

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

имени М.В. Ломоносова

На правах рукописи

Ли Ву Сон

Звериный стиль хунну конца I тыс. до н.э. – нач. I тыс. н.э.:

классификация, типология, хронология

Специальность 07.00.06 – Археология

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата исторических наук

Москва – 2020

Работа выполнена на кафедре археологии Исторического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова

Научный руководитель

Канторович Анатолий Робертович
доктор исторических наук, заведующий кафедрой
археологии Исторического факультета МГУ

Официальные оппоненты

Кызласов Игорь Леонидович
доктор исторических наук,
ведущий научный сотрудник отдела средневековой
археологии Института археологии РАН

Крадин Николай Николаевич
доктор исторических наук, член-корреспондент РАН,
директор Института истории, археологии и
этнографии народов Дальнего Востока
Дальневосточного отделения Российской
академии наук

Николаев Николай Николаевич
кандидат исторических наук, ведущий научный
сотрудник Государственного Эрмитажа

Защита диссертации состоится « ___ » _____ 20__ г. в _____ часов на заседании диссертационного совета МГУ.07.03 Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова по адресу: г. Москва, Ломоносовский проспект, 27, корп. 4 Шуваловский, ауд. 416.

E-mail: faculty@hist.msu.ru

С диссертацией можно ознакомиться в отделе диссертаций научной библиотеки МГУ имени М.В. Ломоносова (Ломоносовский просп., д. 27). Со сведениями о регистрации участия в защите в удаленном интерактивном режиме и с диссертацией в электронном виде также можно ознакомиться на сайте ИАС «ИСТИНА»:

<http://istina.msu.ru/dissertations/333660393/>

Автореферат разослан « ___ » _____ 20__ г.

Ученый секретарь

диссертационного совета,

кандидат исторических наук

Е.А. Попова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Хунну – древний кочевой народ, населявший степи к северу от Китая с конца III в. до н.э. по I в. н.э. В ходе многолетних активных войн с империей Хань они подчинили соседние кочевые племена и консолидировались в единую державу, способную конкурировать с Китайским государством. В этнокультурном отношении хунну играли важную связующую роль между западом и востоком Евразийского континента благодаря высокой мобильности, которая была характерна для степных народов и обеспечивалась в первую очередь мощной конницей.

Основу образа жизни древних кочевников Евразии составляли охота и животноводство, вследствие чего именно анималистические образы визуализировались в предметах, созданных в «зверином стиле» – художественной традиции, распространенной в разных культурах на всем протяжении раннего железного века, в том числе в культуре хунну. Об искусстве хунну мы знаем главным образом благодаря артефактам, полученным в результате археологических исследований. Хуннский звериный стиль в древнем прикладном зооморфном искусстве выражается стандартным набором животных персонажей, отображаемых в строго определенных позах и композициях с использованием особых приемов моделирования деталей.

За 250 лет исследования хунну был собран большой объем информации, который касается разных аспектов материальной и духовной культуры этого народа. Были систематизированы материалы, полученные в ходе археологических раскопок, исследованы данные письменных источников, рассмотрены проблемы социального устройства хунну. Однако при этом проблемы искусства и духовной культуры этого степного

народа практически не становились предметом специального монографического исследования, хоть и неоднократно поднимались в работах ученых из России, Монголии, Южной Кореи и Китая. Тем не менее, несмотря на то, что хуннский звериный стиль изучали в течение последних 70 лет, можно констатировать, что до настоящего времени отсутствовало какое-либо комплексное обобщающее исследование, специально посвященное звериному стилю хунну на всем протяжении его существования, поскольку в основном данная тема оставалась побочной при изучении памятников и предметов материальной культуры данного народа.

Объектом исследования выступают типологические и хронологические аспекты звериного стиля хунну конца I тыс. до н.э. – начала I тыс. н.э. на территории современных России, Казахстана, Монголии и Китая.

Предмет исследования – звериный стиль хунну конца I тыс. до н.э. – начала I тыс. н.э. на территории современных России, Казахстана, Монголии и Китая.

Цель настоящего исследования – дать характеристику особенностей хуннского звериного стиля. Поставленная цель определяет следующие **задачи**:

1. Разработать основы классификации и типологии зооморфных изображений, применимые для всего хуннского звериного стиля.
2. Осуществить на этой базе классификационное описание всего массива опубликованных произведений хуннского звериного стиля.
3. В рамках конкретных образов и сюжетов выявить иконографические типы изображений и проследить стилистическую эволюцию в

рамках типов, межтиповую и межобразную морфологическую динамику.

4. Создать каталог изображений хуннского звериного стиля с учетом их морфологических типов.
5. Выявить особенности хронологической и пространственной динамики образов, сюжетов и мотивов хуннского звериного стиля.
6. Смоделировать процессы генезиса и развития образов, сюжетов и мотивов хуннского звериного стиля на основании статистического анализа массива изображений и их морфологических типов, с учетом реконструируемых межтиповых и межобразных взаимосвязей и взаимодействий.

Территориальные рамки исследования. Произведения хуннского звериного стиля, составившие источниковую базу настоящего исследования, происходят из поселений и многочисленных захоронений (в основном курганных) на территории России, Казахстана, Монголии и Китая, – в основном в регионе Центральной Азии. В целом же изучаемый ареал включает обширную территорию от гор Западного Тянь-Шаня на западе до реки Ляохэ на востоке и от Забайкалья на севере до Северного Китая на юге (до Великой Китайской стены) и, таким образом, охватывает Забайкалье, Южную Сибирь, Северный Китай (Ордос и Внутреннюю Монголию), Северную Монголию, Восточный Казахстан. Кроме того, в некоторых южных провинциях Китая (Нинся-Хуэйский автономный район, провинции Ляонин и Шаньси) также встречаются образцы хуннского звериного стиля ханьского периода.

