

УДК 008

ИГРОВЫЕ АСПЕКТЫ СТИХИЙНОЙ МИФОЛОГИЗАЦИИ

Тяглова М. А.

Таврический национальный университет имени В.И. Вернадского, Симферополь, Украина
E-mail: tyamar@rambler.ru

В данной статье автор рассматривает связь игрового и сакрального начал. В XX – XXI вв. культура не только не утрачивает игровые интенции, но и порождает новые. Связь игрового и сакрального начал обнаруживается в реконструкторском движении, где иногда спонтанно возникают пародийные, шуточные «игры в сакральное». Такой «игрой в сакральное» является «Культ Великого Ежа», возникший в 90-е гг. XX века в реконструкторской среде. Шуточный по форме, он имеет важное наполнение, утверждает ценность свободы творческой самореализации.

Ключевые слова: сакральное, игровая концепция культуры, историческая реконструкция, пародия.

Игра как феномен возникает на заре становления культуры. Несомненной является сопричастность игрового и сакрального начал. Изначально, согласно концепции Й. Хейзинга, игровое и сакральное синкретически слиты и неразделимы. Впоследствии игровое и священное разделяются, однако продолжают существование одного в другом и пронизывают культуру с древнейших времен до наших дней.

Но, как полагал Й. Хейзинга, в XX веке игровые интенции станут ослабевать, на место священного духа игры придут ребячливость и наивность, «пуэрилизм» [8, с. 195]. Тем не менее, далее Й. Хейзинга полагал, что «различать между игрой и не-игрой в явлениях цивилизации становится все труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему времени» [8, с. 196].

Современные исследователи не согласны с такой точкой зрения, в частности Н. А. Хренов замечает, что «XX век утратил элементы игры, присущие культуре предыдущих столетий, но никак не потребность в игре и игровую стихию вообще» [9, с. 175].

В XX веке игровое начало отчетливо проявляется в эстетике модернизма, а впоследствии и в культуре постмодерна. Как полагает Н. А. Хренов, на смену игры в аполлонических формах приходит игра дионисийская, на основе которой формируется новая культура, чувствительная к архаическим, карнавальным игровым формам [9, с. 178]. Одновременно происходит трансформация восприятия сферы священного. В игровой, пародийной форме обнаруживается стихийное проявление тяги к сакральному, которое существует как область, имеющая самостоятельное бытие в культуре.

Такое тяготение отчетливо проявляется, когда образуются духовные лакуны, что зачастую происходит в переходные периоды в развитии культуры. Такую «инстинктивную» тягу к сакральному можно было наблюдать в среде молодежной субкультуры в 90-е годы.

После распада СССР постсоветское общество оказалось в сложной ситуации. Коммунистическая идеология широко охватывала все сферы жизни человека и

имела отчасти религиозный характер. Все культивируемые в социуме ценности были связаны с идеологией и, так или иначе, сакрализованы. Это касалось не только самой главной идеи построения коммунизма, но и ценностей общечеловеческих. Поэтому девальвация затронула не только идею общественного устройства, но и главнейшие этические ориентиры. Начался мировоззренческий кризис, в обществе распространилось чувство пустоты, потери.

Такая пустота постепенно заполнялась, однако, вследствие известной ослабленности церковных структур, распространяется «новая религиозность» – эклектическая смесь отдельных элементов традиционных религий, оккультизма, парапсихологии и восточной мистики, популярных псевдонаучных теорий, многочисленных мифов и суеверий [6, с. 4]. При этом, как во все кризисные моменты, происходил отход к предыдущим культурным моделям.

В данном случае это касается ролевого и реконструкторского движения. Реконструируя костюмы, боевые искусства, общественное устройство и обычаи различных эпох, молодые люди неосознанно совершали отход к той модели культуры, которая казалась воплощением устоявшихся и общепризнанных ценностей, воспроизводила архитектурный образ героя, рыцаря, воина. Вместе с тем, возврат к архитектурным, мифическим структурам сознания стимулировал и стихийное проявление инстинктивной тяги к сакральному.

