

ИНСТИТУТ ИСТОРИИ АКАДЕМИИ НАУК
РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН

РУСТАМ СУЛЕЙМАНОВ

НАХШАБ —
ТАЙНЫ
ЗАБЫТОЙ
ЦИВИЛИЗАЦИИ

ТАШКЕНТ «МАЪНАВИЯТ» 2004

Брошюра известного археолога Р. Сулейманова рассказывает о раскопках городища Еркурган – древнейшего предшественника города Карши, 2700-летний юбилей которого отмечается в 2004 г. Анализируя археологические находки Еркургана и легенды о нем, автор привлекает широкий круг параллелей из древних мифологий различных цивилизаций – греко-римской, индоарийской, славянской и других. Опираясь на археологические факты и сопоставляя различные легенды, он приходит к убедительному выводу о том, что Центральная Азия была одним из центров формирования общечеловеческого культурного наследия.

Брошюра рассчитана на историков, археологов и других специалистов, а также на всех, кто интересуется данной проблемой.

Рецензент:

академик, доктор исторических наук

Буряков Ю. Ф.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Дорогой читатель!

Небольшая брошюра Рустама Сулейманова имеет для нас большое значение потому, что накануне 2700-летнего юбилея города Карши – одного из древнейших городов Узбекистана – в ней повествуется о раскопках городища Еркурган – древнейшего этапа развития города Карши, о материальных свидетельствах идеологии и верований наших далеких предков.

Симптоматично и название брошюры «Нахшаб – тайны забытой цивилизации». На Западе специалисты считают, что в Центральной Азии, в отличие от Египта, Вавилона, Ирана, Индии и Китая, не было своей цивилизации. Опровергнуть это ложное представление на основе материальных и письменных источников – патриотический долг ученых Узбекистана и Средней Азии.

Находки из культовых сооружений Еркургана, получившие свое истолкование в мифологии индоевропейских народов, позволили автору не только реконструировать идеологические представления древних согдийцев, но и нащупать древнейшие связи идеологии и культуры жителей Нахшаба с процессом развития общечеловеческих ценностей. Автор анализирует археологические находки Еркургана и легенды о нем, привлекая широкий круг параллелей из мифологии Ригведы, а также греко-римской, славянской и кельтской мифологических традиций. Сравнительный анализ на основе этих обширных материалов приводит к убедительным выводам.

Брошюра, дающая представление о мировоззрении, культах и идеологии наших далеких предков, приводит к заключению о том, что наша Родина являлась одним из центров человеческой цивилизации.

Внимательный читатель узнает о том, что Центральная Азия была одним из центров возникновения индоарийской мифологии, которая после миграции индоариев на юг дала свои плоды на индийской почве, что в античном Нахшабе продолжали сохраняться древнейшие дозороастрийские культовые обряды и представления.

В Центральной Азии издревле проживали представители различных племен и народов. По сохранившимся обрыв-

кам текстов установлено, что согдийский, хорезмский, парфянский языки входили в восточноиранскую языковую группу. Считается, что скифский и сакский языки также входили в эту языковую группу. По мнению отдельных специалистов, часть сакского населения могла относиться к представителям тюркской языковой группы, и понятие «сак» или «скиф» носило обобщающий характер, а не являлось самоназванием конкретного народа.

О языках кангюйцев, хуннов, эфталитов, хионитов у нас не имеется определенных сведений. Некоторые источники позволяют предполагать, что часть из них говорила на архаических тюркских или близких им языках. То, что легенды об истории Бухары, Ромитана, Самарканда в различной степени связаны с именем Афрасиаба или Алп Эр Тунга, может свидетельствовать о заметной роли тюркоязычных племен в истории, политической и культурной жизни Турана. Следует подчеркнуть, что Центральная Азия, издревле являясь регионом взаимодействия различных культур и идеологических представлений, внесла вклад в становление общечеловеческой культуры. Поэтому узбеки и другие народы Центральной Азии могут гордиться тем, что исторически являются наследниками этой цивилизации.

Брошюра раскрывает не только глубокие корни духовной культуры нашего народа, восходящей к древним сюжетам, имевшим широкое распространение, но и формирование основанного на этой культуре поливного земледелия.

Архаические мифы связывают происхождение всего живого с древом жизни, представления о котором были широко распространены в древнем мире. Подобные мифы были известны и среди тюркских народов. Так, уйгурский род эдиз возводит свое происхождение к священному дереву. Близкие этой легенды, трансформированные в процессе истории, были зафиксированы автором и среди жителей селений, расположенных вокруг Еркургана, и удачно использованы им в толковании идеологии древнего Нахшаба при интерпретации археологических находок этого древнего города.

Брошюра, открывающая страницы истории нашей Родины, не только является достойным ответом к подготовке 2700-летнего юбилея города Карши, но и позволяет обнаружить глубинные корни создания общечеловеческого культурного наследия.

Абдурахим ЭРКАЕВ

СКОЛЬКО ЛЕТ ГОРОДСКОЙ КУЛЬТУРЕ КАРШИНСКОГО ОАЗИСА?

Карши — один из крупных городов юга Узбекистана — известен как центр грандиозных оросительных работ, осуществлявшихся в одноименном оазисе в 70—80-е годы XX столетия. В наше время это столица нефтегазовой промышленности Узбекистана.

По письменным источникам известно, что сам город Карши сложился в XIV веке вокруг дворца Кепек-хана из рода Джагатаидов. Впервые город был окружен стенами при Амире Темуре в самом начале карьеры этого великого полководца и государственного деятеля. В дальнейшем Карши — один из важнейших торговых и ремесленных центров государства шейбанидов, аштарханидов и Бухарского эмирата.

Известно также, что более ранний столичный город оазиса был расположен в 5 км от Карши и назывался Нахшабом (арабизированная форма Насаф). Он был уничтожен Чингизханом в XIII в. Таким образом, город, будучи сожжен дотла, заново возродился как столичный центр оазиса усилиями внука Чингизхана под новым названием Карши неподалеку от своего предшественника.

Насаф в IX и последующие века был процветающим средневековым городом. Он упоминается уже в VII—VIII вв. как укрепленный город, который был завоеван арабами в длительных и кровопролитных войнах за земли Согда.

Археологические раскопки полностью подтвердили сообщения источников. Насаф, возникнув в IV—V вв. как крупный укрепленный замок в зоне водораспределения оазиса, в VII—VIII вв. превращается в столичный центр оазиса.

О том, были ли города в Каршинском оазисе до VI—VII вв., известные науке письменные источники молчат.

Однако путешественники, любители старины и исследователи с конца XIX в. обратили внимание на грандиозные руины большого древнего города, находящиеся в 5 км севернее Насафа, в начале пути, ведущего из Карши в Бухару. История его до недавнего времени не была известна. В

памяти окрестных жителей, за исключением отдельных довольно туманных легенд, сведений об этом городе тоже не сохранилось. И назывался этот город просто Еркурган (земляное укрепление).

Руины этого древнего города, не уступающего по своим масштабам Балху в древней Бактрии и Сузам в Месопотамии, предварительно были изучены археологами А. И. Терепожкиным, С.К. Кабановым и М.Е. Массоном, однако раскопок в нем по существу не проводилось, неясной оставалась и дата его возникновения. Однако было очевидно, что эти руины представляют собой остатки первой, самой ранней столицы Каршинского оазиса.

С середины 70-х годов специальная экспедиция Института археологии АН Узбекистана начинает целенаправленные раскопки этого древнего города. Особая ценность Еркургана для науки состояла в том, что город, будучи заброшен в VI в., сохранился как археологический заповедник, и руины его почти не были разрушены до XX в.

Следует отметить, что Еркурган был столичным городом всей южной Согдианы.

Согдиана, Согд – древняя страна, расположенная между Бактрией на юге и скифами на севере, – считалась сердцем Центральной Азии. Коренные земли Согдианы составляли долины рек Зарафшана и Кашкадарьи. Народ, проживавший здесь вплоть до прихода арабов и распространения ислама, называл себя согдийцами. Согдийцы (древние предки узбеков и таджиков) были свободолюбивыми людьми, отважно защищавшими свою независимость и создавшими высокую цивилизацию.

Первые упоминания о Согде и согдийцах встречаются в священной книге зороастрийцев Авесте. Упоминают о Согде и надписи Дария – царя царей древнейшей в истории империи.

Наиболее обширные сведения о Согдиане дают историки похода Александра Македонского, описывающие перипетии его военной кампании, которая проводилась тогда от Оксуса – Амударьи до Танаиса – Сырдарьи.

Из записей очевидцев героической борьбы согдийцев с войсками Александра мы узнаем, что победоносные войска Македонского, покорившие Ближний Восток, Северную

Африку и Иран, встретили в Согде героическое сопротивление, которое возглавил Спитамен. Несмотря на ожесточенное сопротивление, силы были слишком неравны, и, как всегда в таких случаях, роковую роль сыграло предательство. По одной версии, жена Спитамена, измученная в походах и сражениях, отрубив мужу голову, отослала ее Александру, чтобы обезопасить себя и детей. По другой версии, Спитамена предали бывшие союзники — скифы. Александр как действительно великий человек умел ценить смелость и мужество, и вскоре дочь Спитамена Апму мы видим замужем за самым выдающимся военачальником Александра — Селевком, который основал после гибели Македонского свое царство, простиравшееся от Согда до Месопотамии, и один из столичных городов своих обширных владений назвал по имени жены Апамеей.

