

УДК 130.2

doi: 10.18101/1994-0866-2016-2-201-208

### Животные-трикстеры в мифологии североамериканских индейцев

© *Платицына Татьяна Владимировна*

кандидат культурологии, доцент кафедры перевода и межкультурной коммуникации, Бурятский государственный университет

Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Сухэ-Батора, 16

E-mail: tplatitsyna1@gmail.com

В статье рассматриваются персонажи-животные североамериканского фольклора, репрезентирующие архетип трикстера: Койот, Ворон, Кролик и паук Иктоми. Автор проводит сравнительный анализ, рассматривая их культурные функции и основные положительные и отрицательные черты: обладание креативной силой, способность к трансформации, медиативность, использование трюка, невоздержанность, жестокость. Данные черты характерны для всех проанализированных персонажей, причем положительные черты проявляются у Койота, Ворона и Кролика, для Иктоми свойственны отрицательные черты. Наиболее «безобидным» среди них представляется Кролик, Ворон обладает большей властью, Койоту присущи мстительность, невоздержанность и бессознательность, Иктоми — чрезвычайная мстительность и откровенная жестокость. Качества, присущие трикстеру, помогают ему выполнять рефлексивную, интерпретативную и деструктурирующую функции.

**Ключевые слова:** трикстер, культурный герой, культурная функция, трансформация, медиативность, дуализм, смеховая культура, трюк.

Образ трикстера в североамериканской мифологии представлен в первую очередь персонажами-животными, которые способны перевоплощаться в человека. Рассмотрим образы антропоморфных трикстеров-животных: Койота, Ворона, Кролика и паука Иктоми, в мифах американских индейцев, учитывая то, что в начале XXI в. одним из актуальных направлений становится рассмотрение образа трикстера с ориентацией на восприятие данного персонажа коренным населением Северной Америки и учеными индейского происхождения [2, с. 154]. Выделим характерные черты трикстеров и определим их сходства и различия в фольклоре американских индейцев согласно выделенным чертам.

Одной из характеристик трикстера является то, что он — создатель, изменитель мира и культуртрегер. При этом новый мир творится посредством хитроумного обмана, трюка, трикстер идет по обходному, необычному, кривому пути. В этом смысле «необщество» путей как воплощение идеи неожиданности, непредсказуемости, «кривизны», прихотливости представляется более фундаментальным определением поведения трикстера, чем ставшая популярной, особенно после Юнга и его последователей, идея ориентации трикстера на противоположное норме, на простое снятие основных смысловых оппозиций или механическое их переворачивание. Для всех персонажей-трикстеров, рассматриваемых нами, характерно обладание креативной силой, за исключением паука Иктоми, хотя мотив сотворения мира

встречается и в легенде индейцев хопи, но эту функцию выполняет Женщина-паук, а не Иктоми [1, с. 89–90].

Наиболее «сильным» в этом плане, как нам представляется, выступает Ворон, трикстер северо-западных племен коренного населения Америки. В одной из индейских легенд о сотворении мира (*In the Beginning*) Ворон создает мир из темноты, махая крыльями. Мир, согласно легенде, представляет собой черный ледяной океан с берегом, куда вскоре приходят жить люди. Ворон, испытывая жалость к ним, добывает для них пресную воду и пищу и жертвует ради них своим белоснежным опереньем. Он создает воду и землю, из стручка бобового растения появляется первый человек, для которого Ворон создает первую женщину, «помощницу и спутницу» мужчины [8].

Койот предстает перед нами как персонаж, ненавидимый всеми, вульгарный, хвастливый и самонадеянный. В легенде индейцев оканоган Великий Дух созывает всех, чтобы распределить обязанности и имена между животными и каждому дать власть покровительствовать над тем или иным племенем. Койоту, который приходит в типичного Великого Духа самым последним, достается его собственное имя, а также определенная власть и креативная сила: Койот становится прародителем всех новых племен и людей, которые появятся в будущем. Одна из его задач на земле — истребление монстров, поедающих людей [6].

Кролик, в отличие от Койота и Ворона, не обладает такой креативной властью, как они, но он имеет способность изменять окружающий мир. Например, в легенде племени микмак (*Rabbit and the Moon Man*) в ловушку Кролика попадает лунный человек. Кролик, испугавшись необычного яркого сияния, исходящего от ловушки, начинает кидать в него комьями глины до тех пор, пока лунный человек не начинает молить о пощаде. С тех пор на лице луны видны следы, как будто от брошенной в нее глины. Иногда луна исчезает с неба на несколько дней, чтобы смыть их [9].