Хронологические рамки исследования ограничены периодом III в. до н.э. – конца I в. н.э., то есть временным отрезком от конца Периода Сражающихся царств до распада Хуннской империи.

Источники. Настоящая работа основана, прежде всего, на результатах изучения археологических материалов, происходящих с вышеуказанной территории. В работе собраны, классифицированы, описаны и воспроизведены в графике или фотографиях практически все изображения в хуннском зверином стиле, опубликованные до 2019 г. Кроме того, сюда вошли и некоторые неопубликованные изображения, найденные в ходе раскопок памятника Чихертин Зу в 2016 г.

Основной объем материала происходит из могильников Забайкалья, Монголии и Ордосского региона, в меньшей степени – из личных коллекций и кладов. Эти вещи в настоящий момент хранятся в музейных коллекциях (Метрополитен-музей, Государственный исторический музей Монголии, Государственный музей Внутренней Монголии, Государственный Эрмитаж и др.) и личных коллекциях (Сибирская коллекция, коллекции Лу, Салмони, Андерсона, Ордосская коллекция и т.д.). Данные находки значительно различаются в плане сохранности.

Проанализированные в работе изображения звериного стиля хунну оформляют или украшают изделия из металлов – из золота, серебра, бронзы и железа. В силу объективных ограничений в рамках данной диссертации исследования их химического состава не проводились. Данная задача поставлена в перспективу, на следующий этап изучения хуннского звериного стиля. Предполагается, что обобщающий анализ соотношения сплавов металлических изделий с хуннским звериным стилем позволит провести более глубокое исследование по поиску связей между типами сплавов и композициями животных, а также региональные корреляции в соответствии с соотношениями сплавов металлических изделий хуннского звериного стиля.

Методы исследования. В настоящей работе применялись следующие методы: классификационный, сравнительно-типологический, хронологический, статистический, иконографический анализ, метод аналогий, картографирование.

Личный вклад автора. Автор участвовал в археологических раскопках могильника Дуурлигнарс в Монголии в течение двух сезонов 2017 – 2018 гг.; этот могильник расположен в Восточной Монголии и является одним из наиболее ярких памятников хунну. В ходе археологических исследований здесь были изучены три прямоугольных кургана с дромосами и два без дромосов; эти курганы различаются по размерам, структурным особенностям насыпей, деталям погребального обряда и имущественному положению погребенных. В процессе совместной выставки Государственного Музея Республики Корея, Института Археологии Монгольской Академии Наук и Государственного Музея истории Монголии автор ознакомился с основными материалами по хуннскому звериному стилю, найденными в Монголии до 2018 г.

Автором осуществлены сбор и анализ произведений звериного стиля хунну, при этом использованы материалы публикаций на русском, китайском, английском, корейском, монгольском и немецком языках.

Научная новизна работы. Впервые в ходе комплексного исследования зафиксированы, классифицированы и подробно описаны в рамках основной классификационной единицы – типа – практически все известные на данный момент изображения хуннского звериного стиля (372 оригинальных изображения). Выявлены и обоснованы более 93 морфологических типов, дана их подробная характеристика, определена позиция каждого типа в рамках абсолютной хронологии. Смоделированы

процессы генезиса и развития образов, сюжетов, мотивов и основных художественных приемов хуннского звериного стиля.

Практическая значимость работы. Полученные в процессе исследования результаты и материалы могут быть использованы при дальнейшем изучении культуры хунну и написании общих работ по археологии хунну. Кроме того, они могут быть использованы при разработке музейных баз данных, музейных экспозиций и музейных экскурсий. Также материалы диссертации могут быть привлечены при написании учебных пособий и подготовке лекций по теме культуры хунну и истории древнего зооморфного искусства.

Степень достоверности и апробация результатов. Достоверность результатов обеспечена результатами исследования значительного массива образцов хуннского звериного стиля.

Основные положения и результаты исследования изложены автором в 5 статьях (4 из них опубликованы в рецензируемых изданиях). Автором в 2018 и 2019 гг. были сделаны 2 доклада по теме диссертации в рамках семинара «Проблемы археологии раннего железного века» (руководитель семинара – А.Р. Канторович) кафедры археологии Исторического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова: «Результаты исследований элитного могильника хунну Дуурлигнарс (Монголия) в 2017 г. в контексте соседних памятников» и «Репертуар, статистика изображений, проблемы хронологии и динамики звериного стиля хунну Забайкалья и Монголии».

Положения, выносимые на защиту:

1. Впервые разработаны основы классификации и типологии зооморфных изображений хуннского звериного стиля, осуществлено

классификационное описание всего корпуса произведений данного искусства. В рамках репертуара хуннского звериного стиля выявлен и обоснован 21 основной образ, распределенный по 93 морфологическим типам, которым дана подробная характеристика с точки зрения композиции и стилистики относящихся к ним изображений, общее количество которых составляет 372 оригинальных изображения, не считая копий и зеркальных отображений. Также впервые создан каталог изображений хуннского звериного стиля, распределенных по выявленным морфологическим типам.

2. Выявлены основные характеристики хуннского звериного стиля: 1) изобразительное поле – употребление природных и растительных элементов; 2) предпочтение каплевидных, прямоугольных и квадратных изображений в рамках прямоугольных пластин; 3) упрощение и сокращение пропорций животных (глаз, ноздрей, ушей).

3. Внутри установленного временного диапазона зарождения и развития хуннского звериного стиля (конец III в. до н.э. – I в. н.э.) выделены 3 этапа, в рамках которых прослежены определенные процессы формирования, изменения и упрощения зооморфных образов. Проанализирована поэтапная динамика репертуара образов и сюжетов звериного стиля хунну (генезис, развитие и исчезновение того или иного типа изображений на каждом этапе, выявлены доминирующие типы и мотивы). Прослежена эволюция стилистики композиций зооморфных изображений.

