

Миф и игра – феномены человеческой культуры, константные формы общественного сознания и творческого выражения. Они с древнейших времен идут рядом, ведь миф обладает игровой природой, а игра пронизывает и миф, и всю человеческую жизнь. В XX и начале XXI века усиление мифотворческих тенденций актуализирует интерес к мифологическим сюжетам и образам не только в искусстве, но и в сфере политики, рекламы, социологии, психологии. Новым этапом жизни мифа становится игровая индустрия, порождённая эпохой цифровизации.

В оформлении обложки использован фрагмент картины румынского художника Lohmuller Gyuri.

Т.А. Шарьпина, М.К. Менъщикова,
О.С. Наумчик, О.А. Королёва

МИФ И ИГРА В ЕВРОПЕЙСКОМ
ОБЩЕСТВЕННОМ СОЗНАНИИ XX – НАЧАЛА XXI ВВ.

Т.А. Шарьпина, М.К. Менъщикова,
О.С. Наумчик, О.А. Королёва

МИФ И ИГРА

в европейском общественном
сознании XX – начала XXI вв.

The background of the cover is a surrealist painting. It features a large, checkered chessboard that appears to be floating or set on a dark, reflective surface. In the center of the board is a large, glowing globe. To the right, a black chess piece (a king) stands prominently. In the foreground, a white mask with red lips and black eye makeup lies on the board, with a red ribbon trailing behind it. The overall atmosphere is dreamlike and symbolic, with a warm, golden light emanating from the background.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Национальный исследовательский
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского

**Шарыпина Т.А., Меньщикова М.К.,
Наумчик О.С., Королёва О.А.**

МИФ И ИГРА

В ЕВРОПЕЙСКОМ ОБЩЕСТВЕННОМ СОЗНАНИИ XX – НАЧАЛА XXI ВВ.

Нижегород
Издательство Нижегородского госуниверситета
2020

УДК 82.09 + 304.2
ББК Ч 107 + Ш33 (0)
М 35

Ответственный редактор

Полуяхтова И.К., д. филол. н., профессор, профессор кафедры
зарубежной литературы Института филологии и журналистики
Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского

Рецензенты:

- Шастина Е.М.**, д.филол.н., профессор кафедры немецкой филологии Елабужского института (филиала) Казанского (Приволжского) федерального университета;
- Нилова А.Ю.** к.филол.н., доцент кафедры классической филологии, русской литературы и журналистики, директор Института филологии Петрозаводского государственного университета

Шарыпина Т.А., Меньщикова М.К., Наумчик О.С., Королёва О.А.

М 35 **Миф и игра в европейском общественном сознании XX–начала XXI вв.** –
Нижний Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2020. – 188 с.

ISBN 978-5-91326-625-5

Миф и игра – феномены человеческой культуры, константные формы общественного сознания и творческого выражения. Они с древнейших времен идут рядом, ведь миф обладает игровой природой, а игра пронизывает и миф, и всю человеческую жизнь. В XX и начале XXI века усиление мифотворческих тенденций актуализирует интерес к мифологическим сюжетам и образам не только в искусстве, но и в сфере политики, рекламы, социологии, психологии. Новым этапом жизни мифа становится игровая индустрия, порождённая эпохой цифровизации.

Подготовленное кафедрой зарубежной литературы ННГУ издание представляет несомненный научный интерес для филологов, культурологов, студентов, аспирантов и всех, кто интересуется развитием европейской словесности.

*Издание осуществлено при финансовой поддержке
Российского фонда фундаментальных исследований,
проект 20-012-22032 Научные мероприятия. Международная научная конференция
«Национальные коды в европейской литературе XIX–XXI вв.»*

ISBN 978-5-91326-625-5

УДК 82.09 + 304.2
ББК Ч 107 + Ш33 (0)

© Национальный госуниверситет им. Н.И. Лобачевского, 2020
© Коллектив авторов, 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

К проблеме определения и функционирования мифа на рубеже XX–XXI. Вместо предисловия (Т.А. Шарытина).....	4
ГЛАВА 1. Основные теории мифа в историческом развитии (Т.А. Шарытина).	12
ГЛАВА 2. Модификация идей «новой мифологии» в контексте общественного сознания постиндустриального общества (Т.А. Шарытина, О.А. Королева).	23
<i>Раздел 1. «Миф – язык, не желающий умирать» (Ролан Барт). (Т.А. Шарытина)</i>	23
<i>Раздел 2. «Мифический элемент» в современных театральных постановках Германии (к проблеме деканонизации классического образца). (Т.А. Шарытина)</i>	42
<i>Раздел 3. Функции мифа в романах английских писателей-мультикультуралистов С. Рушди и К. Шамси. (О.А. Королёва)</i>	66
Избранная научная библиография по главам 1 и 2	90
ГЛАВА 3. Мифологизация и лингвопоэтическая составляющая в контексте общественного сознания XX – начала XXI вв. (М.К. Меньщикова)	98
<i>Раздел 1. Мифологизация и модели лингвопоэтической образности.</i>	99
<i>Раздел 2. Драма-миф и мифодрама в социологических и психологических тренингах и PR–моделях.</i>	106
<i>Раздел 3. «Эпоха мифов»: миф рекламный и миф политический в современном общественном сознании.</i>	111
Избранная научная библиография.....	121
ГЛАВА 4. Игровое начало фэнтези в контексте мультимедийных тенденций второй половины XX – начала XXI вв. (О.С. Наумчик)	125
<i>Раздел 1. Психолого-педагогические функции игрового начала фэнтези.</i> ...	125
<i>Раздел 2. Гибридные формы фэнтези: принципы формирования сюжета в книге-игре.</i>	137
<i>Раздел 3. Постмодернистская система социокультурных отсылок в браузерной игре «Годвилль».</i>	145
<i>Раздел 4. Играизация современного общества: место игр жанра MMORPG в современной культуре (World of Warcraft, Lineage II, The Elder Scrolls).</i>	154
Избранная научная библиография.....	170
Приложения	175

К ПРОБЛЕМЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ МИФА НА РУБЕЖЕ XX–XXI

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Интерес к мифу в ушедшем и текущем столетиях поистине всеобъемлющ и проявляется во всех сферах искусства и культуры. Миф исследуют философы, историки, лингвисты, этнографы, психологи, искусствоведы, а в настоящее время к мифологическим сюжетам и образам обратили свой взгляд создатели квестов, компьютерных игр. Использование традиционных сюжетов и образов мифологического происхождения, а также авторское мифологизирование – одно из ведущих свойств современного общественного сознания. Это предопределяется глубокой и зачастую неосознанной «внедренностью» мифа в область философских, культурологических, психологических, социальных проблем эпохи. Мифология «пережила» века благодаря содержащемуся в ее наследии огромному художественно-эстетическому и идейному богатству, оказав сильнейшее влияние на культурное развитие всех европейских народов. Мифология – одна из древнейших форм освоения мира, и в этом смысле вызывает большой интерес как система представлений древнего человека о мире и о своем бытии в нем. «Мифотворчество поражает нас буйством фантазии, непредвзятостью чувств, безудержностью страстей, столь же стихийных, как и сама природа, в изобилии чудес и красоты. Поэтому являясь одной из древнейших форм освоения мира, греческая мифология имеет огромное самостоятельное эстетическое значение»¹, – констатировала выдающийся отечественный учёный-классик А.А. Тахо-Годи. Мифология даёт неисчерпаемый материал для освоения её всеми видами общественного сознания. Мифологические мотивы и темы сыграли огромную роль в генезисе литературных сюжетов, а мифологические образы переосмысливаются в литературе на всем протяжении ее истории, и, как показывает нам изучение общественного сознания, процесс этот характерен и для философии, психологии, и для различных современных сфер цифровизации. В мифологии представлены такие проблемы и конфликты, которые нередко имеют значение, далеко выходящее за пределы одной лишь древности. С этой точки зрения неправомерно ограничивать роль мифа только рамками изящной словесности. В уникальном до настоящего времени издании «Мифы народов мира» (1980) констатировалось: «Хотя миф (в точном смысле этого слова) – это повествование, совокупность

¹ Тахо-Годи А.А. Греческая мифология. М.: Искусство, 1989. С. 10–11.

фантастически изображающих действительность «рассказов», но это не жанр словесности, а определенное представление о мире, которое лишь чаще всего принимает форму повествования; мифологическое же мироощущение выражается и в иных формах – действия (как в обряде), песни, танца»². Каждая эпоха находит в мифологии то, что отвечает ее общественным потребностям. Не является исключением и общественное сознание эпохи конца XX и начавшегося XXI вв. Нравственный потенциал мифов не иссяк по сей день, ибо в них представлены общечеловеческие духовные ценности высших образцов, а запас социального опыта, духовной энергии, нравственных обобщений оказался столь велик, что, как справедливо заключает исследователь В.А. Бачинин, «родовая эпоха не сумела израсходовать его полностью и передала как эстафету последующим формациям, обеспечив мифам вторую, третью, четвертую и т. д. жизнь в постоянно меняющихся исторических условиях»³. Миф как форма мысли так же свойственен человеку, как и другие ее формы, а потому «миф есть особый тип общественного сознания, в котором сублимированы определенные черты мировосприятия, жизни, практики коллектива, который тяготеет в автономной образно-повествовательной форме и который присутствует в исторической практике народов, окрашивая и модифицируя её»⁴. Разрушение мифа, как писал еще Ф. Шеллинг, ведет не к победе рациональности, а к созданию нового мифа. Современные ученые приходят к выводу, что история человеческой культуры характеризуется постоянным изменением соотношения мифологических и рационально-эмпирических компонентов в сознании индивидуумов, в общественном сознании народов. Ошибочно думать, что мифологические функции сознания отмирают в процессе исторического развития человечества. Мифологизация как одна из особенностей психической организации человека актуальна и теперь. Человек непрерывно «мифологизирует». Хотя, в отличие от «мифологического периода» древней истории, в XX веке исчезает мифологическое отношение к окружающей природе. Сферой этого процесса является теперь не природная стихия, но историческая, социальная, эмоциональная жизнь человека. Рудименты мифомышления проявляются и в бытовом поведении. Мифомышление, трансформировав-

² Мифы народов мира. Энциклопедия. В 2-х т. М.: Советская энциклопедия, 1980. Т. 1. С. 14.

³ Бачинин А.В. Искусство и мифология. М.: Знание, 1987. С. 24.

⁴ Жизнь мифа в Античности. Материалы научной конференции «Випперовские чтения – 1985». Вып. XVIII. В 2-х ч. М.: Советский художник, 1988. 464 (306+158) С. 390.

шись, живет и в историческом сознании, в чувстве сопричастности ушедшим поколениям. Большинство отечественных мифологов (А.Ф. Лосев, О.М. Фрейденберг, А.В. Гулыга) приходят к выводу, что все реалии мифа имеют в XX веке не познавательный, а поведенческий характер. Миф служит выражению и переживанию эмоционально воспринимаемого опыта. Как форма знания миф утрачивает свою актуальность, как побуждение к действию он не исчерпал свои возможности. В результате этого стимулируется воображение, и мифомышление вынуждено реагировать и отвечать на самые различные запросы бытия.

Актуализация мифа в современной культуре вызвана и тем, что на пороге нового тысячелетия человек ощутил насущную потребность среди эсхатологических предчувствий найти устойчивую связь времен. Причины глобального интереса деятелей культуры и искусства, психологов и политиков XX века к образам и сюжетам мифологии обусловлены самой спецификой мифомышления и мифологического образа, всегда обращенного к человеку, его внутренней сути в противовес дегуманизирующему началу. Миф, особенно в кризисные эпохи, как опыт поколений всегда представляет память веков и сохраняет ее как гарант мировой стабильности и закономерности.

