

Лекция 5. Культура номадов Казахстана



Цель: дать краткий обзор культуры
НОМАДОВ и их вклада в мировую
культуру.

Ключевые слова: номадизм, саки,
массагеты, сарматы, скифы.

План лекции:

1. Архаическая культура на территории древнего Казахстана: памятники материальной и духовной культуры.
2. Номадизм как тип культуры. Основные признаки культуры номадов евразийского пространства.
3. Номадическая культура на примере саков, массагетов, сарматов (обычаи, верования и мифы).

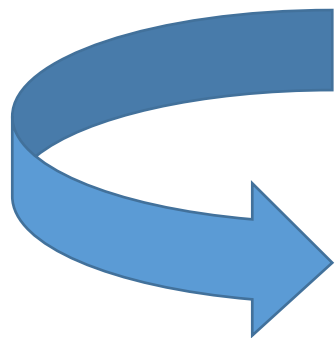
1. Архаическая культура на территории древнего Казахстана: памятники материальной и духовной культуры



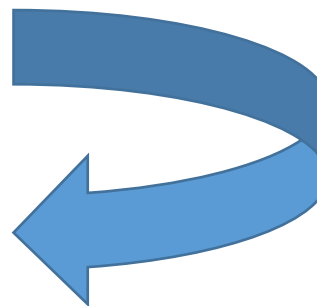
Около 2 тыс. лет до н.э. обширные территории от Балкан до Енисея и северного Китая населяли **арии** – высокие, светлокожие, в большинстве своем белокурые длинноголовые люди. Они приручили лошадей и впрягали их в легкие повозки на колесах со спицами. Занимались скотоводством и земледелием.

Древние арии одухотворяли и обожествляли животных, растения, явления природы.

В последней трети 2-го тыс. до н.э. эти народы пришли в движение из-за изменения климатических условий:



Европа



Анталия

греки	великая империя хеттов
латиняне	
кельты	
тевтоны	
славяне	

Арийские (иранские) и индоарийские (индийские) племена относились к индоевропейской языковой и культурной общности, которая в начале 2-го тыс. до н.э. обособилась в степной части Восточной Европы и Казахстана, где стала известна современной науке как носители **срубной** или **андроновской** культур.

Андроновская культура



Андроновская культура получила свое название по месту находки первого памятника у села Андроново близ Ачинска (Красноярский край). Один из основных центров андроновской культурно-исторической общности находился на территории Казахстана.



Андроновское население в подавляющем большинстве вело оседлый образ жизни. Они вели смешанное хозяйство, занимались земледелием и скотоводством. Животные давали пищу, шерсть, кожу, кость для поделок, топливо. Основными животными были овцы, коровы, лошади.

Андроновцы жили в больших домах, большой семейной общиной и вели общее хозяйство несколько поколений родственников.

Андроновские племена возводили погребальные сооружения в виде каменных оград различных конфигураций: прямоугольной, круглой, овальной. Умерших либо сжигали, либо хоронили особым способом, на боку в скорченном положении.

Петроглифы –
наскальные рисунки.

Один из наиболее часто встречаемых образов в наскальном искусстве андроновцев - дикий бык тур с гнутыми, вытянутыми вперед рогами.



Встречаются и изображения домашнего быка, которые связаны с идеей плодородия, могущества и силы.

Излюбленный сюжет в наскальном искусстве – двугорбый верблюд – бактриан.

Попадают среди рисунков сцены пахоты.