Да и сам великий царь после долгой и упорной войны с согдийцами, лишь пойдя на дипломатический компромисс и женившись на дочери согдийского аристократа Роксане, смог с помощью ее отца Оксиарта, или Вахшувара, укрепить свою власть в Согде. Историк Александра Македонского сообщает, что молодой царь влюбился в Роксану, увидев ее среди девушек во дворце во время праздничного приема. Когда Александр велел казнить группу согдийских воинов, взятых в плен, он был поражен тем, что согдийцы пошли на эшафот воодушевленно, с песней. На вопрос Александра о непонятной ему радости согдийцев переводчик объяснил, что они воодушевлены тем, что смерть избавит их от позорного плена. Царь, покоренный благородством пленных, не только освободил, но и приблизил их к себе.

В первой половине — середине I тысячелетия нашей эры согдийцы — знаменитые купцы. Они держат в своих руках трансконтинентальную торговлю шелком. Их торговые фактории простираются от Кореи до Константинополя. Известны согдийцы, родившиеся во Вьетнаме. Считается, что средневековый город Судак на северном побережье Черного моря тоже связан с этнонимом согдийцев в форме Сугдак. Известен ряд колоний согдийцев вдоль трасс Шелкового пути в Китае, на одной из которых археологи нашли погибшего в первые века нашей эры почтальона, в сумке которого были письма согдийцев, адресованные

родственникам в Самарканд. Среди них были и интимные письма молодой согдианки, писавшей своей матери, что указывает на высокий культурный уровень согдийских женщин. Это были письма из согдийского города Друан, ставшего впоследствии китайским Дунхуаном.

Особую роль играли согдийцы в распространении учения Будды из Индии в Китай и далее в Корею и Японию.

Древние согдийцы, бактрийцы, хорезмийцы говорили на различных диалектах восточноиранской группы языков. Эти языки, достаточно изученные по сохранившимся письменным источникам, сильно отличались от персидского или таджикского языка, относящегося к западно-иранской языковой группе, распространившейся в Средней Азии в VIII–IX вв. в результате миграции персов в Хорасан под давлением арабов.

Предполагается, что кочевые племена древней Средней Азии саки и скифы Северного Причерноморья тоже говорили на диалектах восточноиранской языковой группы. Начиная с античности эти языки постепенно исчезали на большей части Средней Азии и в степной зоне Евразии в результате перехода населения на тюркские языки. Этот же процесс довольно высокими темпами проходил в течение всего средневековья. Лишь некоторые из этих народов сохранили свою принадлежность к древним языкам восточноиранской группы. Это отдельные народности Памира, пуштуны Афганистана и осетины Кавказа.

Однако, как это ни парадоксально, почти до середины XX века ни индивидуального облика искусства, ни особенностей материальной и духовной культуры населения Согда наука не знала. Особую роль в забвении культуры Согда сыграли арабское нашествие и исламизация страны, когда под натиском новой религии произошло переименование страны в Мавераннахр и согдийский язык с VIII–IX вв. сменили фарси и тюрки. При этом такие древние культурные ценности, как изобразительное искусство, идеология многобожия и другие, были объявлены грехом. Название Согдианы еще долго сохранялось. Так, географ X в. Ибн Хаукаль пишет: «Согд — самая плодородная из стран Аллаха, в нем лучшие деревья и фрукты, во всех жилищах его сады и водоемы и проточные воды». Но в это время Согдом называется лишь Самаркандский оазис.

Археологические памятники древней согдийской культуры долго оставались почти не изученными. Дело в том, что такие основные культурные центры согдийцев, как Самарканд и Бухара, обживались в течение тысячелетий, не меняя своего местонахождения. При интенсивном градостроительстве в эпоху средневековья это привело к уничтожению античных архитектурных сооружений и культурных слоев, залежавших внизу.

Лишь в отдельных периферийных городах Согдианы, таких, как Пенджикент и Варахша, были найдены образцы уникального монументального искусства согдийцев, которые по своей культурной значимости не уступали живописи Помпеи и Геркуланума в Италии. Блестящий взлет средневековой культуры Самарканда и Бухары тоже косвенно свидетельствовал о мощном культурном потенциале древней Согдианы. И лишь в последние годы в отдельных крупных центрах Древнего Согда удалось приоткрыть завесу неизвестности над культурой таинственной Согдианы. Одной из подобных удач была находка образцов живописи во дворце правителя Самарканда Вархумана, относящемся к VII–VIII вв. Но впервые в науке более или менее всесторонние представления об особенностях культуры античной Согдианы были получены при изучении Еркургана.

Историки Александра Македонского сообщают о двух областях в долине Кашкадарьи – Наутаке и Ксениппе. Один из них соответствует Кешу, второй – Нахшабу. Но споры о том, который из них соответствует Наутаке, а который – Ксениппе, продолжаются уже сто лет.

Самой первой столицей Нахшаба, или Каршинского оазиса, был древний город, расположенный на месте руин городища Еркурган. Его окружают два ряда неприступных стен. В процессе раскопок было установлено, что самые ранние кладки внутренней стены города относятся к VI в. до н.э., т. е. этому городу не менее двух с половиной тысяч лет. В эпоху после похода Александра Македонского город был обнесен второй внешней стеной.

В процессе многолетних раскопок были открыты остатки дворца правителя города и всего оазиса, городской храм, дахма, мавзолеей, жилища кварталов керамистов, металлистов и др. Большинство объектов древнего города вскрыты

пока до уровня верхнего горизонта. Но отдельные шурфы, углубленные в нижние культурные слои, показали, что фиксируемая по верхнему слою структура города сложилась на самых ранних этапах его формирования.

Особо показательны культурные связи жителей древнего города. Памятники его архитектуры и искусства составляют параллели с широким кругом древних культур, начиная от этрусков и греков на Западе и кончая Индией и Сибирью на Востоке. Широкие торговые и дипломатические связи согдийцев, известные по письменным источникам, получают свое подтверждение в археологических находках на Еркургане. Одно из наиболее ранних сохранившихся архитектурных сооружений города — дахма, служившая для погребальных церемоний зороастрийцев, в виде высокой двухступенчатой башни с гофрированными стенами, украшенными поверху кирпичными зубцами-мерлонами, — была выстроена в традициях древневосточного зодчества. Городской храм Еркургана в виде двухколонного святилища с четырехколонным портиком на главном фасаде, обращенном к обширному двору, имеет планировку, восходящую к греческим сооружениям типа мегарон.

Мавзолей правителей Еркургана III в. н. э., возведенный на десятиметровой ступенчатой пирамиде, по плану повторяет знаменитый кушанский храм Сурх Котала в Афганистане.

На широкие культурные связи жителей Нахшаба указывают и предметы прикладного искусства, в частности, сюжеты на древних печатях-геммах. Одна из них этрусской работы V в. до н.э., на ней изображена стоящая фигура Зевса с орлом. Вторая гемма изображает кушанского правителя, восседающего на слоне (Кушанская империя простиралась в древности от долины Сурхандарьи до Южной Индии и Кашгара).

Многочисленные миниатюрные изображения божеств, героев и почитаемых предков, изготовленные из терракоты путем штамповки, тоже дают широкий диапазон стилей, костюмов и причесок — от греческих до скифских и от персидских до индийских.

Особый вопрос — дата возникновения Еркургана в качестве первого столичного центра Каршинского оазиса. В процессе раскопок в первые годы работы Кашкадарьинс-



Бордюр алтарной ниши в эллинистическом стиле монументального дома Еркургана III–IV вв.



Барельеф парфянского стиля цитадели Еркургана III–IV вв.

кой экспедиции было установлено, что внутренняя стена города была возведена в VI в. до н.э. из характерного для этой поры прямоугольного сырцового кирпича около 0,5 м длиной. В слоях, примыкающих к этой стене, найдены обломки керамической посуды, относящейся к середине I тысячелетия до н.э. Но, как показали отдельные шурфы на территории этого древнего города, здесь еще до возведения упомянутой городской стены было более раннее поселение земледельцев эпохи раннего железного века, когда оседлое земледельческое население Средней Азии изготавливало керамическую посуду не на гончарном круге, а лепило ее руками и перед обжигом раскрашивало красной и коричневой краской в виде рядов треугольников, зигзагов, меандров. После обжига эта посуда имела нарядный вид.

На территории Согдианы посуда этого типа была обнаружена в Самаркандском оазисе и в древнем Кеше и датируется обычно IX–VII вв. до н.э.

Осенью 1999 г. на квартале керамистов Еркургана, там, где ранее были найдены культурные отложения с керамикой VIII–VII вв. до н. э., были открыты остатки монументальной стены толщиной более 3 м. Она сохранилась более чем на 2 м в высоту. Стена имеет направление, параллельное сохранившейся внутренней стене Еркургана VI в. до н. э. Можно предположить, что обнаруженная в глубине квартала керамистов стена была самым ранним оборонительным сооружением Еркургана, но когда территория города была расширена и по-

строена сохранившаяся внутренняя стена, остатки старой стены VIII–VII вв. до н. э. за ненадобностью были разрушены, а ее глина использовалась в дальнейшем керамистами Еркургана для изготовления своей продукции. Случаи использования стен древних городов керамистами в качестве сырья известны и в других районах Средней Азии. Таким образом, в VIII–VII вв. до н. э. Еркурган, видимо, уже был ранним городом, окруженным оборонительной стеной.