Проявление такой тяги нельзя сравнить с подлинным религиозным чувством. Это скорее рудиментарное, почти инстинктивное желание приобщения к таинству поклонения, области священного, которое находится где-то на периферии человеческого сознания, не вступает в конфликт с настоящим религиозным чувством и не воспринимается как кощунство. Подобная тяга к сакральному выражалась зачастую в стихийной мифологизации, которая носила форму игры и воспринималась как нечто шуточное. Происходила своеобразная «игра в сакральное», которая проявлялась в «отыгрыше» (воспроизведении) реально существующих обрядов, (например таких, как христианское богослужение, в реконструкции по эпохе крестовых походов) во время игрового взаимодействия.

Кроме встречающихся «отыгрышей» различных ритуалов в ролевом сообществе, можно встретить и иной вид игры в «сакральное». Зачастую, абсолютно спонтанно происходит возникновение шуточного «культа», который содержит архетипичные образы и воинскую атрибутику.

Таким шуточным культом можно считать «Культе Великого Ежа», о нем было рассказано участником реконструкторского движения Д. Выходцевским (1984 г. р.), который наблюдал возникновение этого явления.

В ходе пребывания на территории Судакской крепости в 1999 г. группа молодых людей, принадлежавших к одному из киевских клубов исторической реконструкции, спонтанно придумала «Культе Великого Ежа». Объектом поклонения было избрано лежащее бревно, утыканное гвоздями – собственно «Великий Еж». Нужно отметить, что этот культ был локальным и возник стихийно. О продолжении существования этого культа респонденту ничего не известно и впоследствии он его не практиковал.

Выбор ежа как персонажа для поклонения был не случаен. С одной стороны, прагматической, из подручных средств возможно было соорудить только

примитивный объект, в данном случае условно изображавший ежа. С другой стороны, ёж – животное, которое является персонажем многих мифов и легенд.

Ежу в мировой культуре приписываются самые различные черты. В качестве мудреца и провидца ёж фигурирует в Азии и Восточной Европе. Такой образ также известен в фольклоре калмыков, ногайцев, ставропольских туркмен, кабардинцев, осетин, ингушей, литовцев, удмуртов, чувашей, казахов, киргизов, бурят [1].

В верованиях южных славян ёж – солярное животное, связанное с солнцем (вероятно вследствие аналогии «иглы – солнечные лучи»), участник мифа о священном браке солнца и луны. В нём ёж выступает в роли мудрого советника, который отговаривает Солнце жениться, поскольку от брака его родится множество солнц, которые сожгут весь мир. Такая роль отводится ежу в болгарском и сербском фольклоре. Как полагает Ю. Е. Березкин, балканский миф о несостоявшейся свадьбе Солнца может являться реликтом древней мифологии африканского происхождения, однако участие ежа – местный балканский мотив [1].

В литовском и латышском фольклоре ёж выступает как хтонический помощник при сотворении неба и земли, советует Богу сжать землю, чтобы земля и небо стали одного размера. В награду ёж получает от Бога игольчатую шубку, причем в одном из вариантов ему сперва даётся золотая (что также обнаруживает связь ежа с солнцем). Иногда шкурка даётся в наказание, а не в награду, в таких вариантах ежа часто заменяет черт.

Также существует вариант мифа, согласно которому ёж получает свои иглы, когда видит впервые восходящее солнце. Здесь в качестве слова, обозначающего иглы, используется литовское «žągas», что переводится как «шип», «зарница», «заря», «искра» и обнаруживает коннотацию со словом «солнечный луч» [5, с. 85]. Таким образом, ёж имеет и солярную ипостась, он практически отождествляется с солнцем.

