеры: 9 × 9 см
р. Конда, ХМАО-Югра

219
Пронишка с фигурой крылатой собаки.
Бронза. Размеры: 5 × 4,2 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

220
Пронишка в виде медведя. На спине сломанные «рожки», возможно, остатки металлической петли.
Бронза. Размеры: 3,5 × 4,5 см
Приобье
221 Фигура зайца. На оборотной стороне горизонтальная петля для подвешивания.
Бронза. Размеры: 3,3 x 5,8 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

222 Фигура змеи, свернувшейся в кольцо.
Бронза. Диаметр: 3,5 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

223 Изображение звериной «семьи» (выдра?)
Бронза. Размеры: 2 x 10 см
п. Новый Василь, Свердловская область
224
Подвеска в виде лосятицы. Крылья покрыты точечным орнаментом.
Бронза. Размеры: 3,1 × 5,4 см
Червянский район Пермского края

225
Подвеска в виде тонкого навершия кресала с фигурой лосей.
Бронза. Размеры: 3,5 × 4,3 см
Место находки неизвестно
226
Подвеска. Гибрид собаки с водным животным.
Обычно такой гибрид изображается под погами
человекоходес и других героев.
Бронза. Размеры: 2,6 × 8,2 см
р. Язва, Пермский край

227
Гибрид щуки с наземным животным (собакой?).
Бронза. Размеры: 1,5 × 6 см
р. Язва, Пермский край

228
Гибрид щуки с наземным животным.
Бронза. Размеры: 2,5 × 7 см
р. Язва, Пермский край
229
Подвеска с зооморфной фигуркой.
Бронза. Размеры: 1,7×4,6 см
г. Березники, Пермский край

230
Гибрид. Единорог-«мамонт» (?).
Бронза. Размеры: 2,5×6 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

231
Фигура с изображением гибрида бобра и пушным животным.
Бронза. Размеры: 2×5 см
р. Куса, Коми-Пермяцкий округ Пермского края
232
Пластина с изображением двух животных: гибрид бобра с хвостом зверя расположен на гибриде рыбы с квакуном животным. Космохимия. Работа выполнена с особым художественным мастерством.
Бронза. Размеры: 5,5×11 см
р. Конд. ХМАО-Югра

233
Две фигурки животных, расположенных друг на друге. Подвеска—космохимия. Ранний железный век.
Бронза. Размеры: 4,5×3 см
р. Колма, п. Нырео Чердынского района Пермского края

234
Фигурки двух гибридов, расположенных друг на друге. Бронза. Размеры: 1,8×1,2 см
Зураилье

235
Две фигурки бобра (?) расположены одна над другой. Бронза. Размеры: 2×4,7 см
Свердловская область
236
Фигура лося на рыбе. Ранний пермский звериний стиль.
Косматрамма.
Бронза. Размеры: 3,5 х 4 см
Гайский район Пермского края

237
Крупная подвеска в форме «бумеранга» с рельефными фигурами девяти бобрин.
Бронза. Размеры: 8 х 4 см
п. Коса, Коми-Пермяцкий округ Пермского края

238
Орудие (ножик, скребок?), украшенное головками двух пушных животных.
Бронза. Размеры: 4 х 2,5 см
г. Березники, Пермский край

239
Подковообразная подвеска с семью рельефными фигурами бобрин.
Бронза. Размеры: 5,4 х 3,6 см
п. Лозы, Свердловская область
240
Биметаллическое кресало с головами лошадей.
Бронза. Размеры: 3,5 × 5,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

241
Биметаллическое кресало, укрепленное головами и лапами медведей.
Бронза. Размеры: 3,8 × 4,7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

242
Биметаллическое кресало с поясной человеческой фигурой,
окружённой птицами.
Бронза. Размеры: 4,8 × 6 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

243
Биметаллическое кресало с изображениями коал (?).
Бронза. Размеры: 4 × 5,7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
244
Биметаллическое кресло с изображением голов лошадей (?). Бронза. Размеры: 3,5 х 5,5 см
р. Вишера, Верхнее Прикамье, Пермский край.
Аналогичное кресло найдено в г. Бирке (Швеция)

245
Биметаллическое кресло с изображением всадников. Бронза. Размеры: 3 х 5 см
Верхнее Прикамье, Пермский край.
Немало кресел такого типа найдено в Швеции

246
Биметаллическое кресло с композицией изображением пары коней. Бронза. р. Конда, ХМАО-Югра

