

УДК 7.046.1“71”

Орлов Михаил Олегович

доктор философских наук, профессор,
доцент кафедры теологии и религиоведения,
заведующий кафедрой теологии и религиоведения,
декан философского факультета,
Саратовского национального
исследовательского государственного
университета им. Н.Г. Чернышевского

Торяник Юлия Алексеевна

магистр кафедры теологии и религиоведения
Саратовского национального
исследовательского государственного
университета им. Н.Г. Чернышевского

Мочинская Ксения Александровна

магистр кафедры теологии и религиоведения
Саратовского национального
исследовательского государственного
университета им. Н.Г. Чернышевского

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЭТАПОВ РАЗВИТИЯ МИФОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ [1]

Аннотация:

В данной работе предметом исследования выступают архаические, космогонические, героические, религиозные и пророческие мифы, которые трансформировались и являются основой для репрезентации мифологии в современной популярной культуре. Цель исследования – выявить и обозначить закономерности в развитии видов мифологии, понять их значимость в контексте культурно-социального аспекта для древнего человека и современного социума. В рамках исследования особое внимание уделяется анализу востребованных мифологических сюжетов, которые транслируются в современной популярной культуре. Выбор методов исследования определен целью и задачами статьи: сравнительно-исторический, сравнительно-религиоведческий, текстологический подход. Метод компаративистики позволил обнаружить закономерности развития мифологии, ее изменения с учетом потребностей социума. В результате исследования было выявлено, что мифология делится на несколько видов, каждый из которых имеет свои особенности в контексте социальных и психологических нормативов общественного строя, фиксируемого в определенные отрезки времени. Современные мифы, транслируемые в массовой культуре, являются репрезентацией трех предыдущих видов мифологии.

Ключевые слова:

социальная мифология, мифологическая трансформация, религиозная социализация, компьютерные игры, социальная философия, нуминозное, религия, ритуал.

Orlov Mikhail Olegovich

D. Phil., Professor, Associate Professor,
Theology and Religious Studies Department,
Head of Theology and Religious Studies Department,
Dean of the Faculty of Philosophy,
Saratov National Research State University

Toryanik Yulia Alekseyevna

Master's Degree student,
Theology and Religious Studies Department,
Saratov National Research State University

Mochinskaya Kseniya Aleksandrovna

Master's Degree student,
Theology and Religious Studies Department,
Saratov National Research State University

TRANSFORMATION OF THE MYTHOLOGY DEVELOPMENT STAGES IN MODERN MASS CULTURE [1]

Summary:

The subject of the research is archaic, cosmogonic, heroic religious and prophetic myths that have transformed and are the basis for the representation of mythology in modern popular culture. The purpose of the study is to identify and outline the patterns in the development of types of mythology, to understand their significance in the context of the cultural and social aspect for ancient man and modern society. As a part of the study, special attention is paid to the analysis of popular mythological plots that are broadcast in modern popular culture. The choice of the research methods is determined by the purpose and objectives of the paper: comparative-historical, comparative-religious, textual approach. The method of comparative studies revealed the patterns of development of mythology, its changes taking into account the needs of society. As a result of the study, it was revealed that mythology is divided into several types, each of which has its own peculiarities in the context of social and psychological standards of the social system, and fixed at certain times. Modern myths broadcast in popular culture are a representation of the three previous types of mythology.

Keywords:

social mythology, mythological transformation, religious socialization, computer games, social philosophy, numinous, religion, ritual.

Актуальность темы исследования определяется в первую очередь повышенным интересом общества к мифологическим сюжетам. Несмотря на то, что человечество находится на высоком уровне научного знания, мифология продолжает существовать и трансформироваться. Обращение популярной культуры к легендам и мифам говорит о желании социума транслировать картины бессознательного вместе с общими архетипами в непрерывном потоке информации. Социум также нуждается в духовном поиске. Исследование мифологических систем позволяет определить потребность человека в его ценностных ориентирах, что в итоге дает возможность рассмотреть эмоциональный фон общества в целом.