Следы представления о еже как о животном, связанном с солнцем, просматриваются в словенском обычае носить шкурку ежа на палке во время масленичных шествий и маскарадов. Масленица, как поворотная точка цикла, знаменует победу весны над зимой, поэтому, возможно, шкурка ежа первоначально использовалась как символ солнца. Возможно, поэтому шкурка ежа считалась оберегом, а калачи в форме ежа принято было печь для свадебного пира в некоторых местностях у западных и восточных славян [2, с. 259].

Образ ежа имеет также отношение к культу богини-первоматери. Об этом свидетельствуют археологические находки греческих и этрусских детских погребальных сосудов в форме ежа, ёж символизирует единство могилы, лона и плода богини.

В мифологии вепсов и некоторых других народов Сибири ёж предстаёт как демиург, который на своих иглах переносит землю, благодаря чему постепенно в первобытном водном хаосе (обозначенном озером) появляется твердь [5, с. 80].

В бурятской мифологии Ёж Могучий занимает важное место. Это одно из самых мудрых животных. По преданию, ёж некогда был тэнгрием (небесным духом), впоследствии, будучи низринутым с неба, он превратился в ежа.

В Иране ёж также считался солярным животным и культурным героем, ассоциировался с даром огня и сельским хозяйством. Похожее значение придавалось дикобразу в Восточной Африке. Свернутый в колючий шар, он

представлял собой аналогию с солнечными лучами. Также ёж ассоциировался с воинственностью и был атрибутом богини Иштар, которая считалась не только богиней любви и плодородия, но и богиней распри и войны [3, с. 595].

Ёж нередко является символом отваги, ему приписывается ярость и воинственность. В Европе он появляется на гербах некоторых рыцарских родов, где его фигура обозначает добродетель, способную саму за себя постоять.

В средневековых бестиариях ёж – фигура амбивалентная. Здесь он может обозначать и дьявола, опустошающего души людей, и человека, заботящегося о друзьях, детях, то человека завистливого и злобного, то добродетельного, которому не страшны бесы [5, с. 79].

Таким образом, ёж выступал как демиург, культурный герой и солярное животное, в некоторых ипостасях ему присуща амбивалентность, образ ежа связывался с воинственностью и воинским делом.

Важным является наполнение обряда, оказание почестей объекту поклонения. Согласно Р. Отто, религиозное чувство имеет рациональный и иррациональный компоненты. Так, рациональное в вере соотносится с системой понятий и догм, а иррациональное – «нуминозное», – это область «сверхчувственного». Переживание «нуминозного» сопровождается ощущением «тварности, собственной ничтожности, падшести перед лицом объективно переживаемого Ужаса и Величия» [4, с. 20]. Индивид испытывает чувство «совершенной зависимости» на фоне чувства «совершенного превосходства» божества [там же]. Это превосходство основывается на ощущении полноты власти божества, где полнота власти, могущество превращается в «полноту бытия» [4, с. 35].

Ощущение превосходства божества является неотъемлемой частью религиозного чувства. В игровой форме такое представление присутствует в культуре Великого Ежа.

Молодые люди придумали обряд поклонения Ежу. При этом, со слов Д. Выходцевского, перед Ежом падали ниц, воспевали его величие по сравнению со своей ничтожностью, выказывая ему уважение и почтение.

Кроме того, важным является, что Ежу нашли «невесту». Объяснялось это так, что Ежу одному скучно. Была сооружена «Ежиха» – похожее бревно, положенное сверху на Ежа, после чего ежа и ежиху торжественно поженили. При этом отпускаясь шутки непристойного содержания, что также являлось частью обряда. Это характерно для реально существующих свадебных обрядов, так выражались пожелания плодovitости жениха и невесты.

«Свадьба» Ежа и Ежихи – это пародия на обряд священного брака. В архаических культурах священный брак являлся, с одной стороны, разновидностью имитативной магии, с другой – символическим актом, изображающим соединение божественных супругов [7, с. 153]. Считалось, что природное плодородие и плодovitость животных и растений зависит от человека. Подобные обряды проводились в Древнем Египте, Вавилоне и Древней Греции. Роли божественных супругов могли играть правитель и верховная жрица, однако бог или богиня могли замещаться куклой или статуей. Рудименты священного брака в XIX–XX вв. сохраняются в сельскохозяйственных праздниках народов Европы [7, с. 153].