Отсюда следует, что хотя сам Карши был восстановлен Кепек-ханом, более ранняя история его уходит в глубь веков. Еркурган, Насаф, Карши расположены рядом, топографически взаимосвязаны, но самое главное — **они последовательно расположены во времени, т.е. представляют собой разные стадии развития столичного города оазиса Нахшаба, даже если они и назывались в разные эпохи по-разному.**

Средняя Азия дает множество примеров подобного перемещения городов в процессе их развития. Древний Ташкент, зародившийся 2000 лет назад на укрепленном поселении Мингурюк в районе Северного вокзала, после арабского завоевания перемещается в район Чорсу и Хадры (в это время он назывался Бинкетом или Мадинат аш Шаш). Подобные передвижки в процессе длительного исторического развития претерпели многие крупные города Средней Азии — Мерв, Ахсикент, Кува, Термез, Шахрисабз и др.

Примеров подобных «плавающих» городов достаточно и на Древнем Востоке. Балх в Афганистане несколько раз менял свое местоположение. Так называемый Большой Вавилон, занимающий площадь около 600 квадратных километров, состоит из руин нескольких отдельно расположенных и разновременных городов, представляющих собой разные стадии развития этого крупнейшего урбанистического центра Древнего Востока.

ЗАРАТУШТРА И АРХЕОЛОГИЯ СОГДИАНЫ

С конца XIX — начала XX в. внимание специалистов по истории и археологии Древнего Востока привлекают погребальные обряды народов, проживавших на его территории до эпохи распространения Ислама. В зоне степей и гор, как и по всей Евразии, кочевое население хоронило своих усопших в курганах. Причем, в подавляющем большинстве

случаев в могилу с умершим клались его личные вещи, вооружение, некоторое количество пищи, а очень часто вместе с умершим погребался его конь или его отдельные части. Скифы и парфяне вместе с умершим царем хоронили и некоторых его жен и слуг.

Считалось, что человек должен отправиться на тот свет в полном снаряжении, а представители царского рода — в сопровождении близких, которые специально умерщвлялись. Цари отдельных древних народов имели даже таких близких людей, которые именовались соумирателями. Последние пользовались теми же правами и льготами, что и сам царь, обладали очень большими полномочиями в политике и были самыми надежными сподвижниками правителя, но в случае смерти или гибели последнего они должны были быть умерщвлены для сопровождения царя в его последний путь и продолжения своей службы на том свете. Могила усопшего воспринималась как начало пути на тот свет.

Существовал и другой обычай погребения, особенно распространенный как среди древних народов индоевропейской языковой группы, так и среди древних тюрков, которые сжигали своих умерших на специальном костре. Считалось, что пламя и дым этого костра возносит умерших в небо, т.е. по представлениям древних, это был самый прямой путь на тот свет. Пепел погребального костра хоронился затем в могиле. Отсюда берет свое начало и современный обряд кремации умерших.

Этого обряда придерживались часто и проживавшие в эпоху бронзы в Центральной Азии древние индоарийские племена, от которых происходят и скифы. Этот же обряд индоарийцы занесли в Индию, где он господствует по сей день. В мифологии индуизма божество смерти так и называется — Агни. Его жертвой являются умершие люди, которых пожирает его племя, чтобы вознести их в небо. При этом обряде кремации опять же в погребальном костре сжигались вооружение умершего и прочие подношения. Древние греки сжигали вместе со знаменитыми своими героями и их воинские трофеи. Вместе с выдающимися погребенными сжигались также кони и слуги. А древние индоарии, видимо, сжигали и жен. Пережитки этого обычая сохранились до последнего времени в Индии, где обряд восхождения вдовы на погребальный костер мужа для сожжения

носит название сати по имени богини, сжегшей себя на костре ради Шивы.

Население древних оазисов Средней Азии хоронило своих умерших по иному обычаю. В этом регионе с конца XIX в. археологи находили большие древние корчаги (хумы) или прямоугольные керамические ящички, с предварительно очищенными костями людей, которые были захоронены в земле или в развалинах древних сооружений. А науке известно, что захоронение предварительно очищенных костей практиковали последователи учения Заратуштры (по-гречески — Зороастра) — самой древней мировой религии зороастризма, которых еще называли огнепоклонниками. По заключению Мери Бойс, самого крупного современного исследователя истории этого учения, его основатель, Заратуштра из рода Спитамы, жил в степях Центральной Азии около 3,5 тысячелетий назад.

Впервые в истории развития человеческого мышления Заратуштра объявил, что этот мир имел свое начало и ожидается его конец. До Заратуштры преобладало представление о циклической модели жизни во вселенной: считалось, что душа умершего пребывает в виде тени в подземном мире или воплощается затем в новом живом существе. Если индивид вел праведную жизнь, душа его возрождается в теле благородного существа, если же жизнь была прожита недостойно, душа после смерти возродится в облике еще более низкого существа, в виде животного или насекомого. И этому круговороту не было конца. Эти представления сохранились, например, в индуизме, где сансара означает перевоплощение по итогам прошедшей жизни, а карма — круговорот движения нетленной души в процессе ее бесконечных перерождений. Не было представлений о рае и аде на том свете. Эта циклическая модель жизни была разорвана Заратуштрой и человечеству предложена новая линейная модель жизни в глобальных ее масштабах, где мир имел свое начало и конец.

Согласно учению зороастризма, или, как себя называли последователи Заратуштры — бехдинон (т.е. последователи лучшей религии), весь современный мир состоит из смешения добра и зла. Согласно космогонии и теогонии (происхождение космоса и богов) зороастризма, в начале мира

было лишь вечное время — Зурван. Прошли миллиарды лет до тех пор, пока Зурван не задумался, а не сделать ли ему какое-либо доброе дело, и он решил совершить жертвоприношение. Когда жертвоприношение, рожденное благими намерениями, было совершено, у Зурвана внутри зародился сын его Ахурамазда — божество добра, света и знания. Но в душе Зурвана при этом возникло сомнение в исходе дела, в результате чего внутри него вместе с благоухающим светлым и прекрасным Ахурамаздой зародился второй сын — божество тьмы, зла и разрушения Ахриман. Видя, что Зурван намерен сделать Ахурамазду владыкой мира, Ахриман, разорвав его чрево, первым выскочил в этот мир. Он отличался невежеством, завистью и ревностью. Зурван, увидев страшного Ахримана — своего сына, зародившегося из его сомнений, рождает Ахурамазду вторым. Между братьями-близнецами начинается смертельная борьба, которая продолжается от начала до конца этого мира. И весь этот мир есть результат борьбы добра со злом. Ахурамазда задумал создать идеальный мир добра, вечной жизни и справедливости. Но когда он приступил к материальному воплощению идеального мира, в его творение врывается Ахриман и вредит всему, что создает Ахурамазда. Ахурамазда создает Землю, Солнце, Луну и звезды. Ахриман в отместку создает на земле горы, а в небе — планеты, которые перемещаются, влияя на судьбы Земли и людей. Ахурамазда создает полезные растения и животных, Ахриман — ядовитые и сорные растения, опасных животных, хищников, змей, лягушек, вредных насекомых. Ахурамазда создает людей для добра, знания и богатства, Ахриман же посылает на них смерть, болезни, нищету и вредную муху Наса, которая распространяет заразу.

По Зороастру, в этой мировой драме борьбы добра со злом человек как высшее существо призван быть соратником божества добра, света и знания, но он поставлен на грань добра и зла. От рождения до смерти каждого человека сопровождают ангел добра и демон зла. И если ангел добра внушает каждому человеку делать добро и жить по совести, любить все хорошее, то демон зла внушает нехорошие мысли, рождает в душе лень, зависть, жадность и прочие низкие чувства. Таким образом, душа каждого человека также

является ареной вечной борьбы добра со злом. Поэтому долг каждого человека — своими добрыми мыслями, словами и делами страстно бороться со злом, приближая всемирную победу добра. Зло обречено на поражение, и на человека возложена высокая миссия сотрудничества с божеством для конечной победы добра и восстановления идеального мира — рая на этой земле, который был задуман Ахурамаздой.

Это возвышенное учение придавало особый смысл человеческой жизни и вселяло особый оптимизм в душу его последователей, т.к. возлагало на каждого человека ответственность за исход мирового процесса, представляющего собой борьбу добра и зла.

Основное зло, которое Ахриман принес всему живому, — это смерть и особенно смерть человека, когда тот уходит в загробный мир, разделенный на рай и ад — царства Ахурамазды и Ахримана.