247
Биметаллическое кресло с головами лошадей. Бронза. Размеры: 3 х 6 см
Добрянского района Пермского края
248
Гребешок с рукояткой в виде собаки. На теле животного отверстие для подвешивания к поясу. Возможное значение: оберег, собака защищает расположенную в волосах душу от духов болезней и других злых духов.
Бронза. Размеры: 4,8 x 3 см
г. Березники, Пермский край

249
Ритуальная ложка с изображением головы медведя на ручке.
Бронза. Размеры: 8,8 x 3,3 см
р. Кама, Гайский район Коми-Пермяцкого округа

250
Гребешок-оберег с биконическим навершием без прорезей в зубах. Сверху отверстие для привешивания к косам или поясу.
Бронза. Размеры: 5,8 x 4 см
р. Колва, Чердынского района Пермского края

251
Игольница с остатками кожи внутри.
Бронза. Размеры: 6,8 x 2,2 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
Гребешок из листовницы (? с бронзовым объемным навершием
в виде медведя.
Бронза, дерево. Размеры с зубьями: 8,8×7,5 см
р. Кунгу, ХМАО-Югра
253
Антропоморфная женская (?) фигура в позе роженицы. На сторонам персонажа двое животных.
Бронза. Размеры: 4,4 × 2,9 см
Зауралье

254
Фигура женщины (показан признак пола) в позе роженицы с личиной на груди.
Бронза. Размеры: 6,4 × 3,4 см
р. Конда, ХМАО-Югра

255
Навершие в виде головы хищного зверя. На голове зверя изображен косой крест.
Бронза. Размеры: 3,5 × 11,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
В исторической литературе имеются сведения о стоимости тех или иных товаров в средние века. В Средней Азии (Согда), по данным Са-марканского договора 712 г. и мусульманским документам первой четверти VIII в., цены были следующие: раб — 200 драхм (драхма — 3,1 г серебра), кусок ткани большой — 100 драхм, маль — 60, отрез шелка — 28 драхм; корова, откормленная на убой, — 11 драхм, пара быков — 12 драхм, один эмит — 60 драхм, панцирь с рубахой — 12 драхм, кифаш (род обуви) — 12 драхм. По данным Я. Херманна, в XI в. в прибалтийских округах раб стоил 200-300 г серебра, меч или стрел — 125 г серебра, копье — 50 г, шпоры — 20 г, узда — 10 г, уздечная пряжка — 5 г, нож — 3 г серебра или один драхм. Одна стеклянная бусина равнялась 3 г серебра или шкурке одной куницы. Аналогичные цены называет и Ибн Фадлан: на Руси за 1 драхм можно было купить одну зеленую стеклянную бусину. Во всех средневековых могильниках Прикамья бусы — одна из массовых находок.

257
Браслет с изображением священного знака — косого креста и двух поперечных полосок справа и слева от креста. Косой крест сопровождает пермский зверький стиль на протяжении 600 лет. От «чердынских богов» до ломоватовских вещей VII—X вв.
Бронза. Диаметр около 7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

258
Браслет пластинчатый с головами медведей в ритуальной позе. Украшен витым рельефным орнаментом.
Бронза. Размеры: 3,5×14,5 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

259
Сломанный браслет с медвежьими головами и двенадцать колец. Отметим кольцо с головами змей, два кольца с рисунком ложковидного шнура (изображение Вселенной) и кольцо с изображением неизвестного зверя.
Бронза. Диаметр браслета около 7 см
Верхнее Прикамье, Пермский край. Место находки браслета: с. Кочево Коми-Пермяцкого округа Пермского края
260
Подвеска с головой медведя в ритуальной позе.
Бронза. Размеры: 3,5 × 3 см
Зауралье

261
Подвеска с головой медведя.
Бронза. Размеры: 3,2 × 2,3 см
Зауралье

262
Подвеска с головой медведя.
Бронза. Размеры: 3,4 × 2,6 см
г. Краснокамск Пермского края

263
Подвеска с головой медведя.
Бронза. Размеры: 3,4 × 3,2 см
Гайский район Коми-Пермяцкого округа
Пермского края