Появление здесь рудиментов обряда священного брака не случайно. Этот обряд является важнейшим космогоническим актом, который обновляет и упрочивает существующий космический порядок.

Кажущаяся простой отсылкой к деревенским праздникам, свадьба Ежа и Ежихи, тем не менее, имеет большое значение. Молодые люди, проводя обряд, неосознанно следуют мифологическому канону, упорядочивают созданную их фантазией особую, игровую реальность. Эта реальность сакрализуется, освящается обрядом и получает высшую санкцию на существование. Также происходит сакрализация общности людей, состоящих в дружественных отношениях и занимающихся одним делом, создание своеобразного круга идентичности.

Важным является и другой момент. Сакрализуется само право на занятие реконструкцией как реализацию творческого начала, в игровой форме утверждается сакральная ценность свободы.

Что интересно, упоминаемые молодые люди (имен которых, к сожалению, респондент не помнил) занимались реконструкцией эпохи крестовых походов и реконструкцией английского и шотландского средневековья. Наиболее популярными при этом были образы рыцаря-крестоносца, освободителя Гроба Господня, и свободного и гордого шотландца, противостоящего английским захватчикам. Эти две тематики включают в себя как тяготение к священному, так и утверждение сакральности свободы.

Впоследствии Ёж был сожжён из-за нехватки дров, затем сожжена и Ежиха. При этом приговаривали, что Еж и Ежиха встретятся в загробном мире. Сожжение Ежа не называлось впрямую погребальным обрядом, но подобная интерпретация по отношению к Ежихе говорит, что это подразумевалось.

Кроме того, был создан шуточный мини-бестирий, куда входили некоторые реально существующие животные, однако им приписывались фантастические качества (далее без изменения дается рассказ респондента):

1. Белки-невидимки – невидимы, поэтому их не видят. Зачастую их объявляли виновными в различных ситуациях из-за их невидимости. Например, что-то могло потеряться, и белки обвинялись в краже.

2. Медведи-телепаты – видимы, но всем внушают, что невидимы. Если кто-то падал, то считалось, что подставил подножку медведь-телепат.

3. Тарантулы – им ничего не страшно, так как у них волосатые ноги. Если вы увидите тарантула, следует выкопать вокруг него канавку, налить туда что-то горячее, поджечь (но не чтобы сжечь, а чтобы удивить), а после насыпать ему на брюшко стиральный порошок «Ariel». Если же насыпать на спину – то ничего не произойдет, поскольку у тарантулов волосатые ноги.

В античный период и средние века бестиарии, сборники статей о животных, были распространенным явлением. Среди подобных сочинений «Рассказы о диковинках» (III в. до н. э.), «О животных» Александра Миндийского, «О природе животных» Элиана, Плутарха, Афиней, Солина, а также книга о животных Тимофея из Газы (V в. н. э.), которая является компиляцией на основе трудов Аристотеля, Оппиана, Элиана, Плутарха, Флавия Филострата, и Болоса Демокрита [10, с.11].

Самым известным и популярным подобным произведением является «Физиолог», возникший предположительно в II – IV вв. н.э. Написанный на греческом, впоследствии «Физиолог» переводился на множество европейских языков и имел широкое распространение.

Если в античности акцент делался на описательной зоологии, мнимых и подлинных свойствах животных, то в первые века становления христианства подобные сочинения претерпевали метаморфозы. Как замечает А. Г. Юрченко, «Физиолог» – продукт эпохи перехода от традиции античного мирозерцания к опыту страстной веры в чудеса провидения» [10, с. 35]. По мнению апологетов нового учения, античная натурфилософия была не способна выразить доступными ей средствами истину Божественного Откровения [там же]. Животные, изображенные в «Физиологе», выступают символами добродетелей и пороков, одним из которых новообращенный христианин должен следовать, а других избегать. Зачастую античные бестиарии, где упор делался на «чудесные» свойства животных, черпали представления о них из древних теогоний, где животные являются символами или ипостасями богов и богинь – отсюда вражда между животными, представляющими противоборствующие божества. В средневековых же бестиариях чудесные свойства служат раскрытию христианского учения.