Местопребыванием самого Ахурамазды является небесный свет, дающий тепло и знание, а Ахримана — ад в виде кромешного мрака и вечного холода в подземном пространстве. Душа каждого человека после смерти проходит загробное судилище, где божества Митра, Сраоша и Рашну взвешивают на весах все добро и зло, что было совершено душой в этом мире. Если перевешивало добро, душа через мост между этим и иным мирами вступала в рай; если перевешивало зло и все дурное, сделанное душой, этот мост становился узким, как лезвие клинка, и душа грешника срывалась в кромешную тьму ада, где ее встречала отвратительная ведьма. Но, по Зороастру, кроме этого суда, в будущем весь мир и человечество ожидает последний суд — конец света, когда придет спаситель Саошиянт и во всемирном масштабе добро победит зло. Все поколения восстанут из праха, кости обретут плоть. Ахриман со своим царством будет уничтожен. Бог огня Атар вместе с богом исцеления и дружбы Аирйаманом расплавят весь металл в горах и все живое пройдет через огненную лаву — «для праведных она покажется парным молоком». Нечестивцы же будут сожжены вместе с адом в этом расплавленном металле грандиозного катаклизма, очищающего весь мир и уничтожающего Ахримана. И в мире возродится рай согласно изначальным идеалам Ахурамазды, все люди станут едиными в мыслях, словах и делах. Исчезнут болезни, страдания и восторжествуют вечная справедли-

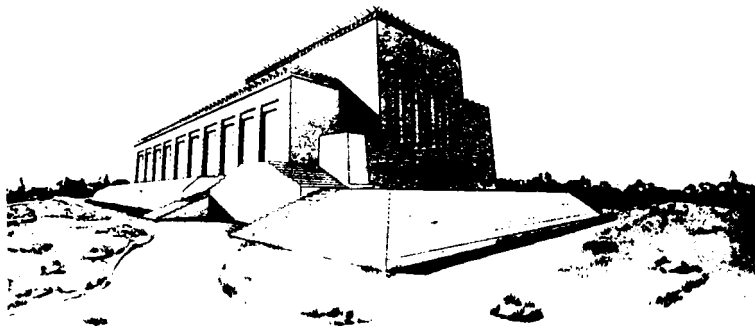
вость, совершенство. Это и будет конец развития этого мира в смысле достижения изначального идеала бога добра, света и знания. Идеи этого возвышенного учения о значении добра, честности, справедливости, о рае и аде, и конца света, провозглашенного Заратуштрой, со временем проникли в иудаизм, христианство и ислам. Влияние физики, космогонии, хронологии, этики зороастризма давно отмечено в ранней греческой философии.

Из обычаев зороастрийцев, отличавшихся обостренным чувством справедливости, издревле привлекали внимание похоронные обряды. Смерть для зороастрийца была явлением очень серьезным, но не трагическим. Это был переход души человека в мир иной — зороастриец всю жизнь готовил себя к этому переходу, делая добрые дела и внося сильную лепту во всемирную победу добра над злом.

По представлениям зороастрийцев, физический мир состоит из четырех священных стихий: огня, земли, воды и воздуха, которые следует сохранять в чистоте и благоразумно пользоваться ими как благами, созданными Ахурамаздой. Осквернять и засорять эти священные стихии считалось большим грехом. Труп мертвеца считали нечистым, поэтому запрещалось погребать его в земле, сжигать или топить в воде. Первоначально зороастрийцы оставляли тела своих усопших на скалах и камнях. А затем, спустя определенное время, когда кости мертвецов обглодают хищные птицы или животные, омоют дожди, просушат солнце и ветер, их собирали в специальные сосуды — оссуарии или остоданы, которые затем хоронили в специальных сооружениях или замуровывали в развалинах, а иной раз так и оставляли там, где находилось тело умершего. Со временем, особенно на равнинах, где не было естественных возвышенностей, стали строиться специальные сооружения — дахма в виде башен. На их верхних площадках на специальных выкладках из камня или кирпича выставлялись тела усопших. Самые древние дахмы, известные науке, относились ко времени не ранее V—VI вв. На раскопках городища Еркурган были также произведены раскопки высокого холма, который оказался руинами самой древней в мире дахмы зороастрийцев. Она была построена примерно во II в. до н.э. и вскоре после непродолжительного использования замурована. Сооружение представляло собой высокую башню

с открытой площадкой наверху, которая была выложена камнями, где укладывались тела усопших и очищались их кости. Между этими камнями были найдены мелкие человеческие кости и отдельные зубы. На вершину башни вела парадная лестница. С востока к башне примыкала площадка, на которой были найдены остатки черепа в разбитом керамическом сосуде. С запада примыкала вторая, более низкая площадка, поверхность которой была выложена жженым кирпичом. Она служила для погребальных церемоний. Это сооружение Еркургана относится ко времени господства в Согдиане сакских правителей, которые отняли страну у базилиевсов Греко-Бактрийского царства — наследников Александра Македонского. Дахма Еркургана, видимо, принадлежала не всем горожанам, а обслуживала лишь правителей оазиса. Она свидетельствует о том, что жители Нахшаба II в. до н.э. следовали учению Заратуштры.

О том, что зороастризм в оазисах Средней Азии, и в Согде в том числе, был распространен издревле, свидетельствуют древнегреческие источники, а также тот археологический факт, что до сего дня в Самарканде и Бухаре, Нахшабе (Карши) и Кеше (Шахрисабз) еще не найдены специальные могильники или отдельные захоронения жителей городов или оседлых поселений. Но отдельные находки разрозненных человеческих костей в оссуариях, относящиеся к середине — первой половине I тысячелетия до н.э., свидетельствуют о том, что жители древней Согдианы и некоторых соседних стран следовали зороастрийскому обычаю выставлять усопших.



Реконструкция общего вида дахмы Еркургана III–IV вв.

В этой связи опять возникает вопрос о родине и времени жизни самого пророка Заратуштры. Ученые многих стран более века спорят об этом, предполагая местонахождение родины Заратуштры от России и Казахстана на севере до Ирана и Сеистана на юге. Из самой Авесты, священной книги зороастрийцев, следует, что жизнь пророка прошла среди племен древних ариев и туров (скифские племена Средней Азии). У себя на родине он не был признан и бежал в царство Виштаспы, где нашел поддержку. Предполагается, что Виштаспа правил в Бактрии (район верхнего течения Амударьи).



Обломок хумчи с фрагментами черепа и трубчатых костей человека с дахмы Еркургана III–IV вв.

Недавно один из крупных специалистов по истории Средней Азии И. В. Пьянков обратил внимание на сообщение одного из письменных пехлевийских ривоятов (преданий) о том, что дом отца Заратуштры стоял на высоком берегу реки Дареджа, которую Птолемей связывает с Даргомом – притоком р. Зарафшан, издревле орошающим Самарканд. Интересно, что этот древний гидроним сохранился до сего дня. Озеро, из которого берет начало р. Зарафшан, до сего дня называется Кули-Дарьеча. Известны также и следы древних поселений в Самаркандском оазисе, относящихся к предполагаемой эпохе Заратуштры. Таким образом, эта новая гипотеза о родине Заратуштры представляется на сегодня наиболее вероятной, тем более что Согдиана упомянута в Авесте как одна из самых лучших и почитаемых областей, созданных Ахурамаздой для обитания человека.

ЗАГАДОЧНАЯ УЛЫБКА БОГИНИ ЕРКУРГАНА

Археологам, исследующим историю по скудным и обрывочным остаткам материальной культуры древних людей, для реконструкции общей картины культурного развития древних обществ часто приходится пускаться в увлекательные интеллектуальные путешествия и авантюры во времени и пространстве, сидя в кабинете за книгами. Без

подобных теоретических поисков, когда, сравнивая материалы разных эпох и регионов, удается реконструировать недостающие звенья и детали общей картины или по найденной конкретной находке восстановить часть картины культуры, невозможно воссоздание общего процесса исторического и культурного развития исследуемой эпохи.

Одно из подобных путешествий в мир духовных представлений древности было связано с раскопками городского храма Еркургана — столичного города древнего Каршинского оазиса.

Источники, написанные арабскими географами и историками, сообщают о храмах идолов и храмах огня в городах и селениях Согдианы, где жители проводили свои религиозные церемонии и поклонялись богам. Но что это были за божества и каковы были их имена, источники не сообщают.

О божествах доисламской Средней Азии современной науке известно немного. О пантеоне или группе основных богов Кушанской империи, в которую входила и долина Сурхандарьи, имеется информация на монетах кушан, на обратной стороне которых обычно находилось схематизированное антропоморфное изображение одного из божеств с надписью его имени. Из 33 божеств, известных по монетам кушан, выясняется, что это были в основном божества зороастрийской традиции. Встречаются также образы Будды и отдельных индийских, греческих, римских и древнеиранских божеств. Но самое важное здесь, что изображения главных почитавшихся зороастрийцами Ирана богов Ахурамазды и Ардвисуры Анахита изредка присутствуют на самых поздних монетах кушан.

Монеты Согдианы эпохи древности не дают таких сведений. По письменным и археологическим источникам известно, что в Хорезме, Самарканде и Пенджикенте почиталась богиня Нана, имя которой восходит к очень древней богине Месопотамии Инанне. Но в представлениях древнего населения Бактрии, Согда и Хорезма, а также Восточного Туркестана она, видимо, слилась с образом древней местной богини земли Спандармат из пантеона зороастрийцев. Об этом свидетельствует надпись под ее изображением из Восточного Туркестана, где имеется оба ее имени Нана-Сандрамат, т.е. Спандармат. Подобный синкретизм божеств, или слияние в

один образ двух близких по функции божеств разных пантеонов в одно божество, часто отмечается в истории культуры Востока. Так, после похода Александра Македонского на Восток иранский Митра был объединен с греческим Гелиосом, Ахурамазда — с Зевсом и т.п.

При раскопках на городище Еркурган одним из главных объектов работ был городской храм Еркургана III–VI вв., где были найдены обломки глиняной скульптуры женского божества. При неоднократных перестройках храма прежнее скульптурное изображение богини, сделанное из глины на деревянном каркасе и раскрашенное, разбивалось и замуровывалось под кладки полов и стен, а в центральной нише святилища ставилось новое скульптурное изображение. До нас дошли обломки трех подобных разновременных скульптурных изображений этой богини. Таким образом, храм был посвящен женскому божеству. В III–VI вв. она считалась покровительницей города и всего Каршинского оазиса.

Согласно греко-римской и арабской историческим традициям, до ислама Средняя Азия вместе с Ираном была районом распространения зороастризма. Древние соседи Ирана и Турана называли их огнепоклонниками. В зороастрийском



Алтарь храма Еркургана III–IV вв.