4. Для этапа I (конец III – третья четверть II в. до н.э.) характерны как монофигурные изображения животных, так и сложные сюжетные композиции с участием нескольких животных. Характерная стилистическая черта хуннского звериного стиля на данном этапе –

относительная реалистичность.

5. На этапе II (конец II – конец I в. до н.э.) одним из новаторских и значимых элементов в композиции ряда сюжетов в хуннском зверином стиле стало изображение земной поверхности, которое присутствует в первую очередь на геометрическом фоне нижней рамки прямоугольных пластин. Также шло дальнейшее развитие традиции декорирования изображений животных при помощи «изобразительных полей», которые считаются типичными для хуннского стиля.

6. На этапе III (с конца I в. до н.э. по конец I в. н.э.) «изобразительные поля» становятся более выразительными и сложными в композиционном плане; они известны в изображениях с яком, что можно рассматривать как попытку разработать уникальную форму в зверином стиле хунну.

7. Народы хунну создавали свой собственный уникальный звериный стиль, воспринимая, комбинируя, осмысляя и перерабатывая различные мифологические элементы искусства Китая и свои собственные иконографические традиции.

Структура работы. Диссертация состоит из Введения, 7 глав, Заключения, списка литературы, 3 приложений (каталог классифицированных изображений хуннского звериного стиля, репродукции всех классифицированных изображений хуннского звериного стиля, обобщающие статистические и хронологические таблицы, карта памятников с находками предметов, украшенных/оформленных в зверином стиле хунну).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** приводятся общие характеристики диссертационного исследования: его тема, проблема, актуальность исследования, кратко описана степень разработанности темы и источники, определены основные цели и задачи исследования. Определены территориальные и хронологические рамки, основные методы исследования, научная новизна работы, ее практическая значимость.

В **главе 1 «Историография звериного стиля хунну»** рассматриваются основные публикации на русском, английском, корейском, китайском и монгольском языках, касающиеся исследования звериного стиля хунну.

Проблема звериного стиля хунну неоднократно поднималась в исследованиях различных ученых из России, Западной Европы, США, Монголии, Кореи и Китая. При этом изучение звериного стиля хунну на протяжении XX – XXI вв. проходило в разных направлениях. В течение этого времени можно проследить изменения тенденций в изучении этого вопроса и постановке отличных друг от друга исследовательских задач учеными разных стран.

Несмотря на то, что интерес к коллекциям предметов, выполненных в хуннском зверином стиле, был общим для исследователей из различных стран, первоначальное научное изучение звериного стиля хунну было предпринято в СССР. Труды С.И. Руденко и Г.А. Федорова-Давыдова, в которых авторы стремились выявить специфику хуннского зооморфизма, создали надежную основу для исследований звериного стиля хунну в СССР и постсоветской России. Вместе с тем в последние десятилетия

значительно вырос объем археологического материала благодаря работам С.С. Миняева и Н.В. Полосьмак, что дало много новых возможностей для комплексного анализа феномена звериного стиля хунну.

В Китае исследования звериного стиля хунну начались с интереса к материалам Северо-Восточного Китая, Внутренней Монголии, Ордоса. Начав с исследования культур на указанных территориях, местные ученые со временем стали обращать особое внимание на влияние сяньбэйской культуры. Затем, благодаря различным конференциям и публикациям результатов исследований, наметилась тенденция к интернационализации исследований культуры хунну, что нашло свое отражение, в частности, в работах немецкой ученой У. Бросседер и британского исследователя Дж. Бордмана.

В Корее и Монголии благодаря совместным исследованиям Национального музея и Монгольского археологического института также были достигнуты успехи в изучении звериного стиля хунну. Важнейший вклад здесь внесли корейские ученые Зу Гён Ми, Кан Ин Ук, Хан Жин Сонг, Пак А Рим и монгольский ученый Д. Эрдэнэбаатар; основной акцент в их работах сделан на анализе межкультурных влияний и интерпретации семантики образов.

Таким образом, за 70 лет исследования звериного стиля хунну был собран большой объем информации по разным аспектам материальной и духовной культуры этого народа. Были систематизированы материалы, полученные в ходе археологических раскопок, исследованы данные письменных источников, рассмотрены проблемы социального устройства хунну, были выработаны методы, которые могут быть применены для изучения искусства хунну Забайкалья и Монголии. При этом искусство

этого степного народа практически не оказывалось в фокусе специального исследования.

Таким образом, к настоящему времени подготовлен фундамент для всестороннего систематического изучения звериного стиля хунну, что определяет большие перспективы в исследовании данной темы.

Итак, автором данной работы была изучена и классифицирована основная литература по проблемам изучения хуннского звериного стиля на нескольких языках (в зависимости от степени их углубленности в проблемы генезиса, репертуара, семантики, стилистики и культурно-исторического контекста искусства хуннского звериного стиля). В результате автор пришел к заключению, что в настоящее время отсутствует какое-либо обобщающее исследование, посвященное хуннскому звериному стилю на всем протяжении его существования: данная проблема обычно является побочной при изучении культуры хунну. Настоящее исследование призвано восполнить этот пробел.

В главе 2 «Образ хищника: классификация, типология изображений» рассматриваются общие принципы образно-видовой идентификации изображений в зверином стиле хунну.

В основу таксономического анализа хуннского зооморфного искусства положены принципы классификации скифского звериного стиля, предложенные А.Р. Канторовичем и модифицированные автором данной работы в применении к специфике звериного стиля хунну.