Для того, чтобы правильно поставить вопрос о проблемах мифологии на современном этапе, следует, прежде всего, отказаться от существующих и «бытовых» представлений о мифе и мифологии. Так, в русском языке слово «миф» приобрело вторичное разговорное значение «вымысел», несоответствие действительности, которое носит оценочно-отрицательный оттенок. Есть и еще привычное толкование в определении мифа, затушевывающее подлинную его природу и сводящее проблемы изучения мифа к узкожанровому понятию: миф – это повествование о богах и героях. Действительно, эта древняя форма словесности дала название рассматриваемому феномену, но не тождественна ему. Миф – повествование был порожден определенной формой мышления и как литературная форма ушел в прошлое⁵.

Часто, особенно в учебной литературе, встречается рабочее определение мифа, сводящее суть этого явления к сказке. Миф – это не сказка. Сказка – жанр фольклора, базирующийся на мифологическом мировосприятии и использующий образы и элементы мифологии. Сказка – это всегда сознательный вымысел, ее намеренно сочиняют, но ей не верят. Миф – своеобразный симбиоз вымысла и реальности – воплощает духов-

⁵ См. об этом: Гулыга А.В. Миф и современность // Иностранная литература. 1984. № 2. С. 167–174.

ный потенциал народа. Миф – это не религия. Поскольку возникает деление веры и знания. Всякая религия устанавливает культ – дистанцию отношений человека и бога. В мифе отношения человека и бога не зафиксированы как раз и навсегда данные. Отсутствует религиозная догматика. Миф – это не философия. Философия всегда стремится выстроить систему и вывести закономерности. В мифе природа воспринимается непосредственно как данность, есть стремление запечатлеть, отразить данность. Там, где появляется цель объяснения и зафиксирования системы миф умирает, появляется концепция жизни. Миф не существует в четко определенных и жестко зафиксированных формах, так и его реконструкции есть порождение мифомышления на новом этапе. Наши представления о мифе отражают историческое развитие этого явления общественного сознания и сами складываются исторически. Миф – это обобщение человеком в слове чувственного восприятия мира. Как форма мысли миф продолжает жить и влиять на общественное сознание XX века, проявляясь по-разному в зависимости от конкретных исторических условий и индивидуальных особенностей творческих исканий художников. Общепринятой теории мифа до сих пор нет. Множественность концепций о мифе обусловлена самой спецификой предмета изучения. По мнению немецкого ученого Роберта Веймана, «изучение теории мифа содержит почти столько же сведений об авторе теории, как и о самом предмете»⁶. Проблемы рецепции античной мифологии, с психологической точки зрения – предмет интереса и внимательного рассмотрения в трудах К.Г. Юнга «Психологические типы», «Введение в сущность мифологии» и др. Не отрицая, подобно О. Шпенглеру, великого значения Античности для человечества, ученый анализирует психологические аспекты существующих личностных «мифов» об Античности. Любопытно, что о личностном характере рецепции Античности впервые заговорил именно О. Шпенглер. Он утверждает, что история восприятия Античности западноевропейцами – череда заблуждений и иллюзий. Рецепция становится как бы своеобразным способом самовыражения, далеко не всегда осознанным, мыслителей, художников, даже целых эпох: «Когда-нибудь проницательный психолог расскажет нам историю наших злополучных иллюзий, историю того, что мы каждый раз почитали как античное»⁷. Действительно, в основе мифомышления всегда лежит нечто глубоко личностное. Как каждый литературный памятник, основывающийся на известном из мифологии сюжете, воплощает в своем содержании свой, неповторимый

⁶ Вейман Р. История литературы и мифология. М.: Прогресс, 1975. 343 с.

⁷ Шпенглер О. Закат Европы. Новосибирск: ВО Наука, 1993. С. 67.

миф, так и каждый исследователь мифологизирует свою научную концепцию. В связи с этим представляется целесообразным опираться в рассуждениях о мифе и мифологии на определение, предлагаемое А.А. Тахо-Годи, которое позволяет полнее и глубже уяснить природу мифологического образа и объяснить, почему художественные средства языка так часто основываются на мифологических «крылатых» словах и выражениях. Исследователь заостряет внимание на семантической природе мифологического образа. В свою очередь полисеманτικότητα образа в мифологии служит базой для бесконечных его интерпретаций в искусстве новейшего времени, для бесконечных его интерпретаций в общественном сознании современности. А.А. Тахо-Годи в определении специфики мифа идет от самой семантики понятия «миф» и справедливо замечает, что в Древней Греции существовало несколько звуковых комплексов, эквивалентных русскому – «слово»: «эпос», «логос», «миф». Однако, имея, казалось бы, синонимическое значение, они никогда не подменяют друг друга в речевой ситуации. «Эпос» указывает на звуковую оформленность слова, на сам процесс произнесения. Эпос – слово о подвигах, повествование, рассказ. «Логос» – связан прежде всего с развитием научного, аналитического мышления, широко употребляется в классический период, когда начинают складываться жанры научной, исторической и философской прозы. «Миф» по-гречески тоже означает слово. Однако не просто слово о богах и героях. Миф, по мысли А.А. Тахо-Годи, выражает обобщенно-смысловую наполненность слова в его целостности. И, следовательно, то, «что обычно называют мифологией, есть упорядоченное единство существовавших первоначально в дифференцированном виде «слов», обобщающих для древнего человека представление о том мире, в котором он живет, и о силах, которые этим миром управляют»⁸.

Итак, миф – это словообобщение человеком чувственного восприятия мира. По своей сути это определение не противоречит, а скорее развивает и дополняет соответствующие суждения о мифе А.Ф. Лосева. Ученый считал, что для рождения мифа исключительно важна обобщающая деятельность сознания. Мифологический образ представляет собой общую идею в чувственно-конкретном облике, а потому «миф есть непосредственное вещественное совпадение общей идеи и чувственного образа»⁹. А.Ф. Лосев настаивает на нераздельности в мифе идеального и вещественного, вследствие чего и является в мифе специфическая для него

⁸ Тахо-Годи А. А. Греческая мифология. М.: Искусство, 1989. С. 8.