264
Литая голова медведя.
Бронза. Размеры: 2,8 × 1,8 см
Верхнее Привалье

265
Подвеска с изображением головы медведя
в ритуальной позе.
Бронза. Размеры: 2,8 × 2,8 см
Зауралье
266
Прорезная пластина с изображением семьи — мужчины и женщины (показаны признаки пола) на гибрид.
Редкий вариант популярного сюжета «святого семейства»: изображена пара, охващающая рождение божественного младенца, женщина беремена.
Бронза. Размеры: 5,8 х 3,7 см
g. Березники Пермского края
267
Подвеска с изображением медведя в рамке с точечным орнаментом.
Бронза. Размеры: 8,2×9 см
Зауралье
268
Фигура медведицы (?) в «посе роженицы» с личиной на груди.
Возможный сюжет: медведица — первопредок рода (по мифам минес — ффатрии Пор).
Бронза. Размеры: 6 × 5,2 см
р. Конда, ХМАО-Югра
Фигура со сложной зооморфной композицией. Медведь с тремя головами, две головы на месте передних лап. На груди медведя изображена личинка, в то время как нос этой личинки (первичное место медведя) представляет собой еще одну человеческую личину.
Бронза. Размеры: 9,2 × 5 см
р. Лозьва, Свердловская область.
Объемная полая фигура медведя с выпуклой человеческой личиной на груди. На животе изображены морды четырех медведей, обращенные к центральному диску. На плечах фигуры медведя два отверстия. На оборотной стороне вертикальная петля для подвешивания.
Бронза. Размеры: 11×7 см
р. Конца, ХМАО-Югра
271
Сложная композиция с фигурой медведя (?) и двумя медведятами в геральдической позе.
Бронза. Размеры: 5,1 × 5 см
р. Кондя, ХМАО-Югра
272
Прямоугольная пластина с фигурами четырех медведей.
Бронза. Размеры: 4,5 х 7 см
р. Вагиль, левый приток Танды, Свердловская область.

273
Прямоугольная пластина с фигурами двух медведей
и четырьмя выпуклыми полусферами.
Бронза. Размеры: 4,5 х 6,5 см
р. Вагиль, левый приток Танды, Свердловская область.
274
Прямоугольная пластина с тремя головами медведей, расположенными горизонтально. Между крайними головами и лапами медведей расположены по пять выпуклых полусфер. Бронза. Размеры: 6,5х4 см
р. Лозя, север Свердловской области

275
Прямоугольная пластина с тремя головами медведей, расположенными горизонтально. По вертикали с краев пластины расположены по четыре полусферы. Бронза. Размеры: 6х4 см
р. Обь, ХМАО-Югра

276
Прямоугольная пластина с тремя головами медведей, расположенными горизонтально. По вертикали с краев пластины расположены по пять полусфер. Бронза. Размеры: 7х3,5 см
Завралье

277
Пластина с тремя головами медведей, расположенными вертикально, в ритуальных позах. Бронза
р. Обь, ХМАО-Югра
278. Прямоугольная пластина с тремя головами медведей, расположенными вертикально. Бронза. Размеры: 7,2×4,4 см р. Объ, ХМАО-Югра

279. Прямоугольная пластина с тремя головами медведей, расположенными вертикально, и тремя головами медведей в ритуальной кюдя, расположенными горизонтально. Бронза. Размеры: 6,3×4 см р. Конца, ХМАО-Югра

280. Прямоугольная пластина с двумя головами медведей, расположенными вертикально. Бронза. Размеры: 6×4 см р. Танды, п. Таборы, Свердловская область

281. Прямоугольная пластина с четырьмя головами медведей, расположенными мордами друг к другу, и четырьмя выпуклыми полуферами между ними. По центру изображение сложного орнамента (изображает лищевок, кишечник?). Бронза. Размеры: 6,5×4,5 см р. Конца, ХМАО-Югра
Прижка со сложным зооморфным декором. Голова гибрида медведь-брак в рамке с фигурными лапами. Приемник украшен изображением птицы. Редкий вариант: на прижке расположены подвески с головами медведей.
Бронза. Размеры: 16,5 × 13,5 см
р. Коцва, ХМАО-Югра
283
Прижка со сложным зооморфным декором. Изображен зверь
в расстилательной позе. Приемник украшен головой птицы и двумя
головами зверей.
Бронза.
р. Конд, ХМАО-Югра

284
Прижка со сложным зооморфным декором. Лицевая сторона украшена
изображением головы гибридного медведя с быком и фигурами двух зверей.
Приемник украшен головой птицы и двумя головами зверей.
Бронза.
р. Конд, ХМАО-Югра
285
Прижка со сложным зооморфным декором. Лицевая сторона украшена изображением головы медведя и головами двух зайцев.
Приемник украшен головой птицы и двумя головами зверей.
Бронза. Размеры: 14,5×6 см
р. Северная Сосьва, Свердловская область

286
Прижка со сложным зооморфным декором. Лицевая сторона украшена изображением головы гибрида медведя с быком и фигурами двух зайцев. Приемник украшен головой птицы.
Бронза. Размеры: 13×4,7 см
р. Коцда, ХМАО-Югра
287
Прижка со злым зооморфным декором. Лицевая сторона украшена изображением головы гибрида медведя с быком и фигурой двух зайцев. Приемник украшен головой птицы.
Бронза. Размеры: 15,8х5 см
р. Конца, ХМАО-Югра