По позиции ног относительно оси туловища такие изображения разделяются на три сюжетных группы. Группа I определяется по следующим признакам: нижние части ног (по крайней мере одна передняя и одна задняя) параллельны оси туловища как минимум ниже локтевого сгиба (передняя нога) и сустава заплюсны и пяточной кости (задняя нога);

сюда относятся лежащие и т.п. изображения. Группу II составляют изображения, у которых нижние части ног согнуты под углом или перпендикулярны туловищу (стоящие, идущие, бегущие). Группа III включает так называемые висящие изображения зверей. Здесь во всех случаях конечности расположены параллельно оси туловища.

Далее по позиции головы относительно туловища хуннский звериный стиль разделяется на 2 сюжетных отдела. Отдел А: изображения животных с головой, однонаправленной с туловищем (голова показана либо прямо и горизонтально, либо поднята, либо опущена). Отдел Б: изображения животных с повернутой головой (либо назад, либо вполоборота, либо анфас и т.д.). Следует сразу оговориться, что в рамках хуннского звериного стиля это деление актуально лишь для I и II сюжетных групп, тогда как голова зверей III сюжетной группы всегда повернута анфас, т.е. однонаправлена с туловищем (Отдел А).

В рамках мегаобраза хищника идентифицировано 78 оригинальных изображений (без учета копий и зеркальных изображений), что составляет очень важный сегмент среди изобразительных мотивов хуннского звериного стиля: почти 21% от общего количества оригинальных изображений. Мегаобраз хищника образует 23 типа и в основном реализуется полнофигурно (69 изображений, то есть 88,4% от всех изображений хищника), гораздо реже – в редуцированном варианте в виде головы (9 изображений, то есть 11,6%). Вместе с тем полнофигурные изображения немного более стандартизированы по сравнению с редуцированными (у полнофигурных в среднем приходятся 3 изображения на 1 тип, у редуцированных – в среднем 2,5 изображения на 1 тип).

В полнофигурной реализации образа хищника преобладают сюжеты лежащего и стоящего/идущего хищника, в то время как сюжет висящего хищника довольно редок.

В рамках сюжета лежащего хищника, составляющего I группу классификационной системы, выделяются два отдела изображений в зависимости от направления поворота головы зверя: отдел А (голова повернута вперед) и отдел Б (голова повернута назад). Отдел I-A включает 18 изображений, отдел I-B – 13 изображений; оба отдела представлены 5 типами изображений каждый. Наиболее популярными типами мотива лежащего хищника являются I-A-1 и I-B-1, в обоих случаях хищник изображен на металлических пластинах. Основные же тенденции изображения лежащего хищника определяются иконографическими мотивами, представленными на изображениях типов I-A-1, I-A-5, I-B-1, I-B-2.

Сюжет стоящего, идущего, бегущего хищника формирует II группу классификационной системы, которая в зависимости от направления поворота головы делится на отдел А (голова повернута вперед) и отдел Б (голова повернута назад). Таксон II-A включает 15 изображений, образующих 4 типа, таксон II-B – 10 изображений, образующих 3 типа, причём изображения таксона II-A более стандартизированы (таксон II-A – в среднем 3,75 изображения на 1 тип, таксон II-B – в среднем 3,33 изображения на 1 тип). Основные иконографические тенденции отображения стоящего, идущего, бегущего хищника определяются типами II-A-1, II-A-2, II-A-3, II-B-1, в рамках которых сосредоточено наибольшее количество оригинальных изображений хищников в хуннском зверином стиле. Тип II-A-1 представлен относительно короткоголовым и широкомордым хищником на бронзовых пластинах-пряжках. Тип II-A-2 представляет короткоголового и широкомордого хищника с относительно

короткими ушами и с четко показанными полосами шерсти (тигр), несущего убитое им копытное животное; изображения данного типа происходят с территории Ордоса и из могильника Госяньяоцзы, а также из Коллекции Андерсона. Тип II-A-3 включает изображения хищника с короткой мощной головой, оформляющие войлочный ковер. Тип II-B-1 представлен изображениями относительно короткоголового, короткоухого хищника (кошачьего хищника), который смоделирован в одностороннем высоком рельефе с прорезями.

III группа классификационной системы представлена сюжетом висящего хищника. Во всех случаях голова зверя однонаправлена с туловищем (отдел А). Всего известно 13 изображений, образующих 2 типа, что говорит об относительно высокой стандартизации (в среднем 6,5 изображения на 1 тип).

Глава 3 «Образы копытных: классификация, типология изображений» посвящена анализу образов различных копытных животных, которые в совокупности уверенно доминируют в общем массиве изображений в хуннском зверином стиле. Мегаобраз копытных включает 165 изображений, образующих 41 тип, что составляет 44,35% от всего количества зооморфных изображений.

В рамках мегаобраза копытных несомненным лидером является образ лошади, составляющий 23,1% (всего 86 изображений, образующих 9 типов) от общего количества изображений в хуннском зверином стиле и более половины (52,1%) всех изображений копытных. Образ лошади представлен как полнофигурно (83 изображения, 8 типов), так и редуцированно в виде головы (3 изображения, 1 тип). Образ лошади является наиболее стандартизированным: на 1 тип приходится в среднем 9,55 изображения. В географическом плане лошадь – один из наиболее

распространенных образов в зверином стиле хунну: такие изображения зафиксированы практически по всему ареалу хуннской культуры (на территории России, Монголии, в Ордосе).

Сюжет лежащей лошади составляет I группу классификационной системы, в его рамках существует только Отдел А (голова животного повернута вперед). Всего обнаружено 23 изображения лежащей лошади (27,3% от всех полнофигурных изображений лошади), образующие 3 типа (I-A-1, I-A-2, I-A-3). Сюжет стоящей/идущей лошади составляет II группу; в нем выделяется только Отдел А (голова животного повернута вперед). Изображения данной группы наиболее популярны в рамках мегаобраза лошади: всего обнаружено 60 единиц (т.е. 72,7% от всех полнофигурных изображений лошади), включающих 5 типов.