Задачи следования. 1. Понять основное назначение архаического мифа для первобытного человека и архаического общества. 2. Обнаружить важные отличия вторичной мифологии от первичной. 3. На примере авраамических религий проследить связь вторичной мифологии с третичной. 4. Рассмотреть востребованные мифологические сюжеты в массовой культуре.

Изучение мифологии имеет под собой колоссальный пласт научных изысканий. В основном это труды Э.Б. Тайлора, М. Элиаде, И.М. Дьяконова, В.Н. Топорова, А.Ф. Лосева, К.Г. Юнга, Р. Отто. В данной работе акцент делается на концепцию И.М. Дьяконова В качестве анализа литературы использовались произведения Дж. Р.Р. Толкина, Г.Ф. Лавкрафта, Н. Геймана.

Практическая значимость исследования обуславливается возможностями современных технологий реализовать актуальные мифологические сюжеты в киноискусстве и киберпространстве. Теоретическая значимость работы заключается в обнаружении устойчивых компонентов мифологии на протяжении всего существования человечества, а также в выявлении наиболее популярного мифа для современной публики, так как он является показателем эмоционального состояния молодого поколения.

Мифология на протяжении многих тысячелетий оставалась единственной картиной мира. Миф объяснял события и даже наставлял человека. Мифологию, как и науку, можно разделить на несколько видов. Если рассматривать мифологию в трудах исследователей, то надлежит воспользоваться положением И.М. Дьяконова, так как предложенная им градация мифологии охватывает большие исторические эпохи, в отличии, например, от концепции М. Элиаде, который создал градацию мифов, но не рассматривал мифологию в историческом ключе. По мнению И.М. Дьяконова, «миф – правда, потому что он – осмысление реальной и сейчас длящейся действительности, не ограниченной временем, принятое многими поколениями людей до нас» [2, с. 34]. Действительно, мифология является частью творческого процесса индивида или группы людей, устойчивость мифологических сюжетов и образов зависит от архетипов, которые в свою очередь содержатся в бессознательном и присущи каждому человеку. «Мифология была изначальным способом обработки архетипических образов» [3, с. 86]. По этой причине мифы обладают яркими, запоминающимися сюжетами и героями. Но каждый этап мифологии отвечал запросам определенного общества, в котором она транслируется.

Так, начиная с архаических времен, человек задавался вопросами устройства бытия, а всю необходимую информацию он черпал из устных или письменных источников. Миф как текст или рассказ передается посредством слова или действия. «Язык, без сомнения, играл значительную роль в образовании мифа» [4, с. 124]. Но языковые формы первобытных племен не всегда могли выразить весь спектр чувств и эмоций. Из этого следует, что первичная мифология выражается в нескольких формах. Первая способна трактоваться как погодные условия, которые впоследствии могли стать причиной соблюдения табу. Вместе с этим человек, сталкиваясь с разрушительными силами природы, испытывал чувство трепета и страха, но эти ощущения не были тождественны второму типу чувств архаического человека. Второй тип выражен в понятии трансцендентного, которое в древнем мифе характеризуется как непознаваемое, невыразимое в языке. «Оно «чудовищное» есть собственно и прежде всего то, отчего нам «не по себе», жуткое, т. е. нечто нуминозное» [5, с. 94]. Именно иррациональное, чувственное в дальнейшем послужило отправной точкой для формирования вторичной мифологии. Вместе с этим элементы архаических представлений сохранялись, трансформировались на протяжении многих тысячелетий и смогли стать частью популярной культуры. Пожалуй, самым устоявшимся мифом древности считается понятие о смертности человека и возможности трансцендентности души. Смерть в сознании древнего человека начинает проявляться как часть ритуала. Об этом свидетельствуют различные захоронения, которые были найдены исследователями-антропологами. Единственные дошедшие до современных исследователей археологические источники первобытного периода – это наскальная живопись и курганы, которые являются материальным источником мифологических сюжетов древности. Но несмотря на видимую, на первый взгляд, абсурдность, первичная мифология несла в себе разъяснительную функцию, которая для древнего племени являлась самой достоверной информацией о мире. Мифы в данном случае благоприятствовали