⁹ Мифы народов мира. Энциклопедия. В 2-х т. М.: Советская энциклопедия, 1980. Т. 1. С. 19.

стихия чудесного. Развивая это положение, М.И. Стеблин-Каменский подчеркивает, что «миф – это не жанр, не определенная форма, а содержание, как бы не зависимое от формы, в которой оно выражено»¹⁰.

Еще отечественный филолог XIX в. А.А. Потебня, подходя к определению природы мифа с лингвистической точки зрения, учитывал саму семантику слова. Ученый исходил из того, что мифологическое и символическое понимание слова есть парадигма для всякого словесного искусства. В центре теории А. А. Потебни находится понятие «внутренней образной формы слова», которая, по мысли исследователя, противостоит и его внешней звуковой форме, и его абстрактному значению. Внутренняя форма слова является чувственным знаком его семантики. Нерасчлененность образа и значения определяет, согласно теории А.А. Потебни, специфику мифа. А.А. Потебня справедливо считал, что «язык есть главное и первообразное орудие мифологии»¹¹, что миф, как совокупность образа (сказуемое), представления и значения (психологическое подлежащее), нельзя мыслить вне слова, а потому он принадлежит словесности и поэзии. Говоря о неразрывной связи языка и мышления, А.А. Потебня пишет о том, что в дописьменный период единственным свидетелем движения мысли человека было слово, а «те же душевные процессы, которые производят слово, на известной ступени вместе со словом создают и мифы»¹². Потебня не ограничивает процесс мифотворчества определенным временем в истории человеческой культуры, ибо «...» создание нового мифа состоит в создании нового слова»¹³. Ученый сравнивал слово с некоей рамкой, определяющей круг наблюдений говорящего и одновременно окрашивающей наблюдаемое. Анализируя содержание мифов различных народов, А.А. Потебня приходит к продуктивному выводу о том, «что под влиянием известного языка известные мифы вовсе не могли бы образоваться»¹⁴. Исследователь приводит в качестве примера живописный диалог мальчика с отцом, когда на слова отца о боге, что тот всевидящий, ребенок воскликнул: «Какие же, должна быть, у него очки!» Подобный миф мог возникнуть, по мнению ученого, только там, где слово «патер» означает «бог» и «отец». В украинском же языке, где «отец-бог» – «отче», а «отец-отец» – «тато» и «батько», такой миф возникнуть не мог. А.А. Потебня указывал и на то, что всякое понимание слова есть, в

¹⁰ Стеблин-Каменский М.И. Миф. Л.: Наука, 1976. С. 87.

¹¹ Потебня А.А. Эстетика и поэтика. М.: Искусство, 1976. 614 с.

¹² Потебня А.А. Эстетика и поэтика. М.: Искусство, 1976. С. 442.

¹³ Потебня А.А. Эстетика и поэтика. М.: Искусство, 1976. С. 439.

¹⁴ Потебня А.А. Эстетика и поэтика. М.: Искусство, 1976. С. 419.

известном смысле, и создание его нового значения. На этом же основана и полисемантическая мифа. Исследователь совершенно справедливо указывал, что первоначально в языке господствовали конкретные значения, а вместе с тем и неосознанно метафорические. Он полагал, что метафоричность есть всегдашнее свойство языка и переводить его мы можем только с метафоры на метафору. Однако чувственное восприятие мира, отраженное в мифе, не есть измышление одного, пусть даже гениального человека. Мифы – образования подвижные, складывающиеся веками в человеческих коллективах. В мифе форма тождественна содержанию, и потому символический образ представляет то, что он моделирует. Важнейшая функция мифа – создание модели, примера, образца. Мифы – это вековой опыт человечества, эту модель человеческого поведения или образ каждая эпоха, каждое поколение наполняет новым содержанием либо активизирует потенциально заложенные в мифе возможности.

Рассуждая о метафорической природе мифологического образа, О.М. Фрейдберг справедливо замечает, что мифологическое мышление древности еще не может определять предмет по реальным признакам, оно наделяет его образными, воображаемыми чертами, идущими «мимо» признаков предмета. Левый – смерть, правый – жизнь, красное – воскресенье. Решающую роль играют не признаки предмета, а его семантика. Значимость заменяет признаки. Так как образ создаст слово, то для О.М. Фрейдберга миф – антикаузальная система метафор. Исследователь приводит любопытный пример, как иногда понятие может рождаться из метафоры. Слово «раб» означало смерть. Когда появилось социальное явление рабства, то пленник, вещь, бесправное существо, зависимое от владельца, стало называться рабом¹⁵. По мысли О.М. Фрейдберга, миф – произвольная форма первобытного мировосприятия. Его части или мотивы – это метафоры. Все метафоры одинаково представляют собой образ, но в различных видах и уточнениях; они равны между собой, дублируют друг друга в любом количестве и объединяются совершенно антикаузально вокруг того общего образа, который различными средствами выражают¹⁶. Следовательно, философски миф представляет собой систему значимостей (метафор). Однако мифомышление сегодня приобретает ряд существенных отличий по сравнению со своей древнейшей формой. Происходит десакрализация, деритуализация и дегероизация мифологического содержания. Одним из основных качеств мифомышления становится рефлексия в совокупности с психологизацией, появляются

¹⁵ Фрейдберг О.М. Миф и литература древности. М.: Наука, 1978. С. 45.

¹⁶ Фрейдберг О.М. Миф и литература древности. М.: Наука, 1978. С. 48.

ся личностные формы мифа, в отличие от древнейшей – коллективной, потерявшаяся в хаосе мировых катаклизмов личность начинает заново космологизировать мир. Миф становится привлекательной моделью в общественном сознании XX века и потому, что, благодаря его полисемантичности, в его содержании привлекает изменчивость и бесконечная вариативность личности. В этой связи обращение к мифу, содержащему при всех возможных трансформациях определенную доминанту, сохраняющую образ, закономерно, поскольку при стабильности ядра своеобразного архетипа, акцент делается на изменчивости вариаций, тогда как обобщенность мифологической модели служит целям типологизации характера. Говоря о вечности процесса мифотворчества, еще Ф. Шеллинг писал, что истребить миф невозможно. Он предрекал возникновение «новой мифологии», объединяющей природу и историю. Процесс мифологизации в общественном сознании XX века – яркое тому подтверждение.