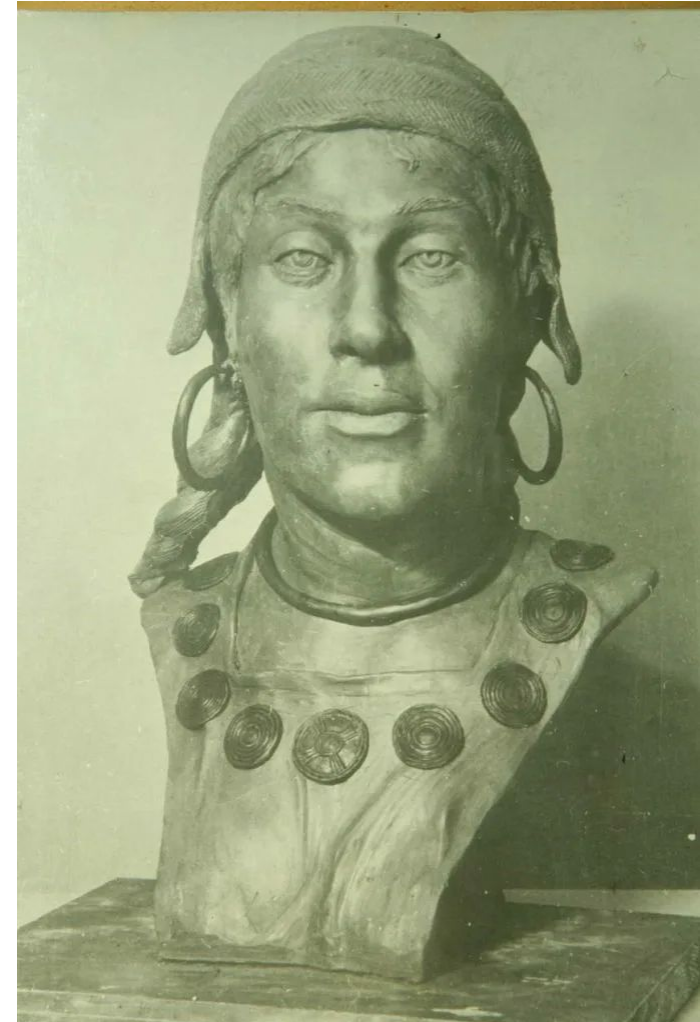


На территории Центрального Казахстана, некогда занятой андроновской культурой, в VII-III вв. до н.э. сложилась так называемая тасмолинская культура, получившее свое название по имени могильников урочища Тасмола. Наиболее крупные могильники сосредоточены в предгорьях Бугулы, Кызыларая, Каркары, Баян-Аула, Кента, Ортау.



Арии, андроновцы Казахстана и Средней Азии закончили свое существование под этим именем, когда завершилось формирование нового типа скотоводческого хозяйства — кочевнического, а на юге, в области оседлого земледелия и городского ремесленного производства, сложился способ обработки земли, который связан с созданием крупных ирригационных систем.

Преемниками ариев в Великой степи стали их потомки — саки и сарматы.



Природно-климатические условия Казахстана определили характер и основные направления системы материального производства, структуру хозяйственных занятий, экономический потенциал кочевого общества казахов. Доминирующей, а зачастую единственно возможной, особенно в пустынной, попустынной и степной зонах отраслью хозяйства, на протяжении почти трех тысячелетий, являлось кочевое скотоводство. Оно было в наибольшей степени приспособлено к местным особенностям среды обитания: природно-климатическим, орографическим, ландшафтным и



*2. Номадизм как тип культуры.
Основные признаки культуры
номадов евразийского
пространства*

**Номадизм –
кочевничество.
Номадизм – особый вид
хозяйственной
деятельности и
связанный с ним тип
общества, когда
большинство населения
занимается
экстенсивным кочевым
скотоводством.**



Иногда номадами (кочевниками) ошибочно называют всех людей, ведущих подвижный образ жизни.

К ним относят охотников, собирателей, подсечных земледельцев, рыболовов и даже цыган.

При изучении этого вопроса возникает, как правило, множество мнений, дискуссий, исчезает четкость формулировок. Поэтому в качестве основы возьмем следующее определение:

номады - это мигрирующие народы, живущие за счет скотоводства. Оно в большей мере отражает суть понятия.