оформлению начальной иерархии, в них излагалась модель поведения, которую следует соблюдать, чтобы сохранялся порядок в общине. Далее в религиозной картине мира закономерности и правила архаической мифологии выступали как часть свода законов. Основным продуктом первичного социального мифа является табу.

Что касается вторичной мифологии, она, в отличие от первичной, обладает развернутыми сюжетами. Мифы данного типа всегда повествуют читателю о первых правителях, нередко они выражаются в виде Богов. Например, в древнеегипетской мифологии существуют мифы о создании мира и роли человека в творении. Чаще всего начинаются данные мифы с одного персонажа, который и является Творцом, затем мифология выстраивается в порядке иерархии, которая впоследствии служит моделью для построения земной иерархии. По этой причине в верованиях египтян «предполагалось, что человек, предназначенный для должности верховного властителя, рождался вместе с Ка, но до восшествия на престол его тело не соединялось с царской душой» [6, с. 171]. Важно отметить, что в сознании египтян огромную роль играл ритуал обновления, реализация которого была направлена на выстраивание первопорядка или времени Богов. Так, с одной стороны, в сознании египтян время было циклическим, но с другой, оно становится линейным. Примером линейности времени можно считать тот факт, что после смерти человека не интересует восстановление порядка на земле. Так как он больше не подчиняется законам материального мира, а мир ментальный – и есть мир Богов, в который отправилась душа умершего и там действуют свои правила. Также вторичная мифология находится в диалектической связи с институционализированной религией, затрагивает социально-политические взаимоотношения между людьми, акцентирует внимание на нормативности, законе и формировании у человека внешней этики. Вместе с этим религиозная мифология соединила в себе миф и ритуал. Что касается ритуала, то в его совершении особое место занимала вещь. «Ритуальная первовещь обладает особым статусом и престижем, особой имманентной ей силой» [7, с. 11]. Из этого следует, что сакральные предметы, которые существовали еще в архаике, на этапе вторичной мифологии обрели статус религиозных предметов.

На примере авраамических религий, а именно в священных текстах христианства и ислама, обнаруживаются основные отличия третичной мифологии от двух предыдущих. Она обладает развернутым обозначением места человека в мире, правилах взаимоотношения с трансцендентным. Если разбирать христианскую концепцию творения мира, то человек в данном случае играет ключевую роль – он есть итог Божественного замысла. Состоит человек из души и тела. Душа, по своей сути, является бессмертной. Творец в монотеистических религиях отличается от иных существ потустороннего мира своими атрибутами. Чаще всего Его не изображают, так как материальные средства передачи информации не способны продемонстрировать столь великую сущность, и если сравнивать Бога Творца с Богом архаического общества, который также мог не изображаться, то тут вопрос стоит так: люди-архаики его не изображали по причине дальнейшей маловажности или неспособности передачи чувства удивления и страха, в то время как христианская парадигма говорит о совсем иных причинах. Представление о Небесной иерархии в монотеистических религиях достигает своего апогея, где на первое место выдвигается Бог-Творец. Характерным и принципиально новым персонажем для третичной мифологии выступает личность Пророка и эсхатологические мифы. «Они распространялись особенно широко во время социальных и политических кризисов» [8, с. 495]. Вместе с этим пророческие мифы способствовали развитию личной ответственности. При этом на этапе третичной мифологии наблюдается тенденция роста противопоставления Божественной гармонии мирскому порядку, который несовершенен, нуждается в постоянном обновлении и в итоге тотальном устранении.