ОСНОВНЫЕ ТЕОРИИ МИФА В ИСТОРИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ

Гуманитарная наука знает множество теорий мифа, среди них натуралистическая (А. Кун, В. Шварц, Ф.И. Буслаев, А.Н. Афанасьев), лингвистическая (М. Мюллер, А.А. Потебня), антропологическая (Э. Тейлор, Э. Лэнг, Г. Спенсер), ритуалистская (Дж. Фрэзер, Д. Харрисон, А.Б. Кук), функционалистская (А. Малиновский), социологическая (Э. Дюркгейм, Л. Леви-Брюль), символическая (Э. Кассирер, В. Урбан, С. Лангер), психоаналитическая (З. Фрейд, К.Г. Юнг, Дж. Кэмпбелл), мифокритическая (М. Бодкин, Н. Фрай), структуралистская (К. Леви-Стросс, Е.М. Мелетинский, В. Н. Топоров), семиотическая (Р. Барт, Ю.М. Лотман, Б.А. Успенский) и многие другие. Подробный обзор теорий мифа от Античности до современности представлен в трудах Е.М. Мелетинского, С.А. Токарева, Р. Веймана и др. Мы остановимся на некоторых, созвучных с поднимаемой в данной монографии проблемой. Каждая эпоха видит в мифах свое, созвучное своему времени, своим задачам. Так, Возрождение, впервые обратившее свой взор к классической греческой древности, пыталось найти в памятниках и произведениях Античности поддержку и основание ренессансного гуманизма. Французский Классицизм истолковывал сюжеты античных трагедий и мифов со стороны «здорового смысла», что совершенно не отвечало духу античного мировосприятия, Просвещение обращается к мифам с точки зрения рационализма. Однако уже **Джамбаттиста Вико** (1668–1744) – один из самых оригинальных мыслителей Нового времени – не разделял по теоретическим установкам ни одной из современных ему доктрин. Ему принадлежит первенство в формулировании целого ряда общетеоретических принципов исследования исторического процесса, которые получили развитие гораздо позднее. Вико выступил с критикой картезианской концепции исторического прогресса, увидел синкретичность мифа, в котором в начальном состоянии были заложены различные науки и поэзия. Вико отмечал, что все народы мира проходят первую поэтическую стадию, на которой происходит формирование мифологий, сходных во многих отношениях, что объясняется тем, что различными нациями движут единообразные идеи.

Первый, кто наиболее близко подошел к истинному восприятию духа наследия Античности, а, следовательно, и мифологии, и кто создал

первую концепцию античной культуры и мифомышления, был **Иоганн Иоахим Винкельман** (1717–1768). Ведущей мыслью в концепции Винкельмана является утверждение о благородной простоте и спокойном величии античного мироощущения, что в эстетических учениях его предшественников заслонялось чисто утилитарными задачами эпохи. Эта идея Винкельмана надолго стала определяющей в эстетических концепциях и художественной практике европейских ученых и художников, обращающихся к истокам античного искусства, в частности, к мифологии. Так в работе «Мысли о подражании греческим образцам» (1755) Винкельман утверждает: «Общим и прекраснейшим признаком греческих произведений служит благородная простота и спокойное величие как положения, так и выражения. Подобно глубине моря, всегда спокойного, как бы ни бушевала его поверхность, выражение греческих фигур, несмотря на все страсти, обнаруживает великую уравновешенную душу»¹⁷. Величие античного искусства Винкельман, таким образом, видит в идеализации человека—стоика, невозмутимо одерживающего внутреннюю нравственную победу над препятствиями и страданиями, порожденными внешними обстоятельствами. Идеал красоты в греческом искусстве связан с идеей о созерцательном покое, воплощенном в греческих богах и героях. Винкельман опирается в этом утверждении на мысль Аристотеля: «То, что лучше всего, не нуждается в действии, ибо оно само есть цель». Определяя выражение и действие как моменты прекрасного, немецкий учёный, однако, замечает, что действие разрушает красоту. По мнению Винкельмана, греческие мастера скорее отклонились бы от истины, чем от красоты. Эти положения Винкельмана явились впоследствии определяющими для эстетики Веймарского классицизма в творчестве Гёте и Шиллера.

Миф становится одной из основных тем романтической эстетики. Он получает в ней предельно широкое толкование и относится к сфере всего выразительного и образного. Не только произведения искусства, но и сама человеческая жизнь трактуется как осуществленный миф, мифическое бытие, а миф интерпретируется как действительность, реальность, правда, поэзия.

Концепция мифа и мифологизации, созданная **Фридрихом Вильгельмом Иосифом Шеллингом** (1775–1854), представляет собой особый этап в развитии не только немецкой эстетической мысли XIX века. Именно Шеллинг, создатель теории тождества бытия и мышления, пер-

¹⁷ Винкельман И. И. Избранные произведения и письма. Ленинград: Академия, 1935. 683 с.