Ваза для возкурения
фимиама из храма
Еркургана V в.

пантеоне известно два главных женских божества: Спента-Армаити, или Спандармат — богиня земли, дающая жизнь, и Анахита Харахвати Ардвисура — богиня воды, влаги и любви. Каким из этих божеств могло быть изображение богини Еркургана? Для ответа на этот вопрос важное значение для археологов имела находка ряда изделий из храма, которые раскрывали нам сущностное содержание и функции этой богини. В частности, в святилище храма вместе с обломками скульптуры самой богини были найдены изготовленные из агата скульптурные фигурки лягушки, греческого мифологического персонажа Силена, выкованная из свинца фигурка змеи, несколько бронзовых зеркал и небольшой кулон в виде фигурки ежа, изготовленный из золота.

Образы лягушки, Силена, змеи связаны с водной стихией. С водой же в древности ассоциировалось и зеркало. Древние часто в качестве зеркала использовали чашу с водой. Древние люди считали, что зеркало способно отражать мистический потусторонний мир. Это отразилось в сказках многих народов мира, в которых главный герой через зеркало видит свою утерянную возлюбленную или родителей, попавших в загробный мир. Аналогичную роль играла и чаша с водой — отсюда обычай гадания глядя в чашу с водой.

Изображения лягушки встречаются в археологических культурах земледельцев Средней Азии начиная с эпохи бронзы до эпохи средневековья. Согласно гимну Ригvedы, посвященному лягушке, она появляется в сезон дождей и связана с небом.

Змея — древнейший символ земной и водной стихии — издревле фигурирует в культурах и изобразительном искусстве Средней Азии. В преданиях вплоть до XX в. образ змеи связан с плодородием. Часто змея ассоциировалась с мифическим драконом Аждаром или Ажидахакком. По Шахнаме, Ажидахак — один из древнейших мифических царей Ирана, отличительной особенностью которого были две ненасытные змеи, выросшие из его плеч в наказание за грехи.

Образ змея или дракона — типичный мотив изобрази-

тельного искусства кочевников Средней Азии. Популярен этот персонаж и в фольклоре средневековья. Несмотря на отрицательное отношение к змее со стороны зороастризма и негласный запрет на изображения живых существ со стороны исламской догматики, два великолепных изображения драконов украшают портал мечети XV в. Анау в Туркменистане. Змей или дракон считался хранителем влаги в мифологии большинства народов древнего мира от греков и римлян на Западе до Индии и Китая на Востоке.

Третье изображение из храма Еркурмана в виде приземистой фигурки с гротескно вздутым животом, большой головой и козлиными ушами изображал Силена — божество низшего ранга водной стихии в греческой мифологии.

Таким образом, все эти материальные атрибуты, сопровождавшие богиню храма Еркурмана, указывают на ее водную сущность. Это была богиня водной стихии, и, по аналогии с Афродитой и Изидой — водными богинями греков и египтян, — она была, видимо, одновременно покровительницей любви, деторождения и плодородия.

Аналогичный образ известен и в религии зороастрийцев в древней Средней Азии. Это богиня Харахвати Ардвисура с эпитетом Анахита — «незапятнанная».

Но Анахита в Яштах — священных гимнах, посвященных ей, описывается в образе прекрасной, величественной и одинокой девы. О том, что у нее были спутники в виде представителей водной фауны, не упоминается. Более того, змея и лягушка в зороастрийской космологии относятся к представителям нечисти и подвластны божеству зла и тьмы Ахриману и никоим образом не могли быть символическими спутниками богини добра, влаги и любви Анахиты. Кроме того, исследованиями специалистов установлено, что Анахита почиталась в основном в южных районах Центральной Азии — Сеистане, а также в Иране.

Поиск образов, эквивалентных богине Еркурмана, уводит нас в мир ведической культово-мифологической традиции, сформировавшейся в завершённом виде в древней Северной Индии. В индийской мифологической системе змеи и драконы как представители водной стихии были символическими спутниками водных божеств. Великая акватическая богиня Северной Индии — Ганга — изображалась стоящей или сидящей на драконе Макара.

Поиск сходных образов в древнем изобразительном искусстве Центральной Азии показал, что богиня Еркургана – не исключение. Изображение богини, сидящей на драконе, было открыто в настенной живописи II храма Пенджикента, на барельефах из Хадды в Южном Афганистане. В древнем Мерве были широко распространены терракотовые статуэтки, изображавшие женское божество со змеями или драконами подле ног. Богиня со змеями, кажется, почиталась в кушанский период и в древней Бактрии. Так, в одном из храмов на руинах античного города Дальверзинтепе был открыт храм, где изображен женский персонаж с браслетами в виде змей.

Каковы были истоки культа этой богини в Согде и почему именно в Индии обнаруживаются ближайшие параллели этому божеству?

Изучение образов индийской Ганги и иранской Ардвисуры Анахиты выявляет близость этих богинь. Ганга в ведийской мифологии представлена небесной рекой, в этом она идентична канонической сущности Ардвисуры. По Авесте и Ригведе, обе они стекают наземь с мировой горы и, оросив и оплодотворив все живое, уходят в мировой океан.

Греческая Афродита тоже сначала была богиней луны, звезд и дождя. Образы, аналогичные этой водной богине с драконом, известны также в славянской мифологии.

Параллели циклов Ардвисуры и Ганги не случайны. Один из известных исследователей зороастризма Х. Ньюберг считал, что Ардвисура Анахита первоначально была речной нимфой саков, обитавших вдоль Сырдарьи. А Сырдарья в средневековье называлась рекой Канга. Кангдиз или Гангдиз, упоминающийся в Шахнаме, располагался на правом берегу реки Гульзарийюн, или Сырдарьи. По Авесте, на правобережье Сырдарьи находилась священная гора Кангха и одноименная страна, где проживали туранцы Дану (что соответствует греческому названию Сырдарьи – Танаис). Китайские источники сообщают о существовании государства Кангюй по Сырдарье на рубеже нашей эры. Симптоматично также, что самый большой древний город Ташкентского оазиса в долине р. Ангрэн носит название Канка.

Таким образом, топоним Канг или Ганг был связан в древности с правобережьем среднего течения Сырдарьи, где

обитали племена, именовавшиеся в персидских источниках саками, греческих — скифами, китайцы же этот этноним представляют в форме сэ. Древнейшие сведения Авесты жителей побережья Сырдарьи именуют турами.

Сопоставление древних географических названий бассейна Сырдарьи и Северной Индии указывает на их исторические и культурные связи в глубокой древности, причем связи эти шли через Согдиану, где и был найден храм богини, о которой идет речь.

Таким образом, несмотря на отсутствие в древней Средней Азии упоминания о зороастрийской Ардвисуре Анахите, водное божество в образе прекрасной женщины, сопровождаемое водными животными, тут было известно. В данном случае мы имеем более древний вариант мифа о водной богине, аналогичной индийской Ганге.

Зороастрийская Ардвисура Анахита, восходящая своими истоками к среднеазиатской речной богине, по мере перемещения предков древнеиранских племен из Средней Азии на юго-запад, в район современного Ирана, тоже первоначально имела своими спутниками водных животных. Об этом свидетельствует образ дракона Гандарвы, упомянутого в гимне Анахите. Видимо, образ Анахиты, будучи перенесенным древнеиранскими племенами из своей среднеазиатской прародины, был сильно изменен под влиянием ближневосточных великих божеств — таких, как Нана и Иштар. В результате многовековой жреческой редакции, в угоду зороастрийской дуалистической доктрине, Анахита была лишена своих архаических первоначальных спутников, в том числе и Гандарвы. Хотя, согласно тексту гимна, он живет в водах самой реки Анахиты. Но жертвенные ритуалы Анахиты сохраняют свой древний степной, скотоводческий характер, заключавшийся в посвящении этой богине тысяч и сотен тысяч голов крупного и мелкого скота.

В индийской мифологии Гандхарва, этот древнейший индоевропейский водный демон, сохранил свое значение и является легитимным супругом Апсарас — водной нимфы. Авеста же в угоду дуалистической доктрине, делящей весь мир на добро и зло, превратила Гандарву в злого дракона, но в Согдиане, согласно теоформным именам согдийцев, Гандарва почитался.

Единственный образ среди находок храма Еркургана,



Золотой кулон в виде фигурки ежа из храма Еркургана IV в.

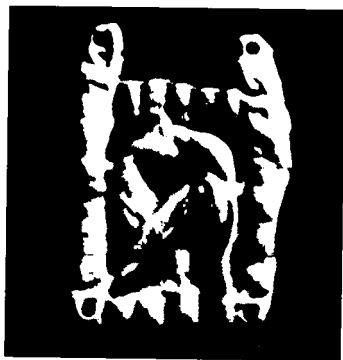
не противоречащий каноническому зороастризму, — изображение золотого ежа в виде кулона. Еж почитался в качестве священного животного, уничтожавшего мышей, лягушек, змей, а также муравьев, которые растаскивали зерно. Помимо зороастрийцев, еж почитался целым рядом других древ-

них народов, в том числе и сарматами. Фигурка ежа, найденная в храме Еркургана вместе с изображениями лягушки и змеи, указывает на своеобразие кульгово-мифологических представлений древних согдийцев.