Образ быка по количеству изображений занимает второе место после лошади (29 единиц, 17,57% от всего массива изображений копытных) и реализуется как в полнофигурном, так и редуцированном вариантах. На большей части изображений животное реализовано полнофигурно (29 изображений, образующих 2 типа, что составляет 74,3% от всех изображений быка), редуцированный вариант в виде головы встречается реже (10 изображений, образующих 4 типа, то есть 25,7%). Стоит отметить, что редуцированные изображения быка занимают первое место по количеству среди редуцированных изображений копытных в хуннском зверином стиле (71,4%). Вместе с тем полнофигурные изображения быка (в среднем 10,52 изображения на 1 тип) значительно более стандартизированы по сравнению с редуцированными (в среднем 2,5 изображения на 1 тип).

В рамках образа быка известен только сюжет бегущего/стоящего животного, составляющего II группу классификационной системы. В нем

выделяются два отдела изображений в зависимости от направления поворота головы: отдел А (голова повернута вперед) и отдел Б (голова повернута назад). Отдел II-А включает 5 изображений, отдел II-Б – 24 изображения.

Образ оленя представлен исключительно полнофигурно (17 изображений, 10 типов) и слабо стандартизирован (на 1 тип приходится в среднем 1,7 изображения). Он реализуется в вариантах лежащего (Группа I) и бегущего/стоящего животного (Группа II), в рамках которых выделяются два отдела изображений в зависимости от направления поворота головы животного (Отделы А и Б).

Сюжет лежащего оленя составляет I группу классификационной системы и включает отдел I-А (2 изображения, образующих 2 типа) и вариант I-Б (7 изображений, образующих 2 типа), причём отдел I-Б более стандартизирован, чем отдел I-А. Сюжет стоящего оленя образует II группу классификационной системы и включает отделы II-А (3 изображения, образующих 3 типа) и II-Б (7 изображений, образующих 3 типа). Изображения отдела II-Б более стандартизированы, нежели изображения отдела II-А.

Образ оленя в зверином стиле хунну не очень популярен и встречается на территории России (Дырестуйский могильник), Монголии (курган №6 могильника Ноин-Ула), Китая (могильники Налингаоту и Даодуньцзы), в Коллекции Андерсона.

Образ домашнего козла реализован исключительно в полнофигурном варианте (всего известно 11 изображений, образующих 7 типов) и делится на две группы: лежащий (Группа I) и бегущий/стоящий (Группа II). В рамках группы I выделяется отдел Б (голова животного повернута назад), группа II же включает два отдела: отдел А (голова повернута вперед) и

отдел Б (голова повернута назад). Образ козла весьма слабо стандартизирован: на 1 тип приходится в среднем 1,57 изображения. Изображения козла обнаружены не на всем ареале культуры хунну: они известны в Ордосе, Забайкалье и Монголии; хронологические рамки ограничены концом III в. до н.э. – I в. н.э. Наиболее популярным типом образа козла является I-Б-1 (5 изображений), остальные типы представлены единичными изображениями.

Образ горного козла в хуннском зверином стиле образует один тип, представленный лежащим животным с повернутой вперед головой. Изображение горного козла типа I-А-1 на золотой пластине от поясной бляхи происходит из погребения №28 Дырестуйского Култука.

Образ яка в хуннском зверином стиле представлен лишь 2 изображениями 1 типа, реализуется в виде полнофигурного стоящего животного (II группа классификационной системы) с головой анфас (отдел Б). Одно животное типа II-Б-1 изображено на круглой бляхе, другое – на грушевидной бляхе. У обоих высокая рельефность, тело обозначено выпуклостью и декорировано так называемыми «изобразительными полями» – сложным узором, включающим растительные элементы, горы, деревья. Данный образ имеет весьма узкий ареал и встречается только в Монголии: обе бляхи были обнаружены в кургане №6 могильника Ноин-Ула и датируются концом I в. до н.э. – началом I в. н.э.

Образ домашнего барана в хуннском зверином стиле в основном реализуется полнофигурно (6 изображений, образующих 3 типа, что составляет 85,7% от всех изображений барана), гораздо реже – редуцированно в виде головы (1 изображение, то есть 14,3%). Полнофигурные изображения более стандартизированы по сравнению с редуцированными.

Изображения домашнего барана довольно малочисленны, в связи с чем нецелесообразно составлять для них детальную классификацию. Все полнофигурные изображения барана были найдены в Ордосе и Северном Китае (могильники Сигупань и Алучайдэн); эти памятники датируются концом III в. до н.э. Редуцированное изображение барана происходит из кургана №20 Ноин-Улы, который относится ко времени не ранее конца I в. до н.э.

Образ горного барана в хуннском зверином стиле представлен исключительно полнофигурными изображениями 1 типа (2 изображения): это бегущее животное с головой, повернутой вперед. Образ горного барана имеет весьма узкий ареал, ограниченный территорией Забайкалья. Изображения данного типа происходят из Дырестуйского Култука (деревянная основа пластины) и погребения №21 Дырестуйского могильника (золотая обкладка пластины-пряжки).

В главе 4 «Образ птицы – хищной и не хищной: классификация, типология изображений» рассматривается мегаобраз птицы, который делится на хищных и нехищных птиц. Статистический анализ продемонстрировал малую популярность мегаобраза птицы в репертуаре звериного стиля хунну: всего известно 13 изображений птиц, что составляет лишь 3,5% от общего количества зооморфных изображений.