288
Прижка с изображением злого медведя.
Бронза.
р. Конца, ХМАО-Югра
Прижка с изображением сложного медведя. Медведь-кузнецик (?).
Бронза. Размер: 7 × 3,7 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края

Прижка с изображением «сложного» медведя с частью фигуры
в виде насекомого и головами животных вместо лап.
Бронза. Размеры: 8,1 × 3,4 см
Зауралье
291
Прижка в виде совы. Приемник украшен головой филина.
Бронза
р. Сев. Сосьмы, Свердловская область

292
Прижка с головой медведя в ритуальной позе.
Бронза
Захарья

196
293
Прижика с изображением головы медведя и голов двух животных.
Бронза. Размеры: 5 × 10,4 см
р. Сел. Сосва, Свердловская область

294
Прижика с изображением распластанного медведя. На приемнике
изображена птица.
Бронза. Размеры: 13 × 5 см
р. Кическая, ХМАО-Югра
Прижка с изображением головы гибрида медведь-бык.
Бронза. Размеры: 3 × 5,2 см
Заурале

Прижка с изображением головы медведя.
Бронза.
Заурале.
297
Причка с изображением головы медведя в ритуальной позе.
Бронза. Размеры: 5×3 см
Верхнее Прикамье, Пермский край

298
Причка с изображением головы медведя в ритуальной позе.
Бронза. Размеры: 5,3×3,9 см
р. Вишера, Чердынский район Пермского края

299
Причка, украшенная орнаментом.
Бронза. Размеры: 7,2×4 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

300
Причка с головой медведя в ритуальной позе.
Бронза. Размеры: 4,5×2,8 см
Верхнее Прикамье, Пермский край
301
Биконическая подвеска с шумящими цепочками и утинными (?) лапками. Под верхней петлей основы видна человеческая личина. XI в.
Бронза. Размеры: 12×4,8 см
Верхнее Приволье, Пермский край
Основы коньковых шумящих подвесок. IX—X вв.
Верхнее Прикамье

302
Размеры: 6,2 × 5,2 см

303
Размеры: 5,8 × 6 см

304
Размеры: 5,8 × 5,5 см

305
Размеры: 3,8 × 5,5 см
Погребальная маска. Тонкий лист металла разорван на фрагменты. Серебро. Размеры: 18 × 12 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
307
Погребальная маска с прорезями для глаз и рта.
Серебро. Размеры: 10×6 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

308
Диск из тонкого листа серебра с изображением головы Семируда.
Найден вместе с маской № 307.
Серебро. Чеканка. Диаметр диска 4,4 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

309
Погребальная маска с прорезями для глаз и рта.
Тонкое серебро. Чеканка. Размеры: 8×6,5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края

310
Диск. Найден вместе с погребальной маской № 309.
Серебро. Диаметр 5 см
р. Кама, Чердынский район Пермского края
ПЕРМЬ, ГЛЯДЕНОВСКАЯ КУЛЬТУРА (II в. до н. э. — IV в. н. э.)

311 Фигура мужчины. Мужские признаки гипертрофировано подчеркнуты. Бронза. Размеры: 3,7 x 2 см

312 Женская (?) фигура. Бронза. Размеры: 3,7 x 2 см

313 Фигура мужчины. Мужские признаки гипертрофировано подчеркнуты. Бронза. Размеры: 3,5 x 1,8 см

314 Фигура птицы с петлями и кольцами внизу для подвесок. Бронза. Размеры: 2,5 x 1,8 см

315 Фигура женщины. Показаны женские признаки (грудь). Бронза. Размеры: 3,5 x 1,8 см

316 Фигура мужчины. Бронза. Размеры: 4,8 x 2 см
317
Статуэтка медведя (?).
Бронза. Размеры: 3,3 × 2 см

318
Воинское оружие. Диск (щит) и топорик.
Бронза. Размеры: 2,8 × 2,6 см

319
Фигура птицы.
Бронза. Размеры: 2,5 × 1,6 см

320
Диск с отверстием в центре и двумя изображенными человеческими фигурами.
Бронза. Диаметр 3 см

321
Фигура птицы.
Бронза. Размеры: 5,5 × 3,9 см

322
Щетка для защиты пальца лучника с рельефной головой медведя.
Бронза. Размеры: 4 × 2 см
323
Фигура волка.
Бронза. Размеры: 3,5 x 6 см