Нужно отметить, что креативная функция присутствует у трикстера как бы невзначай и переплетается с таким его качеством, как бессознательность. Он создает окружающий мир и людей «случайно», ради забавы, из любопытства, следуя своему неистребимому желанию избавиться от скуки и поиграть.

Одной из главных функций для трикстера является функция добывания, которая реализуется путем следования схеме недостачи, ухода, взаимодействия с антагонистом, ликвидации недостачи и возвращения. Отношения внутри текста строятся между парами действующих лиц: податель/получатель, помощник/противник, субъект/объект. В данном случае трюк выступает как способ управления партнером.

Чаще всего трикстер пытается добыть еду, жену, выполняя функции культурного героя — украсть огонь или солнце или изменить жизнь людей в лучшую сторону каким-то другим способом. Причем все это осуществляется при помощи трюка, который использует трикстер для достижения своей цели. Но также часто, пытаясь обмануть соперника, он сам оказывается одураченным, особенно Койот и Иктоми, которые гораздо чаще, чем Ворон и

Кролик, демонстрируют свою глупость и самонадеянность. Во многих случаях в этих историях главными персонажами выступают трикстер и другие животные (утки, водяная крыса, норка, черепаха, олень). Один из трюков заключается в том, что трикстер заключает с антагонистом пари, осознавая, что преимущество на его стороне, но неожиданно проигрывает благодаря находчивости антагониста или же выигрывает благодаря собственной изворотливости и хитрости. Например, Иктоми в истории «Иктоми и Водяная крыса» предлагает крысе бежать наперегонки, выигравший в соревновании должен получить котелок с едой. Налицо преимущество Иктоми, но тем не менее «приз» достается Водяной крысе, которая одурачивает Иктоми [7].

Другая важная особенность образа трикстера — его способность бесконечно трансформироваться, что обеспечивает ему медиативность. Посредничество выносит трикстера за рамки характерного для рационалистического сознания дуализма добра и зла, верха и низа, сиюминутного и вечного. Сюда же относятся такие черты образа трикстера, как способность к перевоплощению, присущая трикстеру двойственная природа, искусство ораторства и умение убеждать. Способность к трансформации (изменение внешности, пола, статуса, переход от жизни к смерти) характерна для всех персонажей, рассматриваемых здесь. Высшим Духом Койоту дана способность воскресать, даже если от него остается всего один волосок или всего лишь его обглоданные кости. Он также может изменять свой пол из мужского в женский, превращаться из животного в красивого молодого человека, чтобы завоевать сердце молодой красавицы. В некоторых легендах он обращается в ветку дерева, для того чтобы скрыться от монстра.

Ворону дана способность перевоплощаться из человека в птицу и наоборот. Так, общаясь с первым человеком в инуитской легенде, он предстает перед ним в образе человека, а отправляясь на поиски пропитания для него, «надевает клюв» и снова превращается в птицу, таким образом выполняя роль медиатора между человеком и растительным и животным миром. В легенде «Погремушка вождя» Ворон, чтобы добыть дневной свет для людей, превращается в иголку можжевельника, которую съедает дочь вождя, и так Ворон рождается как ее сын и внук вождя. Вождь обожает внука и позволяет ему играть со шкатулкой Луны и со шкатулкой Света, которые Ворон, естественно, открывает и позволяет людям наслаждаться светом луны и солнца. Сам же он вновь оборачивается птицей и улетает [4].

Кролик, который в индейских историях выступает как отличный охотник, стрелок из лука и бегун, также является «мастером» трансформации. Чаще всего он применяет этот трюк, чтобы спасти свою жизнь. Например, в истории «Беги, Кролик, беги» (*Run, Rabbit, Run*) Кролик последовательно превращается в свой собственный разложившийся труп, старуху, лекаря, старое сухое дерево. В конце концов ему удается одурачить Лису, который съедает засохшее дерево, думая, что это Кролик [9].

Иктоми изменяет свою внешность не для того, чтобы спасти свою жизнь или принести добро людям. Чаще всего он делает это из трусости или для того, чтобы уничтожить других живых существ и утолить свой голод. В од-

ной из легенд индейцев сиу (*Iktome, Coyote, and the Rock*) он обращается в паука, когда за ним и Койотом катится огромный камень, и таким образом скрывается, оставив Койота в беде и не пытаясь ему помочь [5].

Трикстер является одним из представителей смеховой культуры и обладает следующими чертами: алогичность, иррациональность поступков, плутовские проделки. Очень часто трикстер использует трюк просто для того, чтобы подурачиться и посмеяться над кем-то. При этом он забывает о том, что это может быть опасно и обернуться для него неблагоприятными последствиями. Например, Койот притворяется мертвым ради того, чтобы проехаться на плечах Иктоми, а когда тот собирается зажарить его на костре, внезапно отряхает с себя горящие головни, показывая, что он еще жив, и просит Иктоми впредь удостовериться, что добыча мертва, прежде чем ее зажаривать [7].