вый определил мифологию как «первичный материал и необходимое условие для всякого искусства». Философ называет ее той почвой, «на которой только и могут расцвести и произрастать произведения искусства»¹⁸. Эта особая функция мифологии определяется прежде всего тем, что образы и сюжеты мифологического происхождения позволяют художнику в полной мере выразить в своем творчестве вечные понятия и проблемы человечества. Философ высказывает мысль о том, что «миф присущ каждому народу, живущему в эпоху своего детства». Это положение развивается и углубляется им в посмертно опубликованном труде «Философия мифологии» (1856). Шеллинг подходит к постижению сущности мифотворчества с иной точки зрения, чем просветители. Простейшие теории мифа рассматривали миф как поэтический вымысел. Подобная точка зрения высказывается и Гердером. Шеллинг указывает на недостаточность подобного взгляда. Нельзя отождествлять мифологию и поэзию. Философа не устраивает и аллегорический вариант истолкования мифологии. Шеллинг приводит рассуждения английского рационалиста и эмпирика Фрэнсиса Бэкона из трактата «О мудрости древних» о том, что в мифе всегда можно обнаружить тайный однозначный смысл, заложенный в нем его создателем. И в «поэтической», и в «аллегорической» теориях, по мысли Шеллинга, есть одно слабое место: преднамеренность создания мифа. Создать же мифологию преднамеренно, искусственно или ввести ее декретом, как школьную программу, невозможно. Мифология не может быть созданием отдельного человека и даже многих, объединившихся для этой цели. Мифологию создает народ в своей совокупности. Как нет народа без общего языка, так не существует парод и без единой мифологии (Шеллинг). Общее представление о богах и героях определяет единство сознания¹⁹. Рассуждая о единстве многих мотивов, сюжетов и образов в мифологиях разных народов, Шеллинг отрицает возможность заимствования мифологических представлений, утверждая, что мифологию создает совокупное человечество на определенной стадии своего развития. Корни мифологии следует искать не в поэтическом творчестве отдельных индивидов, а в особенностях человеческого сознания как такового. Размышляя о специфике мифологического образа, Шеллинг пишет о принципиальном отличии мифа от аллегии, ибо «в аллегии особенное только обозначает общее, в мифо-

¹⁸ Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 105.

¹⁹ Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 114.

логии оно вместе с тем само есть общее»²⁰. «Значение здесь совпадает с самим бытием, оно переходит в предмет, составляет с ним единство. Как только мы заставляем эти существа нечто обозначать, они уже сами по себе перестают быть»²¹. Философ сближает миф и символ. По мысли философа, в каждом мифологическом образе заключен «неисчерпаемый смысл». Подобное свойство имеют и все подлинно талантливые произведения искусства, представляя собой «некую бесконечность», «причем никогда нельзя сказать, вложена ли эта бесконечность самим художником или раскрывается в произведении как таковом»²². Последний тезис становится отправным пунктом в эстетических и творческих исканиях художников различных школ и направлений XX века. Философ также высказывает мысль, оказавшуюся продуктивной в последующих концепциях мифологизации Р. Вагнера, Ф. Ницше, Хайдеггера, Ясперса: «Мифология должна не только изображать настоящее или прошедшее, но также и охватывать будущее. Она как бы посредством пророческого предвосхищения должна наперед оказаться согласованной с будущими условиями и бесконечным развертыванием времени или адекватной им, т. е. должна быть бесконечной»²³.

Великие исторические встречи между европейцами и народами Африки, Азии и Америки повлекли за собой множество далеководущих находок и последствий для постижения тайн развития человеческой цивилизации. Самым, возможно, интересным, а для первых исследователей просто ошеломляющим, результатом было открытие того, что культуры, далеко отстоящие друг от друга во времени и пространстве, имеют чрезвычайно много сходного между собой в религии и мифологии. Конквистадоры обнаружили множество параллелей с католицизмом среди народов Инкской империи в Перу и Боливии. Европейцы и миссионеры развивали любопытные, а подчас и курьёзные теории, чтобы объяснить феномен параллельных верований.

Начало XX века ознаменовалось серьёзным изучением сравнительных религии и мифологии. Это привело к возникновению двух подходов к этому явлению. Первый подход – теория рассеяния, утверждавшая, что мифы изначально создавались в нескольких немногочисленных областях, таких, как Индия, а затем, ещё в древнейшие времена, распространились

²⁰ Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 108.

²¹ Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 111.

²² Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 383.

²³ Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 113.

по всему миру в ходе общения между различными культурами²⁴. Второй подход можно назвать психологическим, согласно которому основные элементы и слагаемые мифа – это продукты человеческого сознания и психики, универсальной для всех людей. Одним из наиболее ярких, возможно первым, сторонником теории рассеяния был **Лео Фробениус** (1873–1938) – немецкий этнограф-африканист, археолог, сторонник диффузионистской теории, автор теории «морфологии культуры». Как и Генрих Шлиман, он был учёным-любителем. Работая в бременской экспортной фирме и Бременском музее, он занимался самообразованием, изучал древнегреческий, антропологию и мифологию. Уже при жизни Фробениус стал одним из самых уважаемых исследователей доисторического искусства. Именно Фробениус выдвигает новаторскую для его времени теорию, получившую название «Kulturkreislehre» – изучения «культурных кругов». Фробениус доказывал существование центрального мифо-производящего региона, располагавшегося от Западной Африки до Индии, а затем оттуда, через Индонезию и Океанию и до американских континентов. Исследователь обратил внимание на множество общих мифов и культурных взаимосвязей в этой области и решил, что параллельные мифы являются результатом культурного обмена между древними народами в масштабе, превышающем все допущения большинства современных учёных. Выдвигал гипотезу существования працивилизации на юг от Сахары, так называемой «Африканской Атлантиды».

Следуя теориям Фробениуса, норвежский исследователь **Тур Хейердал** в 1947 году совершил своё знаменитое путешествие, описанное в «Кон-Тики» на южноамериканской лодке из дерева бальза из Перу в Полинезии. К плаванию через Тихий океан Хейердала подтолкнули старинные летописи и рисунки испанских конквистадоров с изображением плотов инков, а также местные легенды и археологические свидетельства, позволявшие предполагать, что между Южной Америкой и Полинезией могли быть контакты. Затем последовала экспедиция на остров Пасхи, а также плавание на лодках «Ра» и «Ра II». На основании своих исследований в своей статье «По следам бога Солнца», опубликованной в каирском журнале «Egypt Travel Magazine» Тур Хейердал писал: «Сходство между ранними цивилизациями Египта и Мексики не ограничивается лишь пирамидами <...> И в Мексике, и в Египте существовала высоко-развитая система иероглифической письменности... Учёные отмечают

²⁴ См. подробно: Джон Ф. Бирлайн. Параллельная **мифология**. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://neotampl.eu5.org/histmif.html> (дата обращения 20.10.2020).