Особый интерес вызывают четыре красные розетки, украшающие загадочно улыбающееся изображение богини храма Еркургана III строительного периода. Близкие по типу розетки были изображены и на лице женской богини из храма городища Дилберджин в Северном Афганистане. Подобные точки украшают лица индийских богинь начиная с кушанского времени. Но наиболее близкие параллели дают изображение головы загадочного женского божества с такими же розетками из мавзолея крито-микенской культуры, на 2000



Фрагменты головы скульптуры богини храма Еркургана IV в.



Фигурка орла в прямоугольной рамке — тонкая золотая нашивка на одежду из мавзолея Еркургана III в.

лет предшествующего богине Еркургана, и розетки на лицах женских образов этрусского искусства. Эти розетки являются для специалистов реликтовыми следами культурных связей этих древних народов, разбросанных уже в античное время от Центральной Азии до Европы.

О том, что подобная символика была принадлежностью древней индоевропейской ритуальной традиции, свидетельствует характеристика Кухулина — героя ирландского эпоса, у которого в качестве знака исключительности на обеих щеках имелось по 4 цветные родинки.

Как звали богиню Еркургана, мы не знаем. Возможно, аналогичная богиня была упомянута в соседней Бактрии Клементом Александрийским, которую он называет Афродитой Танаис. Танаис, как мы отмечали, было одним из древних названий Сырдарьи.

ЛЕГЕНДА О ДРАКОНЕ

Обычно у населения, проживающего вокруг руин древних городов, существуют легенды и предания об этих памятниках, людях и событиях, связанных с ними. Подобные предания существуют и о памятниках древнего Каршинского оазиса. Близ городища Еркурган — руин древней столицы оазиса — есть невысокий и обширный холм, занятый средневековым кладбищем и мазаром святого Исаханата. У живущих по соседству людей бытует предание, что в этом холме обитает аждар — большой блестящий змей с гривой. Считается, что он выходит из своей пещеры ночью и если встретит человека, то может проглотить его. Но если встречный достаточно силен в религиозной науке, он сможет путем молитв и заклинаний покорить страшного змея, при этом змей склоняется перед этим человеком, и последний может сесть на него и повелевать им.

Одна небольшая находка, сделанная в квартале керамистов Еркургана и относящаяся примерно к III в., убеждает нас в том, что древняя легенда имела вполне реальные корни в истории Нахшаба.

Это был оттиск печати правителя Еркургана, отштампованный на глине и затем обожженный (см. рис. на обложке).

На печати изображен сам правитель, восседающий на

драконе, в руке правителя плеть — древний символ власти. Причем эта власть культовая, поскольку основным орудием шаманов Центральной Азии до сего дня остается плеть. Плеть гигантских размеров в качестве символа власти висела еще в начале XX в. у входа в арк эмира Бухары .

Перед этим царственным всадником на печати находилось изображение богини в пышно драпированном платье. Одной рукой она протягивает всаднику кубок, а второй держит за уздечку дракона. Над головой правителя — изображение луны и звезды. В древности и средневековье считалось, что власть над страной дается свыше богами, т.е. путем священной инвеституры. Для архаических обществ было характерно также, что сам правитель выступал в роли главного жреца и служителя божества, в случаях же, когда покровительницей города, страны или племени считалось женское божество, правитель выступал в роли мистического супруга богини и приобщался к кругу сверхъестественных существ путем священного брака.

Каков смысл сцены, изображенной на печати правителя? Судя по тому, что правитель восседает на драконе — священном животном самой богини, покровительницы города и страны, можно предположить, что перед нами сцена приобщения к божеству путем священного брака. Кнут в руке всадника, связанного в мифологии с жреческим словом, указывает, что он был одновременно и жрецом этой богини.

Сцена принятия чаши или кубка из рук богини в древневосточном и скифском искусстве считается актом приобщения к божеству путем клятвы. Испитие на суде, при ордали и при клятве перед богами священной жидкости было распространено в древности. Источники сообщают, что основатель великой империи древности Кир Великий при своей коронации в храме богини испил чашу с молоком и съел несколько фиг, т.е. исполнил древний обычай приобщения к богине — покровительнице страны путем клятвы.

Обычно в хрестоматиях как пример приводится обычай братания скифов, когда они клялись, отпивая из одной чаши вино, в котором были перемешаны несколько капель крови братающихся. Отголоски этого древнего обычая сохранились в узбекских выражениях «қасам ичмоқ», «қасамхўр» — «пить клятву».

Архаический сюжет единения царя с драконом путем священного брака с богиней небесных и речных вод, согласно мифологическому мышлению древних обществ, имело целью регулирование потоков небесной и речной влаги и обеспечивало гармонию между небом и землей.

Дракон в древности считался хранителем влаги и девы — владычицы небесных вод. В находках из Варахши и Пенджикента обнаружено изображение дракона, из пасти которого бьет фонтан влаги. Не случайна и находка фигурки змеи из храма богини Еркургана.

Это изображение тоже имеет свои параллели. Культ змеи был связан с влагой и плодородием и был распространен от Средиземного моря до Китая. Обычно объектом культа служили медные фигурки змеи. Это змей Моисея, змеи Гермеса, медные змеи в индуистских храмах. Вплоть до XX в. змей считали покровителями императорского канала в Китае. В Вавилоне змея была символом главного бога Мардука (евр. Мордухай). Мать Александра Македонского, согласно источникам, утверждала, что сына своего она родила от змея.

В Согде почитался дракон Гандарва. Но главным драконом мифологии древнего Турана и Ирана был Аждар (Ажи-Дахак — по Авесте, Захак — по Шахнаме). Этот образ близок к Ахи в индийской, а также Ясси или Ящеру — в славяно-русской мифологии. В науке есть гипотеза о том, что Ажи-Дахак или Ажидахава следует переводить как «дракон дахов» и что он представляет собой мифологизированный образ крупного каспийского хищника — осетра. Дахи были могущественным кочевым племенем, обитавшим в III тысячелетии до н.э. в районах северного и восточного Прикаспия и Приаралья.

Одно из самых ранних изображений водной богини в Средней Азии обнаружено на золотой подвеске из Тиллятепе в Северном Афганистане. Этот предмет был найден в царском некрополе правителей этой области, бывших выходцами из степей Приаралья, т.е. потомками древних дахов. На этой подвеске изображена прекрасная полуобнаженная женщина, держащая в каждой руке по крупной рыбе с разинутой зубастой пастью. Это наиболее ранние и анатомически достоверные изображения осетровых, самых крупных морских хищников бассейнов Каспия и Арала. Более поздние изображения Аждара или Аштара напоминают фан-

тастического змея или дракона. При дальнейшем развитии иконографии этого образа свою роль сыграли как фантастические драконы Древнего Востока, подобные трехголовому дракону, изображенному на чаше, найденной близ селения Хасанлу в Северном Иране, так и греческие тритоны — морские чудовища со змеиными хвостами.

Архаическая тема единения правителя страны с драконом — хранителем влаги посредством мистического брака с хозяйкой дракона — богиней небесной влаги — для регулирования осадков и процветания страны была, видимо, центральной в циклах сакско-согдийской мифологии. Эта тема не имеет отношения к мифологии Авесты и восходит к архаическим общеиндоевропейским древневосточным мифологическим циклам. Рустам — герой сако-согдийского эпоса, не известный в Авесте, — согласно Шахнаме, является по своей матери внуком дракона Захака и выступает в качестве язычника и противника зороастризма. Таким образом, сюжет изображения на печати правителя Еркургана, видимо, был связан с дахо-сакской мифологической темой о богине небесных вод и их хранителе змее. Эти сюжеты дахо-сакской мифологии и эпоса переживали процесс эпической циклизации на почве Согда. Видимо, подобные мифологические представления, а не зороастрийское учение о боге добра Ахурамазде и боге зла Ахримане и их вечной борьбе составляли центральное ядро доктрины официальной идеологии Нахшаба III—V вв. н.э. Подобные представления были характерны для многих так называемых гидравлических цивилизаций древности, основу жизнедеятельности которых составляло орошаемое земледелие.

Иную версию мифа о богине вод и двух ее спутниках сохранила легенда об Анбар-она в Хорезме. Анбар-она была в Хорезме основной покровительницей материнства и рождения жизни, в том числе и растительной, — ее призывали при проращивании зерна на сумалык во время Навруза. Особо ее почитали также каючники и рыбаки Амударьи, и ее фигура, вырезанная из дерева, украшала носовую часть кораблей и каюков на Амударье. Тема отношений хозяина вод Эр-Хубби, его матери Анбар-она и его отца Хаким-ота представлена здесь в позднем исламизированном, фольклорном варианте. Ее любимый сын Эр-Хубби (Муж вод) или Султан Хубби (Султан вод), по одной из версий легенды, в

результате трагического конфликта со своим отцом Хаким-ота навсегда уходит жить под воды Амударьи, а по другой версии легенды — его похищает дева — владычица небесных морей. Особое место в легенде об Анбар-она занимает ее плач по утерянному сыну и его безуспешные поиски.

В этой увлекательной и очень древней легенде о божествах и духах Амударьи привлекает внимание образ небесной девы, не совсем понятный с точки зрения логики самой легенды, но имеющий прямые соответствия в образах зороастрийской Ардвисуры Анахиты и индийской Ганги, тоже являющихся божествами небесной влаги.