**Далеко не все скотоводы являются номадами. Специалисты
отмечают
*три главных признака кочевничества:***

- 1) экстенсивное скотоводство как главный вид хозяйственной деятельности;**
- 2) периодические перекочевки большей части населения и скота;**
- 3) особая материальная культура, тип общества и мировоззрение обитателей степи.**

Местами обитания кочевников исторически были степи, полупустыни или высокогорные районы. То есть номадный тип хозяйствования складывался в условиях **резко континентального климата, в местах с низким количеством осадков, с ограниченностью водных и кормовых источников**. Такие территории называют *аридными* зонами.

История изучения номадизма позволяет провести классификацию видов кочевничества. Но следует отметить, что количество их велико и продолжает расти по мере изучения вопроса специалистами в этой области.

Наиболее распространенными схемами считаются основанные на степени оседлости и экономической деятельности:

1. кочевое;

2. полукочевое, полуоседлое;

3. отгонное;

4. сезонное (летние и зимние пастбища).

Некоторые схемы расширяются видами кочевания:



**вертикальное
(горное и
равнинное)**



горизонтальное (широтное, меридиональное, круговое и т. д.)

Географически специалисты выделяют шесть основных зон, в которых до настоящего времени распространено кочевничество

СТЕПИ НА ТЕРРИТОРИИ
ЕВРАЗИИ. «ПЯТЬ ВИДОВ
СКОТА»: ЛОШАДЕЙ, КРУПНЫЙ
РОГАТЫЙ СКОТ, ОВЕЦ, КОЗ И
ВЕРБЛЮДОВ. КОЧЕВНИКИ
ЭТОЙ ЗОНЫ: МОНГОЛЫ,
ТЮРКИ, КАЗАХИ, КИРГИЗЫ -
СОЗДАЛИ МОГУЩЕСТВЕННЫЕ
СТЕПНЫЕ ИМПЕРИИ.

БЛИЖНИЙ ВОСТОК. МЕСТНОЕ
НАСЕЛЕНИЕ: КУРДЫ,
ПУШТУНЫ, БАХТИЯРЫ -
РАЗВОДИТ МЕЛКИЙ РОГАТЫЙ
СКОТ, А ЛОШАДИ, ОСЛЫ И
ВЕРБЛЮДЫ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ
КАК ТРАНСПОРТНЫЕ
СРЕДСТВА.

САХАРА,
АРАВИЙСКАЯ
ПУСТЫНЯ.
ОСНОВНОЕ
ЗАНЯТИЕ БЕДУИНОВ
-
ВЕРБЛЮДОВОДСТВО.
О.

ВОСТОЧНАЯ
АФРИКА. МЕСТНОЕ
НАСЕЛЕНИЕ
РАЗВОДИТ КРУПНЫЙ
РОГАТЫЙ СКОТ.

ВЫСОКОГОРНЫЕ
РАЙОНЫ (ТИБЕТ,
ПАМИР, АНДЫ).
ЗДЕСЬ СОДЕРЖАТ
ЯКОВ, ЛАМ,
АЛЬПАКУ.

ЗОНЫ КРАЙНЕГО
СЕВЕРА
(СУБАРКТИЧЕСКИЕ).
ЧУКЧИ, ЭВЕНКИ И
СААМЫ РАЗВОДЯТ
ОЛЕНЕЙ

Существовал широкий спектр различных форм контактов между оседлым и степным миром — от военного противостояния и завоеваний до мирных торговых контактов. Кочевники сыграли важную роль в истории человечества. Они способствовали освоению малопригодных для жизни территорий. Благодаря их посреднической деятельности устанавливались торговые связи между цивилизациями, распространялись технологические, культурные и другие инновации. Многие общества номадов внесли свой вклад в сокровищницу мировой культуры, этническую историю мира. Однако, обладая огромным военным потенциалом, номады также оказали существенное деструктивное влияние на исторический процесс, в результате их разрушительных нашествий были уничтожены многие культурные ценности, народы и цивилизации.

Социальная организация номадов – родоплеменная позднепервобытная (род – религиозная экзогамная группа, племя – политическая, военная организация). В номадных обществах очень консервативная идеология. Общество мыслит себя как большую семью. Каждый кочевник – воин. В обществе легко выстраивались отношения воинского соподчинения – вассалитета, развивались военнопленные отношения, напоминающие феодализм.