На сегодняшний день архаическая, религиозная и пророческая мифология нашла свое отражение в популярной культуре. Если проанализировать произведения Дж. Р.Р. Толкина, Г.Ф. Лавкрафта, Н. Геймана, то можно обнаружить, что писатели ссылались на определенные компоненты мифа. Дж. Р.Р. Толкин в своем главном труде «Сильмариллион» опирается на христианскую парадигму добра и зла. Прародителем зла является Мелькор, который должен был выполнять волю создателя, но в итоге действовал в свою угодку и тогда сказал ему Илуватар: «Ибо тот, кто попытается сделать это, окажется лишь моим орудием в создании дивных чудес, что он сам неспособен постичь» [9, с. 6]. Из этого следует, что зло в произведении является волей единого бога, и оно не способно противостоять в полной мере высшей реальности. Также автор использует модель героического мифа, поскольку читателю свойственно следить за одним или несколькими персонажами, с которыми он себя отождествляет. Одним из критериев героического фэнтези является наличие героя, который обладает всеми необходимыми качествами. У героя всегда есть цель, которая обусловлена определенными событиями, но успех героя может стоить ему жизни, тут вариация зависит от возможности принесения сверхжертвы. Также в творчестве

Дж. Р.Р. Толкина существует развернутая парадигма пророческого мифа, что еще раз подчеркивает его причастность к христианству. Но автор в большей мере опирается на архаические мифы, так как в его парадигме практически нет понятия ритуала. Дж. Р.Р. Толкин преднамеренно разделяет миф и религию, чего нельзя сказать о творчестве Г.Ф. Лавкрафта. В рассказе последнего «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата» постоянно фигурируют различные боги, они, по своей сути, являются синтезом политеистических богов древности и фантазии автора. По этой причине, с одной стороны, читатель видит подобное, с другой, мы наблюдаем нечто принципиально новое. Нередко сам автор наталкивает читателя на мысль о том, что заветный город героя – это «лишь сумма всего того, что ты видел и любил в юности» [10, с. 853]. Творчество Г.Ф. Лавкрафта следует разбирать с позиции Р. Отто, так как страх и трепет перед богами представляется как чувство нуминозного. Вместе с тем писатель часто апеллирует к определенной географической местности, нередко – это Англия или штат Мэн в Америке. Так, читателю транслируется, с одной стороны, реальный мир, где действия происходят в различные исторические эпохи, с другой, автор создает видимость иного мира – это космос и вселенная сновидений. Второй мир имеет черты бессознательного, архетипы мира снов крайне яркие. Из этого следует, что вселенная Г.Ф. Лавкрафта соединяет в себе архаические и религиозные мифы. Их репрезентация в данном случае осуществляется по средствам героической мифологии.

Что касается творчества Н. Геймана, то его роман «Американские боги» является примером современного движения в литературе, а именно тенденцией к разрушению культурно-пространственных границ традиционных мифологических систем, эклектизации героев и событийных локаций. Также в романе прослеживается тотальное понятие веры. «Чему теперь мне верить? – подумал Тень, и откуда-то из самых дальних глубин мира, на густой басовой ноте пришел голос и дал ему ответ: Верь всему» [11, с. 87]. Таким образом, вера нужна не только людям, но и богам. Соблюдение всех законов мифотворчества позволяет автору репрезентировать мифы древности. Нил Гейман собрал различных существ на одной территории и погрузил их в новые условия для решения определенных задач. Колоссальность героического мифа со всеми своими атрибутами сообщает о желании общества вывести свои бессознательные образы на поверхность, эти образы продиктованы эмоциональной нестабильностью каждого индивида.