324
Фигура собаки.
Бронза. Размеры: 2,2 x 4 см

325
Фигура волка с тремя треугольниками на груди.
Бронза. Размеры: 2,6 x 3,9 см

326
Фигура лошади.
Бронза. Размеры: 3,2 x 4 см
327
Фигура птицы.
Бронза. Размеры: 4,3 x 3,2 см

328
Фигура птицы (?)
Бронза. Размеры: 3 x 4 см

329
Фигура птицы.
Бронза. Размеры: 4 x 3,7 см

330
Фигура комара или пчелы.
Бронза. Размеры: 1 x 1,8 см
331
Фигура птицы.
Бронза. Размеры: 3,7 × 2,2 см

332
Фигура всадника.
Бронза. Размеры: 3 × 2,7 см

333
Бляшка с изображением стоящего на двух лапах медведя с личиной на груди.
Бронза. Размеры: 2,8 × 2,2 см

334
Фигура всадника (? ) с подвесками.
Бронза. Размеры: 5 × 3,5 см
335
Фигура амф.
Бронза. Размеры: 2,1 х 4 см

336
Фигура амф.
Бронза. Размеры: 1 х 2,4 см

337
Фигура амф.
Бронза. Размеры: 1,6 х 2,5 см

338
Мужская фигура.
Бронза. Размеры: 3,4 х 2 см

339
Фигура ящерицы.
Бронза. Размеры: 1,5 х 6 см
Библиография


Березкин Ю.Е. Каталог мифологических мотивов мира. Ruthenia.ru

Верещагин Г.Р. Человеческие жертвоприношения вотяков // Известия Архангельского общества изучения Русского Севера. — 1911. №10, 12.


Оцелова Е.И., Игнатьева О.В., Белавин А.М. Пермский зверинный стиль в сокровищнице Государственного Эрмитажа: монография; Перм. гос. пед. ун-т. — Пермь, 2009.


Фодор И. Западносибирская археология в трудах венгерских исследователей. Вестник Томского государственного университета, 3. — Томск, 2013.

Шмидт Е. Культ медведя и мифология северных обских угров. — http://www.sati.archaeology.nsc.ru

Экзард К. История веры и религиозных идей. Т.1. — М., 2002.

Крупнейшие коллекции предметов пермского звериного стиля находятся в Государственном Эрмитаже, в Государственном историческом музее, Пермском краеведческом музее и в Чердынском краеведческом музее им. А. С. Пушкина.

Произведения звериного стиля находятся в музеях (по номерам иллюстраций):

Государственный Эрмитаж: 16, 46, 53, 65, 90, 106

Государственный Исторический музей: 78

Пермский краеведческий музей: 59, 105

Чердынский краеведческий музей им. А. С. Пушкина: 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 47, 48, 49

Гайский краеведческий музей им. А. Я. Сазонова: 56

Березниковский историко-художественный музей им. И. Ковалова: 57

Свердловский областной краеведческий музей: 58

Частные коллекции: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 27, 28, 29, 30, 32, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 50, 51, 52, 54, 60, 61, 62, 63, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 107, 109, 110, 111.

Издание было подготовлено и осуществлено при помощи:
Александра Александровна, Григория Куратова, Игоря Бычары, Олега Киселёва, Марата Габзалилова и многих других, которым выражает свою благодарность.

Автор глубоко признательен специалистам:
Наталье Федоровой за помощь в атрибуции восточной таблетки, Аркадию Бауло за советы по методике подготовки альбома и Юрию Ширину за помощь в датировке пластин «Книги богинь».
Научно-популярное издание

Эренбург Борис Александрович

Зверинный стиль: история, мифология, альбом

Ответственный редактор И. Шмидт
Художественный редактор Е. Васильева
Корректор Г. Норкина
Дизайн, компьютерная верстка Е. Тесленко

Издательство «Сенатор»

Адрес издательства:
614000, г. Пермь, ул. Луначарского, 21
Тел.: (342) 212-32-17, 212-70-69
senator.perm@gmail.com
senator.perm.ru

Сайт о зверином стиле:
p-zs.ru

Заказ № 549
Подписано в печать 14.01.2014
Тираж 2000 экз.
Бумага матовая мелованная
Гарнитура Literaturnaya C
Печать офсетная

Оптовая продажа: г. Пермь, ул. Луначарского, 21
Тел. (342) 212-32-17

E-mail автора: erenburg82@yandex.ru

Отпечатано в типографии ООО «РИДО-НН»
603074, Россия, г. Н. Новгород, ул. Нестерова, 5
Тел.: (831) 275-41-60, 275-41-62

ISBN 978-5-903236-11-4