Быт и культура кочевников

Символизм кочевой культуры представлял собой философское отношение к миру и был нормой жизни.

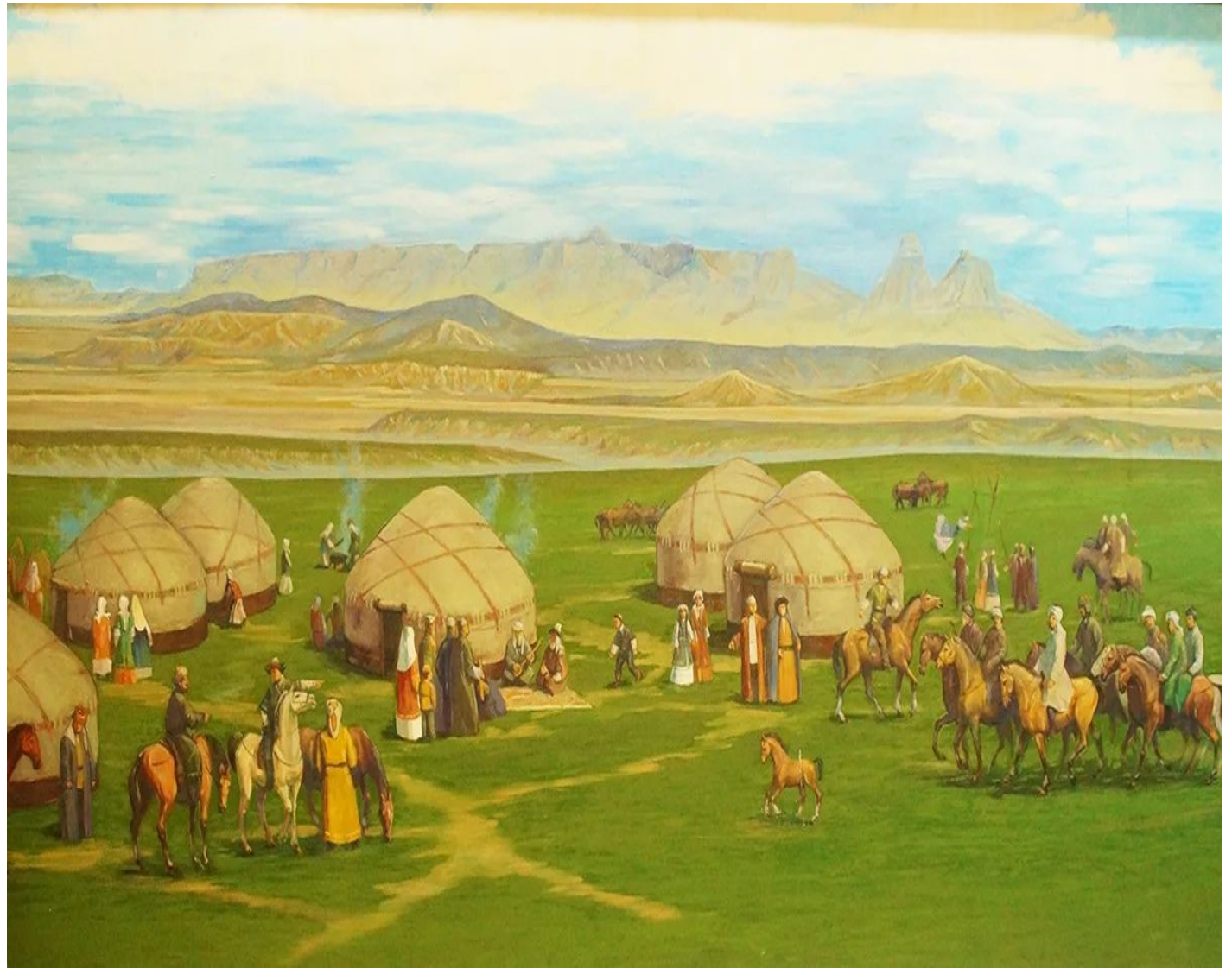
Синкретизм мышления проявляется в том, что быт казахов и был книгой о природе и человеке, их взаимоотношении.