Образ птицы реализуется исключительно в полнофигурном варианте (8 изображений хищных птиц, 5 изображений нехищных птиц). Следует отметить, что образ хищных птиц более стандартизирован по сравнению с образом нехищных птиц: в первом случае на 1 тип приходится в среднем 4 изображения, во втором – в среднем 1,66 изображения на 1 тип. Ввиду малочисленности изображений птиц представляется нецелесообразным разрабатывать для них детальную классификацию.

Глава 5 «Фантастические животные: классификация, типология изображений» посвящена мегаобразу фантастических животных, являющемуся одним из доминирующих в хуннском зверином стиле. Всего выявлено 87 изображений, что составляет 23,38% от всего количества оригинальных зооморфных изображений. Они формируют 18 морфологических типов.

Образы фантастических животных в хуннском зверином стиле достаточно разнообразны и включают 4 вида; среди них абсолютно преобладают 2 вида, доля изображений которых в совокупности составляет более 4/5 от всего массива изображений фантастических животных: это единорог (38 единиц, 43,30%) и дракон (33 единицы, 37,93%). Гораздо реже встречается образ грифона: известно всего 15 единиц, что составляет 18,39% от всех изображений фантастических животных. Изображение рогатого волка известно в единичном экземпляре.

В подавляющем большинстве случаев мегаобраз фантастических животных в зверином стиле хунну реализуется полнофигурно (84 изображения, или 96,55% от всего массива фантастических животных), и лишь 3 экземпляра (3,45%) включают редуцированные изображения грифона и рогатого волка.

Образ единорога представлен исключительно в полнофигурном варианте (38 изображений, образующих 6 типов). Он воплощался в двух сюжетах: лежащего (Группа I) и бегущего/стоящего животного (Группа II), в рамках которых в свою очередь выделяются два отдела изображений в зависимости от направления поворота головы (Отделы А и Б). Стандартизированность данного образа среди фантастических животных находится на втором месте (после дракона) и составляет в среднем 6,3 изображения на 1 тип.

Изображения лежащего единорога включают два сюжетных отдела: I-A (8 изображений) и I-B (9 изображений); оба отдела содержат 1 тип каждый, что говорит об их высокой степени стандартизации. Сюжет стоящего/бегущего единорога изображался на металлических бляхах. Известны два отдела данного сюжета: II-A, включающий 8 изображений, образующих 2 типа; II-B, воплощённый на 13 изображениях 2 типов. Отдел II-B более стандартизирован, чем вариант II-A. Основные иконографические мотивы данного сюжета представлены в типах II-A-1, II-A-2, II-B-1, II-B-2.

Образ дракона представлен только полнофигурно (33 изображения), по степени стандартизованности он занимает первое место (в среднем 6,8 изображения на 1 тип) в рамках мегаобраза фантастических животных. Вместе с тем детальная классификация изображений дракона довольно затруднена и в целом нецелесообразна; всего было выделено 5 типов. Изображения дракона были довольно широко распространены: их ареал охватывает территорию России, Монголии, Ордоса и Южного Китая, то есть большую часть территории хуннской культуры.

Анализ образа грифона показал, что этот персонаж представлен как полнофигурно (13 изображений, образующих 4 типа), так и редуцированно (2 изображения, образующих 2 типа). Интересно отметить, что в полнофигурном варианте грифон всегда изображён в многофигурной композиции и атакует другого зверя (хищника, оленя, горного барана). Полнофигурные варианты более стандартизированы, чем редуцированные. В силу малочисленности изображений было решено отказаться от построения детальной классификации данного образа и ограничиться выделением нескольких простых типов изображений: типы 1, 2, 3, 4 полнофигурного варианта, типы 1 и 2 редуцированного варианта. Изображения грифона известны на территории России, Монголии, в

Ордосе и Южном Китае.

В главе 6 «Прочие образы: классификация, типология изображений» рассматриваются прочие образы, которые демонстрируют низкую популярность в репертуаре хуннского звериного стиля. Всего известно 28 изображений, составляющих 7,8% от общего количества оригинальных зооморфных изображений.

Среди прочих образов несомненным лидером является образ змеи, включающий более половины изображений (19 единиц, 65,51% от всех прочих изображений). Образ ежа уступает в количественном плане и находится на втором месте после змеи (7 изображений, что составляет 24,13%). Образы зайца и ящерицы малозначимы и представлены единичными изображениями. Построение подробной классификации всех образов прочих животных нецелесообразно по причине их малочисленности, в связи с чем было решено остановиться на простой типологии.

Образ ежа – самый стандартизированный в рамках мегаобраза прочих животных в репертуаре звериного стиля хунну (все 7 изображений принадлежат к 1 типу). Образ змеи чуть менее стандартизирован: на 1 тип приходится в среднем 6,3 изображения. Единственное изображение зайца было найдено в Северном Китае; пластина, на которой изображено животное, не носит черты геометризации. Образ ящерицы известен по 2 изображениям 1 типа, происходящим из курганов №51 и 57 могильника Яломан-2 (Алтай). Фигура ящерицы оформляет золотые поясные пряжки: туловище ящерицы имеет S-видную форму, она кусает себя за хвост, голова выполнена реалистично.

В главе 7 «Репертуар, хронологическая и пространственная динамика образов, сюжетов и мотивов хуннского звериного стиля»

рассматриваются проблемы развития и основных хронологических индикаторов изображений хуннского звериного стиля, основные статистические показатели, хронологическая и пространственная динамика хуннского звериного стиля.

Хуннский звериный стиль развивался под значительным влиянием скифо-сибирского звериного стиля и Ордосских бронз. Тем не менее, зооморфные изображения хунну представляют собой произведения искусства, обладающие собственными неповторимыми чертами и стилистикой. Предпринятое в настоящей работе исследование типологии, хронологии и статистических показателей изображений в хуннском зверином стиле позволяет выявить репертуарные предпочтения в рамках данного художественного направления, а также их динамику на всем протяжении существования хуннской археологической культуры.