С точки зрения структуры мифологии важно, что действие легенды об Анбар-она разыгрывается вокруг трех персонажей — самой богини, ее сына и его отца. Аналогичная тройственная структура характерна и для других версий мифа об этой архаической индоевропейской богине влаги. В частности, Ганга является супругой Шивы, но в качестве пережитка сохраняет водного дракона Макару, служащего постаментом в ее изображениях. Эта структура сохраняется и в сцене на печати правителя Еркургана, где перед богиней с кубком предстоит всадник — правитель области в роли мистического супруга владычицы небесных вод, а дракон, символизирующий в данном случае дух р. Кашкадарьи, изображен в качестве подчиненного правителю персонажа. Аналогичную структуру имеет и легенда о Садко, деве Белорыбице и морском чудовище на озере Ильмень в русской мифологии.

Для всех этих сюжетов характерна второстепенная, подчиненная роль мужских образов змея. Роль владычицы водной стихии и связанного с ней плодородия принадлежит самой богине.

ЛЕГЕНДА О ДРЕВЕ ЖИЗНИ

Для полноты картины мифа о богине Нахшаба III–V вв. немаловажное значение имеет еще один из фольклорных сюжетов о Еркургане. Это легенда о падении Еркургана, сохранившаяся у современных жителей селений Карабаир и Шербек, примыкающих к руинам древнего города. Сюжет легенды связан с мифологическим комплексом озера, древа жизни и царя Еркургана — Маджуса, которого якобы убил герой раннего Халифата Хазрат Али.

Согласно одной из версий легенды, Хазрат Али обративший страну в ислам, долго не мог взять этот город, окруженный неприступными стенами. Дочь правителя Еркургана, увидевшая Хазрата Али со стен города и влюбившаяся в него, тайно сообщает ему, что город нужно оставить без воды. Для этого нужно бросить пучок соломы в канал и перекрыть воду там, где солома попадает в водоворот и уходит с водой в подземную трубу, через которую вода попадает в пределы города. Так и поступил Хазрат Али. Перекрыв воду, текущую к городу, он заставил измученных жаждой его защитников сдаться. После взятия города Али, как и следует по логике легенды, женится на дочери правителя Нахшаба. Но сам правитель города бесследно исчез. На вопрос Али, где же отец невесты, она отвечает, что когда Али въезжал в открытые ворота города, ее отец, обернувшись поганой собакой, бежал из города и спрятался в водах озера с символическим названием Ойна-куль (Зеркальное озеро). Это озеро расположено в горах и из него берет начало поток, орошающий город. Для того чтобы убить отца, нужно подняться до этого озера, на берегу которого растет одинокое вечнозеленое дерево. Если вырвать его с корнем и бросить в озеро, то через три дня труп отца всплывет на поверхность. Все это и проделал Хазрат Али. Но недолго длилось счастье молодых, построенное на предательстве: капризы избалованной царевны, которую отец кормил в свое время блюдами, приготовленными из языков певчих птиц, положили конец терпению Хазрата Али, после чего он велит казнить молодую жену, заявив, что предавшая отца предаст и мужа.

В этой легенде о царе Еркургана переплетено несколько популярных исторических и мифологических сюжетов.

Прежде всего в основе фабулы легенды лежит мифологизированное историческое событие о предательстве бухарской правительницы, которая, согласно Наршахи, увлекшись арабским военачальником, сдала арабам Бухару без боя. В сюжет введена также очень распространенная в древнем мире легенда о древе жизни, известном в зороастрийской мифологии как древо всех семян. Здесь же нашел свое отражение популярный в древности сюжет о женитьбе культурного героя-пришельца на дочери местного царя или бо-

жества, автохтонной деве. Аналогичную фабулу имеют сюжет о браке Рустама и Тахмины в Шахнаме и генеалогическая легенда о происхождении скифов от Геракла, женившегося на Ехидне — змееногой дочери божества реки Борисфен (Днепр). Этот сюжет в сокращенном виде отражен в легенде о падении Еркурмана.

Центральное место в легенде занимает сюжет о связи царя, представителя легитимной власти на Еркурмане, с древом жизни у истоков реки, орошавшей город и область. Этот сюжет связан, с одной стороны, с зороастрийским представлением о древе всех семян, растущем вблизи мирового моря Ворукаша, на ветвях которого живет мифическая птица Симург, и дающем начало всех растениям, а также людям и животным, а с другой стороны — с первобытными представлениями о так называемой внешней душе, когда душа человека (обычно позже — героя легенды) хранится в каком-либо предмете или животном.

Зороастрийскими же представлениями навеяны такие моменты легенды, как превращение царя Еркурмана в собаку. Собака была священным животным для зороастрийцев и ее надлежало хоронить с соблюдением всех погребальных ритуалов, как и человека. Этим же представлениям отвечают три дня, отделявшие уничтожение дерева, в котором была заключена душа правителя Еркурмана, до того момента, когда труп его всплывет на поверхность озера. Третий день после смерти считался решающим в потусторонней судьбе и спасении души зороастрийцев. Дело в том, что, по представлениям зороастрийцев, душа умершего человека три дня витает над его бранным телом и лишь после этого она в сопровождении божеств поднимается к мировой горе Гародмана, где предстоит безжалостный суд над всеми мыслями, желаниями и деяниями души усопшего. Бесстрастный Митра взвешивает на весах все добрые и злые деяния в прошлой жизни человека и объявляет о решении, после чего душе, имеющей облик бестелесной тени человека, предстоит пройти в рай по мосту — узкому, как волос или лезвие ножа. Грешники при этом безнадежно срываются в ледяную бездну ада (по представлениям зороастрийцев, ад был царством крошечной тьмы и ледяного холода), а души праведных идут по этому мосту, как по широкой

дороге, и входят в ворота рая, где их встречает молодая дева сказочной красоты. Она представляет собой воплощение веры во все прекрасное, доброе и разумное и всего того доброго, что было сделано умершим в прошлой жизни.

В целом в этой легенде находит отражение и архаический миф о водной богине и ее мужском спутнике в совершенно новой трактовке, приспособленной под ценности вторичной мусульманской мифологии.

Женскому образу по фабуле этого древнего исламизированного мифа, идеализирующего Хазрата Али, отведена роль неблагодарной дочери и несчастной жены. Мужские же образы, как в легенде об Анбар-она, представляют собой два враждующих персонажа. Это отец, преданный своей дочерью, неразрывно связанный со своей водной стихией и древом жизни, и победитель и возлюбленный царевны, приносящей в жертву отца ради чужестранца, который в конечном счете лишает ее жизни за предательство. В этом легендарном предании важна память о том, что судьба династии правителей Нахшаба была связана с рекой Кашкадарья – водным источником, живительная влага которого орошала город и его округу. В легенде сохранились и отголоски особых отношений между богиней – покровительницей оазиса и представителями династии Нахшаба. В условиях постоянного маловодья в древнем Каршинском оазисе вполне понятно центральное положение хозяйки реки в городском культе Еркургана.

О том, что древние согдийцы Нахшаба имели свое изображение мифологического древа жизни, свидетельствуют его изображения на колонне из святилища храма Еркургана. На его стволе изображены схематические крылья, в верхней части – орлиные головки, а основание напоминает оперение хвоста и одновременно мировую гору, на которой росло это дерево. Здесь в единой композиции, видимо, сочетаются мифические образы древа, жизни и птицы Симуург, которая, согласно зороастрийской мифологии, ударами своих крыльев рассеивает по земле семена жизни всех растений и животных, которые затем произрастают, орошенные живительной влагой.

СОГДИЙСКИЕ ПАРАЛЛЕЛИ ГРЕЧЕСКОЙ АРИАДНЕ И РИМСКОЙ ПРОЗЕРПИНЕ

В древнегреческой мифологии есть прекрасная легенда о любви Ариадны к герою Тесею. Тесей, наряду с Гераклом — один из великих героев Эллады, согласно мифу, был рожден от Эфоры, жены царя Афин, и бога морей Посейдона. С юности никто не мог сравниться с Тесеем ни в силе и ловкости, ни в уме и владении оружием. Прекрасен был Тесей, могучий, стройный и ясноглазый. Герой, воспитывавшийся до 16 лет у своего деда, отправляется затем в Афины, где царствует его престарелый отец — царь Афин Эгей. Герой совершает по пути ряд подвигов, побеждая свирепых разбойников и чудовищных животных, наводивших ужас на жителей и убивавших встречавшихся им путников. В их числе был разбойник Прокруст, который убивал свои жертвы, укладывая их в особое ложе: тех, кто оказывался короче, он растягивал, а тем, кто был длиннее, он отрубал ноги.

Когда Тесей пришел в Афины и был опознан своим отцом по мечу и сандалиям, оставленным им для сына 16 лет назад, Эгей устраивает пир. Но Афины были в трауре: каждые 9 лет афиняне отправляли царю Крита Миносу в качестве дани по семь лучших юношей и девушек, которых пожирал Минотавр — чудовище с головой быка и туловищем человека, жившее в огромном подземном дворце — Лабиринте Крита. Тесей решает сам отправиться на Крит, чтобы убить Минотавра и навсегда избавить Афины от позорной дани. Перед отплытием Тесей, повинувшись предсказанию оракула, приносит жертвы богине любви Афродите, чтобы она покровительствовала ему в этом походе.

Когда назначенные в жертву юноши и девушки из Афин прибывают во дворец к Миносу, покровительница Тесея, богиня любви Афродита, разжигает в сердце дочери царя Ариадны любовь к прекрасному юноше, и Ариадна решает спасти своего избранника от страшного Минотавра. Она втайне от отца вручает герою меч и клубок ниток, который должен вывести его из бесконечных извилин темного Лабиринта.

Тесей, убив при помощи меча Ариадны страшного Минотавра, выводит из тьмы запутанного лабиринта своих спутников благодаря нити Ариадны, конец которой был привязан у входа в страшное подземелье.