Кролик также любит подшутить над другими и повеселиться. В легенде индейцев крик «Кролик играет в перетягивание каната» он спорит с двумя змеями, одна из которых живет в верхней части реки, а вторая — в нижней, что он перетянет виноградную лозу, и привязывает концы виноградной лозы к змеиным хвостам. В результате змеи соревнуются сами с собой, а не с Кроликом, и проигрывают соревнование, что доставляет большое удовольствие Кролику. Однако этот поступок не остается безнаказанным. Змеи решают запретить Кролику пить из того места на реке, где он обычно это делал, но Кролик и здесь выходит «сухим из воды», каждый раз, когда ему захочется попить, превращаясь в фавна [10].

Клан воронов в истории «Молодой человек и вороны» (*The Man and the Ravens*) принимает человека в свою «семью», но спустя некоторое время они начинают сбрасывать орехи ему на голову или заклеивать. Таким образом, как оказалось, они «шутят» [9].

В рассказах об Иктоми смех звучит с его стороны, если он одурачивает кого-то и завладевает их едой, или со стороны его соперников, когда они одурачивают его. Он не совершает трюки просто для забавы, он всегда корыстен, мстителен и голоден. Однако истории о нем могут вызвать у нас смех над его безграничной глупостью или жадностью.

Трикстер одновременно сочетает в себе черты бога, человека и животного. Как пишет Юнг, «трикстер — это примитивное космическое существо божественно-животной природы, с одной стороны, превосходящее человека благодаря своим сверхчеловеческим качествам, а с другой — уступающее ему из-за своего неразумия и бессознательности». Юнг выделяет бессознательность как самую главную и бросающуюся в глаза черту трикстера [3, с. 203], и, действительно, она определяет несколько его важных качеств. Одно из этих качеств — его отношение к еде. Как правило, трикстер всегда голоден и необычайно прожорлив. Во многих мифах обжорство приводит к смерти Койота. Например, в легенде индейцев племени пима «Койот и бобы» (*Coyote and the Mesquite Beans*) Койот, несмотря на запрет есть то, что выжило после наводнения, съедает черного жука и все бобы. Он ест и не может остановиться, что в конце концов убивает его [5].

Однако мотив еды проявляется в двух аспектах — в виде непосредственного насыщения здесь и теперь и в виде промысловой деятельности по обеспечению людей (и животных) пищей на будущее. Сходным образом Койот в ряде америндских легенд приводит рыбу к голодающим людям и учит людей, как ее ловить и заготавливать в пищу.

Ворон тоже всегда голоден, да к тому же ленив. Вместо того чтобы запастись едой на зиму, он насмехается над всеми, а зимой попрошайничает или добывает еду, обманывая и одурачивая тех, у кого она есть. Непомерный голод Ворона ведет к неприятностям, а иногда, наоборот, к чему-то новому и полезному людям. В последнем случае он невольно выступает как культурный герой. Например, в легенде «Как Ворон потерял свой клюв» (*How Raven Lost his Beak*) [8] говорится, что он накормил всю деревню пойманной рыбой, но все еще был голоден и решил нырнуть и съесть наживку с удочки рыбака, в результате потеряв свой клюв, который вернулся на прежнее место, изменив свою форму с прямого на изогнутый.

Кролик, как и Ворон, в некоторых легендах выступает ленивым, но тем не менее ему, так же как другим животным, хочется есть. Он пытается подражать другим животным в способе добывания пищи, что у него не очень получается, попрошайничает, а когда и это не помогает, просто-напросто ворует, что, конечно, не нравится остальным. В других историях он выступает как отличный охотник и меткий стрелок из лука, которому, однако, не очень везет. В одном случае он ловит в свою ловушку Лунного человека, которого приходится вскоре отпустить, в другом — добыча его обманывает, притворяясь мертвой, или же все, что он добыл, забирает себе медведь [9].

Иктами удовлетворяет свой голод, прибегая к трюкам, чтобы одурачить свою добычу или того, кто уже что-то добыл. Он не гнушается никакими средствами, чтобы добыть себе пропитание. В легенде племени сиу (*The «Wasna» (Pemmican) Man and the Unktomi (Spider)*) Иктами и его дети преследуют человека, который нес на себе жир и мясо бизона. Они пожирают все, что у него есть, и когда этот человек убивает оленя, они пытаются съесть и его, но человек оказывается достаточно хитрым, и в конце концов сам Иктами оказывается съеденным рыбами [5].