В современной культуре также можно увидеть появление таких своеобразных «бестиариев», имеющих несомненно игровой характер. Животным приписываются странные свойства. Это напоминает создание интернет-мемов, а также статьи о животных на таких ресурсах, как Абсурдопедия (<http://absurdopedia.wikia.com>), которые можно считать своеобразными интернет-бестиариями. Статьи о животных в Абсурдопедии, которая является пародией на Википедию, имеют фантастическое и комическое наполнение. Создаваемые пользователями Сети, такие статьи являются результатом спонтанного творчества и могут дорабатываться множеством авторов.

Шуточный бестиарий, о котором рассказал Д. Выходцевский, по значению приближается к античным, где внимание уделяется собственно свойствам животных без трактовки в свете культа. Как известно, в античных и средневековых бестиариях описываются как фантастические животные, так и реально существующие экзотические. Но вследствие того, что последние обитают в других частях света, им приписываются также фантастические свойства. Здесь нет возврата к архаическому мироощущению, присутствуют элементы карнавальности и пародийности. Отчетливо это видно в использовании стирального порошка известной марки в борьбе с пауками-тарантулами – высмеивается рекламное представление о его невероятной эффективности.

Все названные в этом бестиарии животные объединены одной чертой. Они реально существуют, но при этом обладают невидимостью или имеют способность внушать, что они невидимы. Что же касается паука-тарантула, жители современных мегаполисов зачастую видят только его изображения и в реальности с ним не встречаются, для них он практически невидим. Свойство невидимости обычно отличает жителей «иного мира» (В. Я. Пропп). Таким образом, эти животные наделяются фантастическими свойствами, приближаются к мифическим.

Важно также то, что все эти существа, по словам Д. Выходцевского, локализируются на территории Судакской крепости. С одной стороны, наличие четко

очерченных границ – это один из существенных признаков игры, согласно концепции Й. Хейзинга. С другой стороны – это признак священного пространства. Населяя крепость чудесными существами, молодые люди также её мифизируют и сакрализуют. Здесь снова проявляется связь игрового и священного.

Сакрализуются не только выдуманные, мифические черты крепости. Судакская крепость – это культовое место для реконструкторов, в наши дни на территории крепости проводятся рыцарские фестивали. Нужно отметить, что проведение фестивалей началось через полтора года после описываемых событий. Поклонение ежу, таким образом, можно расценивать как обряд инициальной магии. Крепость сакрализовалась не только как исторический памятник, но и как место, которое получает новое культурное значение и связано с актуальными событиями наших дней.

Таким образом, в XX – XXI вв. культура не только не утрачивает игровые интенции, но и порождает новые. Связь игрового и сакрального начал обнаруживается в реконструкторском движении, где зачастую пародийные, шуточные «игры в сакральное» утверждают ценность свободы творческой самореализации.