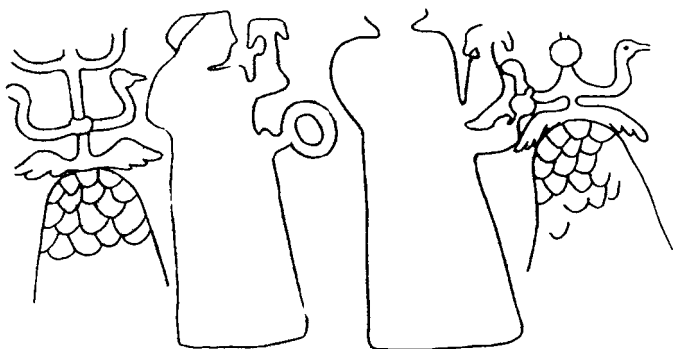
После этого герой бежит на своем судне в Афины вместе с Ариадной, продырявив предварительно днища кораблей Миноса. Но судьба распорядилась иначе: боги отнимают у Тесея Ариадну, которой было предопределено свыше стать супругой бога вина Диониса.

В этой легенде в поздней обработке сохранились архаические представления о нити человеческой судьбы, соединявшей мир живых и загробный мир. Согласно этим мифологическим сюжетам народов индоевропейской языковой группы, есть особые богини человеческих судеб, над которыми не властны даже великие божества. В мифологии греков их называли мойрами, а римлян – парками. Это были божества всеобщей и непредсказуемой связи судеб людей, которые переплетаются благодаря воле или прихоти этих богинь. Их обычно было две или три. Такие же богини подземного царства, которые пряли нити судьбы, известны и в древнейшей мифологии хеттов. С прядением была связана богиня Мокош в славянской мифологии.

Эти богини, играя роль распорядительниц судеб в обоих мирах, одновременно были и покровительницами ткацкого ремесла. Подобные мифологические представления о происхождении и судьбах всего живого и акта космогонии в целом были характерны для многих древних обществ (миф о сотворении богом человека из глины и т.п.).

Известные в преданиях народов Средней Азии покровительницы женщин Деви Сафед, Биби Расанда, Биби Сешанба тоже были связаны с ткацким ремеслом. Считалось, что Биби Сешанба помогает людям попасть в рай. Можно полагать, что эти «момо» – покровительницы прядения и ткачества – являются фольклорным воспоминанием о древних могущественных богинях судьбы согдийцев. О том, что эти мифологические представления, не нашедшие отражения в Авесте и великом эпосе Ирана и Турана Шахнаме, имели место в Туране, свидетельствуют археологические находки на Еркургане.

Комплекс мифологических представлений, моделирующих общие процессы космогонии и человеческих судеб, можно разделить на два сюжета, связанных с двумя операциями ткацкого ремесла: прядение нити символизирует судьбы отдельных индивидов, ткачество связывается с актом космогонии (создания всего мира). И находка на Ер-



Символические рисунки на колонне святилища Еркургана.
Фантастический образ мирового дерева

кургане свидетельствует о том, что древним согдийцам были известны мифологические сюжеты, связанные с нитями человеческих судеб, и акт космогонии в их представлениях был связан с процессом ткачества.

При раскопках городского храма Еркургана, перекрытие которого поддерживали две мощные колонны из жженого кирпича, на поверхности одной из колонн были открыты изображения двух женских фигур, держащих в руках цветки лилий, венки и веретено с клубком нити.

Цветок лилии обычно был связан с загробным миром. Венок после похода Александра Македонского на Восток символизировал здесь божественную инвестицию на власть. Но главный атрибут в этой сцене — изображение веретена с клубком нити, который был связан с нитью человеческих судеб. О том, что этот образ в Средней Азии не случаен, свидетельствуют изображение женской фигурки с красной нитью в руке над саркофагом в живописной сцене из античного дворца Топрак-кала в Хорезме и керамическая женская статуэтка с веретеном в руке из Пенджикента в Самаркандском оазисе. Очень частой находкой в погребениях Средней Азии доисламского времени являются керамические и каменные пряслица — небольшие диски, используемые при прядении нити. Скорее всего, это были подношения богине — вершителнице судеб, покровительнице прядения.

Символически с актом космогонии в древности была связана вторая операция, когда из готовых нитей ткалось полотно. Ригведа сохранила мифологему о божествах «кави», натягивающих семь нитей утка и основы, что означало установление делений пространства и времени, т.е. акт космого-

нии. Подобные представления сохранились кое-где и у других народов. О том, что этот сюжет был известен и согдийцам, свидетельствуют находки в культовых сооружениях глиняных грузил ткацкого станка. Особенно показателен в этом отношении мавзолей правителей Еркурмана III–V вв.

Эпоха III–IV вв. была наполнена крупными событиями и кардинальными переменами в этно-политической жизни Центральной Азии и Ближнего Востока. В начале III в. в Иране пала династия Парфян, и Арташир Сасанид кладет начало династии Сасанидов. В III в. правитель Кангюя под давлением гуннов переносит свою ставку с берегов Сырдарьи в долину Кашкадарьи. В IV в. в оазисах Средней Азии господствуют хунны или хиониты. Их в V в. сменяют новые завоеватели – кушаны царя Кидары и эфталиты или хайталы, создавшие обширную державу, объединившую всю Центральную Азию, включая Афганистан, Северную Индию и Кашгар. В VI в. коалиция древних тюрок и сасанидского Ирана разбивает эфталитов в решающем сражении под Бухарой, в котором роковую роль сыграло предательство эфталитского военачальника.

Последнее событие стало роковым для Еркурмана, бывшего одним из крупнейших городов Средней Азии того времени: город был сожжен и разрушен и навсегда заброшен.

Но с III в. до н.э. Еркурман переживал свой расцвет: строились храм и мавзолей, цитадель и дворец, реконструировались оборонительные стены.

В монетном чекане правителей Нахшаба той поры и изобразительном искусстве отмечено влияние Парфии. Раскопки царского мавзолея, построенного в III в., открыли своеобразный обряд погребения. Сооружение было возведено на вершине высокого пирамидального постамента в виде прямоугольного зала-айвана, обращенного к городским воротам и обрамленного по бокам и с тыльной стороны узкими коридорообразными помещениями. В этих помещениях были обнаружены захоронения мужчины и женщины зрелого возраста. Похоронены они были по зороастрийскому обряду: очищенные от плоти кости были сложены в два больших хума (керамические корчаги). Здесь же были найдены обломки глиняной раскрашенной скульптуры, видимо, изоб-

ражавшей усопших, остатки отдельных ювелирных украшений. Но главное, что связано с нашей темой, — рядом с хумами, где лежали кости, было найдено более двухсот больших глиняных грузил от ткацкого станка. Они лежали кучами в узком темном помещении вокруг хумов с костями.

Чем это можно объяснить? Ткацкий станок работать тут, на мавзолее, куда могли допускаться только близкие к царскому роду, никак не мог. Да и количество нагроможденных грузил в виде глиняных дисков около 10 см в диаметре было слишком велико. Единственный и наиболее вероятный вывод — эти грузила были ритуальным подношением, связанным с представлениями древних согдийцев о судьбах царской четы в загробном мире. Видимо, в III–IV вв. до н.э. в мифологических представлениях Нахшаба божества судьбы, символика которых была связана с ткачеством, играли решающую роль в загробной жизни и последующем возрождении. Близкие представления бытовали в это время и в Риме. В этом отношении примечательна поэма Клавдиана эпохи кризиса Римской империи. Согласно этой поэме, названной «Похищение Прозерпины», рукоделие Прозерпины, богини плодородия и осени, которое она вышивает, сидя во дворце из слоновой кости в подземном царстве своей матери Цереры — богини земли, материнства и загробного мира, — магически влияет на начало всех вещей на том и этом свете. Рукоделием Прозерпина вносит порядок, гармонию и процветание в изначальный хаос материального мира.

Подвески ткацкого станка из мавзолея Еркургана относятся к IV в., и хотя об идеологической жизни согдийцев той поры господства хионитов не сохранилось письменных источников, этот погребальный обряд, как мы можем полагать, был связан с представлениями, близкими мифу о Прозерпине. Центральную Азию и Европу поры перехода от древности к средневековью объединяет не только взаимодействие с гуннами, захватившими степи Евразии от Орды на севере Китая до Венгрии, но и сходство древних мифов, уходящих корнями в архаику индоевропейской культурной общности.

Сулейманов Рустам.

Нахшаб – тайны забытой цивилизации. –Т.: «Маънавият», 2004. –40 с.

ББК 63.3(5У)+63.4(5У)

Научно-популярное издание

РУСТАМ СУЛЕЙМАНОВ

НАХШАБ – ТАЙНЫ ЗАБЫТОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Ташкент «Маънавият» 2004

Редактор *О. Клюева*

Художник *М. Агьямов*

Тех. редактор *Т. Золотилова*

Компьютерная верстка *А. Турсунов*

Сдано в набор 08.12.2003 г. Подписано в печать 03.02.2004 г. Формат 84x108/32. Гарнитура Таймс. Усл. п. л. 2,10. Усл. кр.-отт. 2,52. Изд. л. 1,77. Тираж 2000. Заказ № А-5415. Цена договорная.

Издательство «Маънавият». Ташкент, ул. Буюк Турон, 41. Договор 02–04.

Ташполиграфкомбинат Узбекского агентства по печати и информации. Ташкент, ул. Навои, 30. 2004.