Вечный голод мифологического трикстера выражается также в сексуальной сфере — отсюда гиперсексуальность трикстера, которая обычно имеет инцестуозную направленность. Используя трюк, Койот и Ворон оборачиваются в людей и совершают благородные поступки, чтобы завести себе жену, а Иктами просто обманывает несведущую девушку, чтобы овладеть ею (*Iktome and the Ignorant Girl*) [5].

И в заключение одной из важных черт, которая выделяет ряд трикстерных персонажей, является то, что никакие его маски, превращения, тяга к перевертываниям (изнаночности) и т. п. не могут скрыть его доброго ядра. Стремление помочь людям, сочувствие и готовность идти на жертвы ради них четко проявляются у Койота, Ворона и Кролика, когда они выступают как культурные герои, принося людям огонь, защищая их от монстров или обеспечивая пищей. Иктами не проявляет заботы о людях, он заботится только о себе и в большинстве случаев оказывается жесток и мстителен.

Таким образом, мы видим, что для различных трикстерных персонажей характерны определенные различия, что не лишает их основных черт трикстера. Все они обладают креативной силой и способны к различного вида трансформациям, что обеспечивает их медиативность между различными мирами и состояниями. Для всех них характерна жадность, любопытство и, конечно, использование трюка для достижения своей цели. Трюк иногда оборачивается против них, вызывая смех.

Наиболее «безобидным» среди них представляется Кролик. Ему как бы «приходится» обманывать других, более сильных животных, чтобы спасти свою жизнь и заодно посмеяться над ними.

Ворон обладает, на наш взгляд, большей властью (во многих инуитских и других северных легендах он выступает как демиург и культурный герой) и проявляет большую заботу о людях, иногда бессознательно. Он готов пожертвовать своим белым оперением и красивым голосом ради того, чтобы у людей был огонь. Но в то же время он безжалостно может лишиться своего родственника всего зимнего запаса еды, чтобы самому насытиться.

Койоту больше присуща мстительность, невоздержанность и бессознательность, чем остальным, и он чаще, чем другие, испытывает на себе воздействие трюка благодаря своей глупости.

Иктоми еще более свойственны чрезвычайная мстительность и откровенная жестокость. Он способен уничтожить ради утоления своего голода, мести и других «низменных» мотивов.

Все перечисленные качества помогают трикстеру выполнять рефлексивную, интерпретативную и деструктурирующую функции. Рефлексивная функция, которую трикстер осуществляет, когда пытается что-то добыть, обеспечивает эффективное достижение результата. Интерпретативная функция заключается в том, что, выступая в роли медиатора и посредника, благодаря способности трансформироваться и создавать что-то новое, трикстер свободен от дуализма в создании новых смыслов. Деструктурирующая функция, осуществляемая трикстером при нарушении границ и правил, обеспечивает дальнейшее развитие культуры. Трикстеры американских индейцев также выполняют регулятивную функцию, регулируя отношения внутри племени и укрепляя мораль. Развлекательная функция проявляется в том, что действия трикстера вызывают смех и поднимают настроение.

#### *Литература*

1. Платицына Т. В. Архетип «Великой Матери» в традиционной и массовой культуре США: дис. ... канд. культ. наук. — Улан-Удэ, 2011. — 168 с.
2. Платицына Т. В. Архетип трикстера в зарубежных исследованиях // Вестник Бурятского государственного университета. — 2013. — Вып. 10. — С. 151–154.
3. Радин П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К. Г. Юнга и К. К. Кереньи. — СПб.: Евразия, 1999. — 288 с.
4. Chief's Rattle [Электронный ресурс] // World Myths and Legends in Art. — URL: [http://www.artsmia.org/world-myths/artbyculture/rattle\\_story.html](http://www.artsmia.org/world-myths/artbyculture/rattle_story.html) (дата обращения: 07.01.2016).
5. First People — The Legends [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.firstpeople.us/FP-HTML-Legends/> (дата обращения: 08.01.2016).

6. Great Spirit Names the Animal People: How Coyote Came by his Powers [Электронный ресурс] / Compiled by: K. L. Nichols // Native American Trickster Tales. — URL: <http://arcadiasystems.org/academia/coyote.html> (дата обращения: 07.01.2016).