Единство человека и природы осознается как связь с предками, с предначалом жизни.

Культуре казахов присуща четырехзначная система кода быта: четыре фазы луны, четыре стороны света, четыре стихии.

Кочевая культура имеет ряд преимуществ перед культурой оседлых народов.

Это полное слияние человека с природой, с ощущением движения, дарящего беспрестанную смену окружения, готовность к испытаниям со стороны внешнего мира и т.д.



Менталитет кочевников

Для кочевников характерна особая ментальность, которая предполагает специфическое восприятие пространства и времени, обычаи гостеприимства, неприхотливость и выносливость, наличие у древних и средневековых номадов культов войны, воина-всадника, героизированных предков. Это в свою очередь нашло отражение как в устном творчестве (героический эпос), так и в изобразительном искусстве (звериный стиль), в культовом отношении к скоту – главному источнику существования номадов.

В основе кочевой казахской культуры лежат освященные мифологической символикой нормы и образцы поведения людей, определяющие собой уклад и строй народной жизни.

Во что верили кочевники древнего Казахстана? Саки, гунны, уйсуны, кангюи, сарматы обожествляли силы природы и верили в Солнце, силу вождя, защиту и очищение огнем, помощь умерших предков. В основе религиозных взглядов было язычество и тенгрианство.

Жизнь кочевых племен во многом зависела от Солнца. Поэтому древние люди наделяли его божественной силой. Солнце — центр Вселенной — они отождествляли с конем. На шапке вождя из захоронения в Иссыкском кургане изображены два золотых крылатых коня. Этот образ повторяется у многих народов. У греков, например, в колесницу солнечного бога Аполлона были запряжены крылатые кони.

Культ огня — продолжение культа Солнца. В Семиречье, например, археологи нашли храмы огня у саков (скифов), в которых приносили жертвы.

Во главе кочевых племен в I тысячелетии до н. э. стоял царь. Он считался избранником богов, посредником между небом и землей. Вождь, как и Солнце, — в центре Вселенной. Об этом свидетельствуют находки в древних захоронениях.

По окружности шапки сакского вождя в Иссыкском кургане изображены «золотые горы» и деревья — символ картины мира, над которой возвышается Солнце и вождь. Расположенное в центре шапки изображение — золотые крылатые кони с козлиными рогами и четырьмя стрелами, которые торчат из их спин — символ власти над миром.

Мироздание представлено небом (крылья), землей (конь), подземным миром (козел) и четырьмя частями света (четыре стрелы).

Тенгри — это бог, творец мира и сам мир. Ему подчиняются умершие, духи и люди. Культ небесного Духа-хозяина сформировался в последних столетиях до нашей эры. В луче света (белый свет), который появился из хаоса-океана, образовалось золотое яйцо, в котором спал Тенгри. Он проснулся, вышел из яйца, создал небо и землю, Полярную звезду, которая разделила эти сферы. Ветры и облака — это дыхание Тенгри, голос — гром. Правый глаз — Солнце, левый — Луна. Поверье гласит: когда гремит гром и сверкает молния, Тенгри убивает злых духов. Ответственность за судьбу человека также была возложена на бога. Он решал, когда человеку родиться, как жить и когда умереть.

Древние кочевники почитали предков и верили, что после смерти они переходят в мир духов и защищают род. Живые должны помнить о них, почитать и делать жертвоприношения: баранов, быков, верблюдов, лошадей. От этого будет зависеть жизнь предков в мире духов и то, как они смогут помогать живым.

На формирование религиозных верований древних казахов влияли религиозные течения.

Как пишет группа авторов под руководством кандидата исторических наук, доцента М. Ж. Сулейменова, самой ранней формой религии был шаманизм, тенгрианство. Шаманы занимались лечением людей и считали животных своими предками. В основе тенгрианства был культ бога Тенгри.