Общепризнанными хронологическими рамками периода хунну являются конец III в. до н.э. – I в. н.э., что всецело подтверждается как письменными источниками (например, «Ши цзи» Сыма Цяня), так и археологическими данными. Основываясь на особенностях эволюции хуннского звериного стиля и работах исследователей, посвященных вопросам хронологии и периодизации хунну, внутри обозначенного временного диапазона можно выделить 3 этапа: I этап (конец III – третья четверть II в. до н.э.); II этап (конец II – конец I в. до н.э.); III этап (конец I в. до н.э. – конец I в. н.э.). Для каждого этапа характерны определенные особенности развития отдельных типов хуннского звериного стиля.

Этап I является временем становления культуры хунну. На данном этапе бытовавший у хуннских племен звериный стиль Периода Сражающихся царств из Ордоса претерпел существенные изменения, в результате которых произошло замещение старых форм зооморфных

изображений новыми. Сюжетный набор данного периода весьма обширен и включает образы хищника, оленя, быка, лошади, домашнего козла, домашнего барана, ежа и зайца. Доминирующим среди них является образ хищника, который воплощается как монофигурно, так и в рамках сложной сюжетной композиции в сочетании с другими животными: в частности, встречаются изображения, на которых тигр терзает барана или лошадь, либо тигр нападает на оленя. Стоит отметить, что на этапе I образ хищника был более распространен по сравнению с репертуаром последующих этапов; в стилистическом плане изображения хищников данного этапа отличаются большей реалистичностью и агрессивностью по сравнению с поздними вариантами.

Господствующим сюжетом зооморфных изображений этапа I было лежащее животное с головой, повернутой назад. Гораздо менее популярен был мотив стоящего животного, чья голова была повернута вперед.

Для данного периода преимущественно характерно изображение животных на пластинах (в том числе P-образных) без геометрической рамки; об этом свидетельствуют зигзагообразные полосы на туловище тигра и линии на крыльях грифона. Также известны зооморфные изображения на прямоугольных пластинах, хотя они встречаются реже. В данный период появляются так называемые «изобразительные поля» – растительные мотивы на туловище животного; изображения с ними происходят из Ордосского региона.

В целом же отличительной стилистической чертой хуннского звериного стиля на протяжении этапа I являлось относительно реалистичное и детальное изображение животных; при последующей эволюции зооморфного искусства хунну данная тенденция получила меньшее развитие.

На этап II приходится наибольшее количество изображений в зверином стиле хунну, а также самый обширный репертуар, включающий образы хищника, в том числе медведя, оленя, быка, лошади, домашнего козла, горного барана, горного козла, хищной птицы, грифона, дракона, змеи, ящерицы.

В отличие от этапа I, хищника стали изображать на прямоугольной пластине с геометрической рамкой не в одиночку, а в контексте какого-либо сюжета с другими зверями. Так, продолжает использоваться и развиваться сюжет нападения и терзания хищником копытных животных, и в то же время появляется новый сюжет – борьба хищника с драконом. Кроме того, количество полнофигурных и редуцированных изображений практически сравнялось. В некоторых районах зоны влияния культуры хунну образ хищника претерпевает изменения: так, из могильника Сидоровка саргатской культуры происходят изображения хищника более фантастического облика.

В этот период зооморфные изображения получают широкое распространение: находки таких предметов известны в Забайкалье, Туве, памятниках бассейна Енисея. Звериный стиль хунну развивается в различных формах, появляются локальные варианты: в частности, образы горного козла и горного барана составляют довольно специфическое и локальное явление, которое существует только на данном этапе и встречается только на территории Забайкалья.

Некоторые образы, известные на этапе I, исчезают в данный период (например, образы ежа и зайца). Другие, напротив, получают более широкое распространение по сравнению с предыдущим периодом развития хуннского звериного стиля: возрастает количество изображений медведя, а многие типы образа дракона, редкие на этапе I, становятся

более популярными. На этапе II важное место в репертуаре зооморфных изображений получает образ лошади; очевидно, та чрезвычайно значительная роль, которую играли лошади в жизни кочевников хунну, выражалась в том числе через произведения искусства.

Одним из новаторских и значимых элементов в композиции ряда сюжетов в хуннском зверином стиле на этапе II стало изображение земной поверхности, которое часто присутствует в первую очередь на геометрическом фоне прямоугольных пластин на их нижней рамке. Также шло дальнейшее развитие традиции декорирования изображений животных при помощи «изобразительных полей», которые считаются типичными для хуннского стиля: в данный период растительный фон приобретает более сложные черты. Впервые появляются зеркальные изображения: находки предметов с подобными изображениями грифона и лошади известны только в Дырестуйском могильнике.

Появляются изменения в деталях иконографии изображения животных. Например, происходит упрощение глаз и способа изображения шерсти быка, уменьшение туловища животных (особенно быка), меняется рельефность и некоторые детали изображения. Изменения затрагивают прямоугольную впадину в рамке пластины: на первом этапе на ордосских пластинах в верхней рамке обозначены 7 каплевидных впадин, затем на втором этапе на южносибирских пластинах – 6, на пластине из Тувы – 8, на пластине из Сибирской коллекции – также 8 впадин. Появляется техника инкрустации драгоценными камнями рамки пластин с зооморфными изображениями.

На этап III приходится время расцвета Империи хунну и ее разделения на Северных и Южных хунну. Можно сказать, что одной из основных характеристик данного этапа стало смешение различных

китайских элементов, развитие и переосмысление которых стало в какой-то степени базой для разработки собственных образцов зооморфных изображений.