сходство фресковой живописи в храмах и усыпальницах, схожие конструкции храмов с искусными мегалитическими колоннадами. Указывается на то, что при сооружении сводов из плит архитекторы по обе стороны Атлантики не знали искусства сооружения настоящей арки. Обращается внимание на существование циклопических по размеру каменных человеческих фигур, на удивительные астрономические познания и высоко развитую календарную систему в Мексике и Египте. <...> Эти и другие многочисленные свидетельства сходимости культур, взятые вместе, могли бы подтвердить теорию о том, что однажды или неоднократно суда с берегов Средиземного моря пересекали Атлантический океан и принесли основы цивилизации аборигенам Мексики»²⁵. По сути открытия Тура Хейердала подтверждали и теорию **Эмиля Дюркгейма** (1858–1917) – известного французского социолога, указавшего на силу мифа, связующего общество воедино.

Согласно Дюркгейму, ключевая функция мифа – это приспособление поведения индивидуума к группе. Совпадение мифов, исторически и пространственно находящихся вне зоны досягаемости друг для друга культур, Дюркгейм обосновывал теорией «коллективного сознания». Поскольку с точки зрения Дюркгейма все сюжеты, мотивы, все основные компоненты мифа являются результатом нервной деятельности человеческого мозга, «коллективное сознание» как бы цементирует общество и удерживает его в состоянии единства. «Коллективное сознание – это высшая форма психической жизни, поскольку это есть осознание сознания. Находясь вне и превыше всех индивидуальных и локальных обстоятельств, оно рассматривает явления в их непреходящем и сущностном аспекте, кристаллизирующемся в общепонятные идеи... Оно одно способно предоставить мышлению шаблоны, приложимые решительно ко всем вещам и дающие возможность рассуждать о них»²⁶. Эти универсальные мифологические «шаблоны» или паттерны (англ. *pattern* – образец, шаблон; схема-образ), по которым выстраивается миф и который каждый народ заполняет своим специфическим содержанием. Как отмечает Бирлайн Дж., концепция Дюркгейма об истоках мифа в наследственной памяти того или иного народа, в его коллективном сознании, является основополагающим звеном для теории Карла Густава Юнга и вносит вклад в концепцию Джозефом Кэмпбеллом, а также в структуралистскую интерпретацию мифа Клодом Леви-Строссом.

²⁵ Хейердал Т. По следам бога Солнца (перев. с англ.). За рубежом. № 21, 23–29 мая 1969 г.

²⁶ Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. С. 277.

Родившийся в Польше **Бронислав Малиновский** (1884–1942), выдающийся английский антрополог и основатель функционализма в антропологии и социологии, изучавший влияние мифа на первобытные культуры, продолжает обозначенную Дюркгеймом линию изучения мифа и мифомышления. Особо продуктивной является мысль Б. Малиновского о том, что мифомышление актуально в современности, более того, миф играет определяющую роль не только в первобытном обществе, но в любой культуре. С точки зрения исследователя, идея Э. Тейлора о «пережитках», запечатленных в мифах, не состоятельна, поскольку так же, как древние народы считали миф своей историей, так и в любом современном обществе он является источником моральных представлений и социальных отношений: «Мифы том виде, в каком он существует в дикарском сообществе, то есть в своей примитивной форме, – это не только история, но и живая реальность. Это совсем не занимательный рассказ о том, что происходило в некие незапамятные времена, нет, миф продолжается вплоть до настоящего времени, до сих пор влияя на судьбы мира и людей <...> Подобно тому, как наша священная история продолжает жить в ритуалах, управляет нашей верой и поведением, так и миф продолжает жить для дикаря»²⁷. Малиновский отказывает мифу в теоретической значимости и говорит о его практических функциях в архаичных обществах. Миф служит поддержкой культурных традиций и выполняет многообразные функции в культуре, среди которых можно назвать воспитательную, компенсаторную, социализирующую, нравственно-нормативную и важнейшую – регулятивную.

Психоаналитическая линия в осмыслении мифомышления и мифотворчества обосновывается **Зигмундом Фрейдом** (1856–1939) в контексте исследования сновидений как материала для изучения и понимания бессознательной психики человека. С этой точки зрения миф рассматривается учёным в качестве отражения процессов бессознательного как «коллективного сновидения». Важным моментом в концепции З. Фрейда было то, что в отличие от Дюркгейма и Малиновского учёный определял мифы и мифологические образы не как отражения коллективных процессов человеческого бессознательного, не как источник моральных представлений и социальных отношений в обществе, но в качестве проекции подавленных личных воспоминаний детства, проекции только индивидуального бессознательного. Объяснение сходства мифологических образов и сюжетов у разных народов мира учёный объяснял доста-

²⁷ Цит. по: Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. С. 278.

точно упрощённо: поскольку у каждого человека есть отец и мать, то и образы личного бессознательного у представителей разных народов одинаковы. Тем не менее, учёный считал мифологию необходимым этапом перехода к научному мышлению. Учёный исследовал мифы и использовал их содержательную сторону при описании различных комплексов (нарциссизм, «эдипов комплекс»). К.Г. Юнг в период сотрудничества с З. Фрейдом также предлагает в качестве понятия психоанализа, «комплекс Электры», проявляющийся у девочек в их отношении с отцом и матерью, аналог «эдипова комплекса». По свидетельству современников параллели с мифологией Фрейд применял даже к своей жизни, называя в последние годы свою дочь Анну Фрейд, заботившуюся о больном отце и осуществлявшую его связь с миром, своей Антигоной²⁸.