Смешиванию разных религий способствовал Великий шелковый путь.

Первопредком казахов считается **Коркут**, который прилетел на землю на белой верблюдице (или птице). Он приземлился возле берегов Сыра и вонзил в его середину свой кобыз. «**Коркут**» есть объединение двух начал: добра и зла. Разделение добра и зла, осознание этих понятий дало возможность выявить отношение к окружающему миру, и из этого осознания выросли страх и радость: страх перед неизведанным и



Юрта как символ.

Сборка и разборка юрты при перекочевках на другое джайлау символизировали наступление Хаоса и вновь создание Гармонии.

Цифра 3 пронизывает все обряды рождения и похорон.

Юрта была символом космоса и триединства Вселенной, символом освоенного пространства.

Шанырак был семейной реликвией, символом продолжения рода. Когда умирал последний представитель рода, на его могиле оставляли шанырак. Символ шанырака – крест в круге – знак вечного движения в природе солнца, символ эволюции, развития жизни.



Символика
животных
Являются
символами 4
сторон света, 4
стихий, 4
характеров
человека, 4
направлений: верх-
низ-право-лево.



3. Номадическая культура на примере саков, массагетов, сарматов (обычай, верования и мифы).

В степях Казахстана, по сведениям древних источников, обитали кочевые «туры с быстрыми конями». Туры в персидских источниках именуются саками, что значит «могучие мужи», а в сочинениях греческих авторов фигурируют под именем скифов, которое широко вошло в обиход, как синоним кочевников.

Саки, судя по дошедшим до нас описаниям, были скотоводами, занимались разведением лошадей, крупного и мелкого рогатого скота, были великолепными наездниками и стрелками из лука.



Скифы-саки создали высокую культуру для того времени, влияние которой сказалось на огромных просторах Восточной Европы, Западной и Центральной Азии. Сакская культурная общность, включавшая Северное Причерноморье и Крым, Евразийскую аридную зону, степь служила звеном между Передней, Средней Азией и Европой. Культурные связи и торговые отношения возникли несколько раньше, в эпоху поздней бронзы и в киммерийское время, но культурное общение народов никогда не достигало тех высот, каких оно достигло при саках.

Одним из замечательных сакских памятников Семиречья является курган Иссык, входивший в состав могильника Иссык, находящийся в 50 км восточнее г. Алматы, в предгорьях Заилийского Алатау.

Диаметр кургана 60 м, высота 6 м. Под земляной насыпью два захоронения – центральное и боковое. Центральное разграблено, боковое осталось нетронутым. По определению антропологов, умершему было 17-18 лет, рост 165 см.

Датируется курган Иссык IV в. до н.э.



Звериный стиль искусства кочевников I тыс. до н.э. – феномен, предпосылки возникновения которого были заложены в предшествующую эпоху. На всем пространстве великого пояса степей звериный стиль распространялся не из одного какого-то источника, а появлялся одновременно в разных регионах и, как правило, обладал определенными локальными особенностями. В целом, комплексы находок позволяют проследить генезис искусства звериного стиля от эпохи поздней бронзы до раннего средневековья.



Культура массагетов достигла своего расцвета в середине I-го тысячелетия до н.э.

Экономические и культурные связи между оседлыми оазисами и степью достигли в это время высокого уровня.

«По одежде и образу жизни массагеты похожи на скифов. Сражаются они верхом на лошадях и пешие сражаются луками и копьями; вооружены секирами. Все предметы у них из золота и меди. Железа и серебра они не употребляют, т.к. этих металлов нет в их стране».

Геродот



В качестве главного бога массагеты воспринимали солнце – Сурью. Ему они подносили щедрые дары. Во время праздников, посвящённых Сурье, народ прибегал к жертвоприношениям. Считалось, что лучшим подарком для солнца станет хороший конь. Как и многие другие племена прошлого, массагеты верили, что Сурья путешествует по небу на колеснице, что везут запряжённые лошади. Именно поэтому солнцу необходимо пополнять свои конюшни, что помогали ему сделать люди.