Основными образами на данном этапе были хищник, олень, бык, як, лошадь, горный козел, грифон и единорог. Вместе с тем наиболее заметной особенностью этого периода явилось сокращение использования образов хищника, оленя, быка и лошади, которые доминировали в более раннее время. Так, в отличие от этапа II изображений лошади становятся гораздо меньше, также упрощаются некоторые детали данного образа (глаза, уши), становится более худым туловище, что ярко выразилось на одном из наиболее представительных типов II-A-1. Гораздо большее распространение получил динамичный сюжет бегущей фигуры оленя, практически неизвестный до этапа III.

Образ змеи претерпевает упрощение в исполнении. На пластинах из могильника Дуурлигнарс уменьшается количество изображаемых змей, вдобавок они получают дополнительный декор в виде инкрустации драгоценными камнями.

Зеркальные изображения получают дальнейшее развитие в данный период, но в отличие от предыдущего этапа подобный способ применяется к изображениям единорогов. При этом, следует отметить, что направление головы и позиции ног единорогов схожи с таковыми у образа копытных.

«Изобразительные поля» становятся более выразительными и сложными в композиционном плане; они известны на изображениях яка, что можно рассматривать как попытку разработать уникальную форму в зверином стиле хунну. Также растительные элементы появились на фоне изображений единорога, которые происходят из элитных курганов могильника Голмод.

Расширяется ассортимент предметов, которые декорировались зооморфными изображениями. Так, до II этапа включительно хищники изображались на бронзовых пластинах или бляхах, тогда как на III этапе изображения хищников и быков появляются также на ковре.

В середине I в. н.э. (48 г. н.э.) хунну окончательно разделились на северных (постепенно откочевывавших в западном направлении) и южных (интегрированных в Ханьскую империю). Соответственно впоследствии культурные следы хунну в Забайкалье и Монголии встречаются неявно и в конечном счёте исчезают. Южные хунну в итоге ассимилируются китайцами, а элементы звериного стиля северных хунну прослеживаются у сяньбэй и пуё. В частности, у сяньбэй продолжают существовать сходные образы оленя и змеи. Стоит отметить, что хунну и сяньбэй создали свои собственные уникальные звериные стили. При этом сяньбэй, по-видимому, сделали это, воспринимая, комбинируя и переосмысляя различные мифологические элементы искусства хунну.

В **Заключении** работы подводятся общие итоги исследования (см. Положения, выносимые на защиту), суммируются выводы предыдущих глав и намечаются перспективы исследования хуннского звериного стиля.

Итак, в настоящей диссертации впервые собран, классифицирован как единая система, каталогизирован и распределен по хронологическим этапам основной массив изображений хуннского звериного стиля, опубликованных к настоящему времени. Выявлены основные иконографические тенденции развития данного художественного направления.

Культура хунну, а вместе с ней хуннский звериный стиль датируются концом III в. до н.э. – I в. н.э. Внутри обозначенного временного диапазона автором выделены три этапа в соответствии с особенностями эволюции

звериного стиля, развития его репертуара, иконографии и изобразительных приемов, с учетом инноваций и внешних влияний:

I этап: конец III – третья четверть II вв. до н.э.;

II этап: конец II – конец I в. до н.э.;

III этап: конец I в. до н.э. – конец I в. н.э.

В целом можно заключить, что народы хунну создавали свой собственный уникальный звериный стиль путем восприятия, осмысления и переработки разнообразных мифологических элементов китайского искусства и своих собственных иконографических традиций.

Проблему исчезновения звериного стиля хунну в настоящее время на имеющемся материале решить сложно. Но можно предположить, что данный стиль, вероятно, постепенно исчезает к концу I в. н.э. вследствие размывания культурной идентичности хунну после их окончательного раскола на северных и южных хунну. При этом некоторые элементы хуннского звериного стиля сохраняются в искусстве сяньбэй и государства Пуё.

В силу объективных ограничений в рамках данной диссертации не были проведены естественнонаучные исследования, в частности анализ элементного состава металла, из которого выполнены предметы, декорированные хуннским звериным стилем. Таким образом, в качестве ближайших перспектив исследования звериного стиля хунну могут рассматриваться изучение взаимосвязи его хронологической и пространственной динамики с химическим составом соответствующих артефактов, а также дальнейшее уточнение хронологии культуры хунну в ходе накопления нового археологического материала с использованием метода аналогий и естественнонаучных методов.

Список публикаций в рецензируемых научных изданиях, индексируемых в базах данных Web of Science, Scopus, RSCI (РИНЦ) и в изданиях, утвержденных решением Ученого Совета МГУ имени М.В. Ломоносова (по группе специальности 07.00.00 – исторические науки и археология):

1. *Ли Ву Сон*. История изучения звериного стиля хунну в России, Южной Корее, Китае и Монголии (основные вехи) // Вестник Московского Университета. Серия 8: История. – 2019. – № 3. – С. 132–146.
2. *Ли Ву Сон*. Изображение лошадей из могильника Дуурлигнарс в контексте образа лошади в зверином стиле хунну // Клио. – 2019. – №6 (150). – С. 100–104.
3. *Ли Ву Сон*. Образно-сюжетный репертуар хуннского звериного стиля // Исторический журнал: научные исследования. – 2019. – № 5. – С. 83–94.
4. *Ли Ву Сон*. Результаты изучения могильника Дуурлигнарс в Монголии в 2006 – 2011 гг. // Россия и АТР. – Владивосток, 2019. – № 4. – С. 164–175.

Список публикаций в других изданиях:

1. Эрэгзэн Г., Алдармөнх П., Энхболд С., Ён У Сэ, *Соб И У*. Монгол-Солонгосын хамтарсан МОН-СОЛ төслийн “Дуурлиг нарсны”-ны дурсгалтгазарт 2017 онд хийсэн археологийн судалгааны үр дүнгээс” // Монголын археологи. – Улаанбаатар, 2018. – С. 22–26. (На монгольском языке).