Вслед за отображением мифологических образов в литературе закономерно последовала их презентация через кинематограф. Мифология в киноискусстве претерпевает ряд изменений сначала на этапе написания сценария, далее – съемок. Также кинематограф стремится преподнести зрителю гипертрофированный мир, контрастирующий с миром повседневности. Если проанализировать киноискусство вместе с его атрибутами с позиции М. Элиаде, то можно обнаружить, что человек, приходя в кинотеатр, погружается в мир иерофаней. «Так, например, в мирском восприятии пространства продолжают оставаться некие величины, которые в большей или меньшей степени напоминают о неоднородности, характеризующей религиозное восприятие пространства» [12, с. 24]. Этот феномен подчеркивает, что киноискусство крайне мифологично. Также кино продолжает этизацию мифологии, раскрывает в литературе, и обращается к героической мифологии.

Благодаря развитию информационных технологий появилась возможность нового способа репрезентации мифологических образов в компьютерных играх. С одной стороны, компьютерные игры позволяют человеку стать полноценным участником событий, а не быть пассивным зрителем, как это происходит в кино, с другой, компьютерная развлекательная индустрия продолжает визуальную репрезентацию мифологии и героев. В компьютерных играх остается наиболее популярным героический миф, так как он способствует эмоциональному выплеску геймера. Дело в том, что в современном ритме жизни человек замкнут в рамки дресс-кода и т. д. и единственное место, где он может, с одной стороны, быть самим собой, а с другой, примерить «доспехи героя» и выплеснуть свой агрессивный потенциал без вреда окружающим, является виртуальное пространство игры, которое становится мифом, а «миф – это есть сама жизнь» [13, с. 40].

Таким образом, мы приходим к следующим выводам. Первичная мифология в своей сущности является синтезом чувственных и эмоциональных переживаний архаического человека. В своем символическом ключе она представляется как интенсивное переживание нуминозного. Вторичная мифология, в отличие от первичной, в большей мере ориентирована на религиозно-социальный аспект общественных отношений. Мифы вторичного типа всегда встроены в развернутую религиозную систему. В третичной мифологии судьба человека приобрела особое значение, в священных текстах мировых религий человек стал венцом Творения. Также развернутая система эсхатологии направлена на регулирование не только внешних факторов поведения человека, но и внутренних. Современная массовая культура продолжает репрезентацию мифологических сюжетов. На сегодняшний день самыми востребованными являются героические мифы, которые транслируются в литературе, кино и компьютерных играх, так как современный человек

нуждается в выплеске эмоций. В современности мифология стала частью виртуального пространства, в котором осуществляется любая фантазия индивида.

Ссылки и примечания:

1. Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-311-70023.
2. Дьяконов И.М. Архаические мифы Востока и Запада. М., 1990. 247 с.
3. Юнг К.Г. Архетип и символ / пер. с нем. А.М. Руткевич. М., 1991. 297 с.
4. Тайлор Э. Первобытная культура / пер. с англ. В. Никольский. М., 1989. 573 с.
5. Отто Р. Священное: об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным / пер. с нем. А.М. Руткевич. СПб., 2008. 272 с.
6. Томсинов В.А. Государство и право Древнего Египта. М., 2011. 512 с.
7. Топоров В.Н. Миф, Ритуал. Символ. Образ. Исследования в области мифопоэтического. М., 1995. 624 с.
8. Фролов Т.И. Философский словарь. М., 2001. 719 с.
9. Толкин Дж. Р.Р. Сильмариллион / пер. с англ. Н.Г. Григорьева. М., 2013. 414 с.
10. Лавкрафт Г.Ф. Малое собрание сочинений / пер. с англ. О. Аляскинский, И. Богданова, Л. Брилова. СПб., 2018. 880 с.
11. Гейман Н. Американские боги / пер. с англ. В. Михайлин., Е.С. Решетникова. М., 2017. 704 с.
12. Элиаде М. Священное и мирское / пер. с фр. Н.К. Гарбовского. М., 1994. 143 с.
13. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М., 2001. 558 с.

Редактор: Шейхетова Ирина Александровна
Переводчик: Бирюкова Полина Сергеевна