Впрочем, были среди традиций массагетов и весьма нетипичные обычаи – даже для того времени. Античные историки указывали, что массагет может взять лишь одну женину в жёны, однако вступать в связь с нею имеет права любой представитель племени. Чтобы подчеркнуть своё расположение к понравившейся женщине, массагет должен был повесить колчан со стрелами на её кибитке, после чего мог спокойно посещать возлюбленную.

Не менее поражает и иная традиция. Геродот писал: “Если кто у них доживёт до глубокой старости, то все родственники собираются и закалывают старика в жертву, а мясо варят вместе с мясом других жертвенных животных и поедают. Так умереть — для них величайшее блаженство”.

Сарматы – кочевые
скотоводческие
племена,
создавшие в 3 в. до
н. э. сильное
государство на
Востоке Европы, и
оно
просуществовало
до 4 в. н. э.



Впервые сарматы упоминаются в известном труде Геродота «История».

Сначала племена сарматов была соседями государства скифов. Между двумя народами был мир, иногда они объединялись в общей борьбе против персов. Сарматские войны даже стояли на службе у скифских царей.

В третьем веке ситуация коренным образом меняется. Сарматы начинают наступление на Скифию. Именно в этот период скифское царство переживало свой упадок, так что сарматы выбрали подходящий момент для наступления. Массовые набеги на скифские земли сменились колонизацией этих земель племенами сарматов.

Сарматы после основания своего государства стали одним из самых сильных народов Европы того периода. Они установили господство в европейских степях, и затем начали налаживать отношения с соседними государствами.

Уже в начале нашей эры началось Великое переселение народов, связанное с движением племен гуннов. Их племена вынудили многих сарматов покинуть свои земли и напасть на Римскую империю. Гунны постепенно вытесняют сарматов из их земель.

Как сообщают многие историки, сарматы вели кочевой образ жизни. Следовательно, их жилищами были шатры. Они никогда не жили в городах и не останавливались нигде на долгое время. Их шатры были легкими, и их можно было легко собрать и разобрать.

Сарматы носили длинные просторные штаны из нетолстой ткани, они могут напоминать многим шаровары. На торс они надевали кожаные куртки. На ногах носили сапоги, они также были сделаны из кожи. Многие историки считают, что женщины сарматов носили ту же одежду, что и мужчины. Объясняют это тем, что сарматы были воинственным народом, и женщины участвовали в боях наряду с мужчинами.

Сарматские женщины занимали высокое положение в обществе. Сначала сарматское общество было матриархальным, но затем было вытеснено патриархатом. Однако роль женщины оставалась, как и прежде, высокой и почетной.

Все племена сарматы поклонялись животным, центральное место в их верования занимал образ барана. Изображение барана часто находят на оружии и на предметах быта, в основном посуде. Кроме поклонения животным, они верили в культ предков. Есть сведения, что сарматские воины поклонялись мечу.

Самыми известными памятниками, оставленными сарматами являются курганы, некоторые из них достигают высоты 8 метров. В таких курганах чаще всего находят оружие: мечи, лук и стрелы, кинжалы. Кроме оружия находят предметы керамики, изделия из бронзы (в основном украшения) и изделия из кости.



Гунны – кочевой народ, сложившийся в древности на Востоке евразийского материка.

В I в. до н.э. внутренние процессы раскололи державу гуннов – часть их подчинилась Китаю, другая отступила с боями на запад, где смешалась с уграми и сарматами.

Вторая волна переселения гуннов началась в конце I в. н.э. Они двигались на запад, покоряя, уничтожая одни племена, увлекая за собой другие, проникли на Сырдарью, в Приаралье, Центральный и Западный Казахстан. С этого времени началась монголизация арийско-андроново-сакских племен.