Список литературы

1. Березкин Ю. Е. Свадьба Солнца отменена: балканский миф и его истоки [Электронный ресурс]. / Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика / Режим доступа : <http://www.ruthenia.ru/folklore/berezkin25.htm>
2. Гура А. В. Символика животных в славянской народной традиции / Славянская мифология. Энциклопедический словарь. / Под редакцией С. М. Толстой. – Изд. 2-е. – М. : Международные отношения, 2002. – С. 257–261
3. Мифы народов мира / Ред. С. А. Токарев. – М. : Советская энциклопедия, 1991. – Т. 1, с. 595.
4. Отто Р. Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным/ Пер. с нем. яз. А. М. Руткевич. – СПб. : АНО «Изд-во С.-Петербур. ун-та», 2008. – 272 с.
5. Разаускас Д. Цивьян Т. Еж в космогонических преданиях (Балто-Балканский ареал) [Электронный ресурс]. / Kultūro kružkelės. Tautosakos darbai XXI (XXVIII), 2004. – р. 79 – 91. Режим доступа : http://www.ilti.lt/failai/e-zurnalai/TD28/08_2%20Razausko.pdf
6. Рыжов Ю. В. Ignoto Deo : Новая религиозность в культуре и искусстве. М. : Смысл, 2006. – 328 с.
7. Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь : Исследования магии и религии / Джеймс Джордж Фрэзер; пер с англ. М. К. Рыклина. – М. : АСТ : АСТ МОСКВА : Транзиткнига, 2006. – 781 [3]. с.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова, коммент. Д. Э. Харитоновича – М. : Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
9. Хренов Н. А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры. Игра в формах театрализации жизни // Общественные науки и современность 2001. – № 2. – С. 167 – 180
10. Юрченко А. Г. Александрийский «Физиолог». Зоологическая мистерия. СПб. : Евразия, 2001. – 446 с.

Тяглова М. А. Ігрові аспекти стихійною міфологізаціі / М. А. Тяглова // Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія : Філософія. Культурологія. Політологія. Соціологія. – 2013. – Т. 24 (65), – № 3. – С.274-281.

аспірантка кафедри культурології філософського факультету ім. В. І. Вернадського

У цій статті автор розглядає співпричетність ігрового та сакрального початків. У XX – XXI ст. культура не тільки не втрачає ігрові інтенції, але й породжує нові. Цей зв'язок проявляється в реконструкторському русі, де інколи спонтанно виникають пародійні, жартівливі «ігри в сакральне». Такою грою є «Культ Великого Їжа», який виник у 90-ті роки XX ст. у реконструкторському середовищі. Жартівливий по формі, він має важливе наповнення, стверджує цінність свободи творчої реалізації.

Ключові слова: сакральне, ігрова концепція культури, історична реконструкція, пародія.

Tiaglova M. Game aspects of spontaneous mythologizing / M. Tiaglova // Scientific Notes of Taurida National V. I. Vernadsky University. – Series : Philosophy. Culturology. Political Science. Sociology. – 2013. – Vol. 24 (65), – No 3. – P. 274-281.

In this article author considers the involvement of the game and the sacred elements. In the XX - XXI centuries culture hasn't only lost game intentions, but also gave a rise to the new ones. The relationship of the game and the sacred elements began to reveal themselves in historical reenactment activity, where spontaneously appearances of burlesque "games of sacred" sometimes take their place. So-called "Cult of Great Hedgehog" can serve the example of "game of sacred". This cult has appeared in 90s of 20th century in reenactment activity.

The group of young people (adepts of reenactment activity) has organized a worship of log studded by nails. It was worshiped by showing various signs of respect. Choosing of a hedgehog as a character for the adoration isn't an accidental act, because image of a hedgehog considers by itself like personification of the warlike attitude and warrior's art.

At the same time those rites, certainly, were farcical and burlesque. Those rites were not filled with real religious sense. Those acts of worship are rather rudiment, instinctive-like-desire of being the part of sacrament of worship, being the part of the sacred, which is located on the edge of the human's mind. Such desire of communion is not in conflict with real religious sense and it is not perceived by members of the rite as Sacrilege. In this case we can see that the game, on the one hand, has acted as a way of escapism, but, on the other, – as a way of touching the sacred value, such as freedom, since the game is area of imagination, through which it is possible to realize the true freedom.

So, such "games of sacred" are detecting the invariability of origin connection between the two most ancient cultural structure-formative elements – of game and sacred. This connection is generating new forms of their communication in modern times. Burlesque by their format, those forms have significant values, confirm the values of freedom on the creative way of self-realization.

Key words: sacred, game concept of culture, historical reenactment and reenactment activity, burlesque.