7. Iktome and the Coyote [Электронный ресурс] / Retold by Zitkala-Sa // Old Indian Legends. — URL: [http://xtf.lib.virginia.edu/xtf/view?docId=legacy/uva Book/tei /ZitLege.xml;chunk.id=d13;toc.depth=1;toc.id=;brand=default](http://xtf.lib.virginia.edu/xtf/view?docId=legacy/uva%20Book/tei/ZitLege.xml;chunk.id=d13;toc.depth=1;toc.id=;brand=default) (дата обращения: 08.01.2016).

8. Indigenous People Literature. Compiled by: Glenn Welker (1993–2015) [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.velcrohead.com/gecko/raven.html# How %20Raven %20Lost %20His> (дата обращения: 08.01.2016).

9. Native American Lore. 1996 StoneEProductions [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.ihawaii.net/~stony/lore> (дата обращения: 07.01.2016).

10. Rabbit Plays Tug-of-War [Электронный ресурс] / American Folklore. Native American Myths. Retold by S. E. Schlosser. — URL: [http://americanfolklore.net/folklore/2010/07/rabbit\\_plays\\_tugofwar.html](http://americanfolklore.net/folklore/2010/07/rabbit_plays_tugofwar.html) (дата обращения: 08.01.2016).

## Animal Tricksters in Native North American Myths

### *Tatyana V. Platitsyna*

PhD in Cultural Studies, A/Professor, Department of Translation and Intercultural Communication, Institute of Philology and Mass Communications, Buryat State University

16 Sukhe-Batora St., Ulan-Ude 670000, Russia

The article deals with animal characters of Native American myths, representing the trickster archetype: Coyote, Raven, Rabbit and spider Iktomi. We have analyzed their cultural functions and their essential positive and negative features: possession of creative power, ability to transform, mediation, use of a trick, intemperance, cruelty. These features are characteristic of all the characters, besides positive traits are manifested by Coyote, Crow and Rabbit, Iktomi is more prone to negative ones. The most “innocent” character is Rabbit, Raven is the most powerful, Coyote is more revengeful, intemperate and unconscious, Iktomi is extremely revengeful and cruel. The features characteristic for the trickster help him to perform reflective, interpretative and destructuring functions.

**Keywords:** trickster, cultural function, cultural hero, transformation, mediation, dualism, culture of laughter, trick.

### *References*

1. Platitsyna T. V. Arkhetip «Velikoi Materi» v traditsionnoi i massovoi kul'ture SShA. Dis... kand. kul'turologii [Archetype of the Great Mother in Traditional and Popular Culture of the USA. Cand. cultural studies diss.]. Ulan-Ude, 2011. 168 p.
2. Platitsyna T. V. Arkhetip trikstera v zarubezhnykh issledovaniyakh [Archetype of the Trickster in Foreign Studies]. *Vestnik Buryatskogo gosudarstvennogo universiteta — Bulletin of Buryat State University*. Ulan-Ude: Buryat State University Publ., 2013. V. 10. Pp. 151–154.
3. Radin P. *The Trickster: A Study in American Indian Mythology with commentaries by Karl Kerenyi and C. G. Jung*. Schocken, 1988. 211 p.
4. Chief's Rattle. *World Myths and Legends in Art*. Available at: [http://www.artsmia.org/world-myths/artbyculture/rattle\\_story.html](http://www.artsmia.org/world-myths/artbyculture/rattle_story.html) (accessed January 7, 2016).
5. *First People — The Legends*. Available at: <http://www.firstpeople.us/FP-HTML-Legends/> (accessed January 8, 2016).
6. Great Spirit Names the Animal People: How Coyote Came by his Powers. Compiled by K. L. Nichols. *Native American Trickster Tales*. Available at: <http://arcadiasystems.org/academia/coyote.html> (accessed January 7, 2016).

7. Iktome and the Coyote. Retold by Zitkala-Sa. *Old Indian Legends*. Available at: <http://xtf.lib.virginia.edu/xtf/view?docId=legacy/uvaBook/tei/ZitLege.xml;chunk.id=d13;toc.depth=1;toc.id=;brand=default> (accessed January 8, 2016).

8. *Indigenous People Literature*. Compiled by Glenn Welker (1993–2015). Available at: <http://www.velcrohead.com/gecko/raven.html#How%20Raven%20Lost%20His> (accessed January 8, 2016).

9. *Native American Lore*. StoneEProductions, 1996. Available at: <http://www.ilhawaii.net/~stony/lore> (accessed January 1, 2016).

10. Rabbit Plays Tug-of-War. Retold by S. E. Schlosser. *American Folklore. Native American Myths*. Available at: [http://americanfolklore.net/folklore/2010/07/rabbit\\_plays\\_tugofwar.html](http://americanfolklore.net/folklore/2010/07/rabbit_plays_tugofwar.html) (accessed January 8, 2016).