Гунны



Массовое переселение гуннов на запад с 70 г. до 4 в. н.э. дало толчок так называемому **Великому переселению народов** – условному названию этнических перемещений в Европе с периферии Римской империи на ее территорию. Гунны проводили опустошительные походы на многие страны. Наибольшего могущества они достигли при Атилле, который возглавлял походы в Восточную римскую империю, Галию, Северную Италию, что привело к падению Римской империи.

В 4 в. н.э. гунны вместе с другими кочевыми племенами достигли южно-русских степей, дошли до Дуная, и часть их поселилась в Венгрии, отсюда ее самоназвание Хунгария.



Продвижение гуннов на Запад было остановлено их разгромом на Каталунских полях. После смерти Атиллы (453 г.) союз племен распался, началась их ассимиляция.

В истории широко известно имя гуннов. Название исчезнувшего народа ассоциируется с воинственностью, жестокостью и варварством.

По мнению большинства ученых, гунны были прототюрками, и с их проникновением в Казахстан связано начало тюркизации восточноиранских племен.

В первой половине 1-го тыс. н. э. меняется антропологический тип жителей Казахстана. У племен Семиречья и Южного Казахстана появляются монголоидные черты.

Религия гуннов считается одной из самых древних в мире. Верования этого народа сводились к тому, что всем правит лишь один бог. Исповедуя тенгрианство, гунны поклонялись Небу, которое было вечным и мудрым. Центром культа этого божества была гора Хан-Тенгри, расположенная в Тянь-Шане. Но, даже находясь вдалеке от священных мест, гунны перевозили с собой серебряных идолов, которым поклонялись.



Как отмечали римляне, гунны совершенно не верили в силу судьбы и подобное тому. Кочевники считали, что их жизнь и смерть находятся в руках бога, а потому взывали к нему в минуты счастья или горя. Если гунну грозила гибель, он молил божество о помощи, старался как можно скорее принести жертву.

Защитными амулетами гуннов были золотые или серебряные изображения драконов. Многие воины носили их на цепочке, веря, что этот мифический зверь воплощает силу, ярость и мужество, необходимые для победы в сражении.

Кроме того, услугами шаманов, что могли передавать небесам просьбы людей, пользовались правители и знатные гунны. Эти служители культа божества предсказывали грядущие события, используя силы стихий и природы.



Самые распространённые техники гуннов – зернь (использование крошечных шариков), скань (создание тончайшей золотой или серебряной проволоки, которую превращали в узоры) и шнуровое плетение нитей из золота. В своих изделиях ювелиры старались отразить верования, сюжеты преданий, окружающий мир. Украшения гуннов напоминают по стилю скифские творения, где изображались мифические животные и божества.



НОМАДИЗМ - систематическое или временное перемещение отдельных групп населения; вид пространственной подвижности населения, обусловленный характером производства и образом жизни.

Исторически на протяжении тысячелетий Казахстан являлся зоной самого древнего и самого большого в Евразии по территориальному охвату Номадизма – **КОЧЕВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ МЕСТНОГО НАСЕЛЕНИЯ.**

Кочевые народы оказали огромное влияние на развитие цивилизационных процессов на всем пространстве Евразии.

Своими передвижениями и миграциями **кочевники склеивали разобщенные и сегментированные пространства, континенты, миры и цивилизации, делали их частью единого мирового цивилизационного пространства.**

Для получения более подробной информации можно обратиться к следующим источникам:

1. <https://www.altyn-orda.kz/uploads/aul2.jpg>

2. https://www.youtube.com/watch?v=q_Ow2y7UdG8&ab_channel

3. НОМАДЫ И НОМАДИЗМ: ТРАДИЦИИ И
СОВРЕМЕННОСТЬ:

[https://cyberleninka.ru/article/n/nomady-i-nomadizm-traditsii-i-sovr
emennost](https://cyberleninka.ru/article/n/nomady-i-nomadizm-traditsii-i-sovr
emennost)

4. Номадизм: идеальная форма государства?

http://www.exclusive.kz/expertiza/kulturnaya_sreda/117242/

5. <https://ppt-online.org/654791>