Карл Густав Юнг (1885–1961) – основоположник аналитической психологии. С 1907 по 1912 год был близким соратником Зигмунда Фрейда. Юнг развил, в отличие от бывшего учителя, учение о коллективном бессознательном, в образах (архетипах) которого видел источник и материал для мифов и сновидений. К 1912 году Юнг и Фрейд расстались, поскольку он усомнился в теории инфантильной сексуальности («эдиповом комплексе»), а также критиковал Фрейда в вопросах происхождения мифологии и религии, относившего их к последствиям травм личного бессознательного. Дж. Кэмпбелл писал о том, что для Юнга мифы «представляют мудрость рода человеческого, благодаря которым человек выдержал испытание тысячелетий. Таким образом, они не были и никогда не будут замещены достижениями науки, имеющей дело скорее с внешним миром, чем с те глубинами, в которые мы погружаемся во сне»²⁹. Сам Кэмпбелл в мифах видит прежде всего символы, расшифровать которые можно лишь с помощью психоанализа. Большое значение для формирования концепций авторского мифотворчества в XX и начавшемся XXI вв. (Т. Манн, Г. Гессе, К. Вольф, Ф. Фюман, И. Моргнер, Ю. Брезан, Н. Гейман, С. Рушди, Г. Джойс, Д. Симмонс и многие др.) имело учение К.Г. Юнга о коллективном бессознательном, архетипах, мифическом. Концепция мифа в рассуждениях Юнга смыкается с теорией архетипов. Бессознательное как историческая подпочва, определяющая структуру современной психики, проявляет себя в архетипах – наиболее общих схемах челове-

²⁸ Михайлова А. Анна, дочь Зигмунда: Антигона XX века. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.epochtimes.ru/anna-doch-zigmunda-antigona-xx-veka-99024500/> (дата обращения 20.10.2020).

²⁹ Цит. по: Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. С. 291.

ского поведения и мышления. Они находят своё выражение в символических образах, обнаруживаемых в мифах, религии, фольклоре, художественном творчестве. Именно поэтому мифологические мотивы и образы, встречающиеся у различных народов, отчасти тождественны, отчасти похожи друг на друга. С точки зрения Юнга, подобные мифологические фигуры «являются сформулированным итогом огромного типического опыта бесчисленного ряда предков»³⁰. Бирлайн Дж., приводя суждения Юнга об архетипе («понятие архетипа, неразрывно связанное с идеей коллективного бессознательного, указывает на определенные формы в человеческой психике, присутствующие повсюду и всегда»), замечает, что для Юнга и Кэмпбелла «герой» выступает как архетип, общий для всех параллельных героических мифов, точно так же в ряде сходных между собой мифов появляется «архетип» «трикстера»³¹. Для Юнга миф – это та нить Ариадны, которая ведёт человека в будущее, одновременно связывая его прошлое с настоящим. Как и для Дюркгейма, и Малиновского, миф у Юнга – это то, что связывает и формирует целостные человеческие сообщества, помогая самоопределению племён и наций. Оспаривая точку зрения своего бывшего учителя и соратника, Юнг призывает к определению чётких границ между психологией и искусством. Обычному человеку с улицы, по его мнению, никогда не придёт в голову смешивать патологию с искусством, а произведение искусства с неврозом. В противном случае пришлось бы признать за любой болезнью статус искусства. Однако собственный взгляд Юнга на природу творчества отличается склонностью к мистике, иррациональному. Импульс художественного творчества прорывается из сферы подсознательного и подчиняет себе личность художника. Юнг сравнивает бездны бессознательного, порождающие творчество с царством Матерей из II части «Фауста». По мысли Юнга, подлинная суть творящего бессознательного не может быть познана одной творческой личностью. Любое приближение к архетипическому феномену оказывается только словесным уподоблением. Так как выражение никогда не может исчерпать «бездн» творящего импульса, художник нуждается подчас в «неимоверном материале». Так, «Данте растягивает своё переживание между всеми образами ада, чистилища и рая. Гёте понадобился Блоксберг и греческая преисподняя. Вагнеру – вся нордическая мифология»³². Неисчерпаемость первопереживаний, с точки зрения учёного, заставляет поэта обращаться к не менее ёмким мифологическим образам, как к единственно адекват-

³⁰ Юнг К.Г. Психологические типы. СПб.; М., 1995. С. 317.

³¹ Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. С. 293.

³² Юнг К.Г. Психологические типы. СПб.; М., 1995. С. 113.

ному для своих переживаний. Юнг расширяет границы мифа до такой степени, что мифом называется любой плод фантазии, что приводит к панмифологизму. В мифах наиболее ярко осуществилась репрезентация архетипов или архетипических мифологем. Отношение архетипа и мифа к художественному творчеству недоступно рациональному сознанию. Тем не менее, перспектива многовариантности истолкования архетипа и мифа привлекала и привлекает многих «мифологизирующих» художников, стремящихся найти рациональное зерно в различных истолкованиях архетипа или конструктивную идею, по-новому освещающую понятие о мифе. Ранние современные интерпретаторы мифов, такие как Фробениус, Дюркгейм, опирались на культурную историю и социальные взаимосвязи внутри культур. Принципиальной новизной отличается структуралистский подход к мифу и мифологическому мышлению. В структурной антропологии **Клода Леви-Стросса** (1908–1990), признанного лидера структурализма и автора многих трудов по мифологии («Структура мифов», «Мифологика», «Первобытное мышление»), занимавшегося изучением мифологии американских индейцев, мы обнаруживаем ещё один, важный для наших последующих рассуждений, подход. Эмиль Дюркгейм считал, что параллельные мифы можно объяснить укорененными в нервной системе «шаблонами» или паттернами мифов, одинаковыми у всех людей. Как и Б. Малиновский, Леви-Стросс отмечает психопрагматическую функцию мифов, которая проявлялась в отстранении и преодолении путем мифотворчества страха смерти, что возможно благодаря работе интеллекта, как утверждал Леви-Стросс, из-за функционирования бессознательного, как думал Б. Малиновский. Язык, науку, религию, искусство, мифологию, то есть культуру, Леви-Стросс понимает как символическую систему, отражающую природную и социальную реальность. Метод исследования был заимствован им из структурной лингвистики и связан с обнаружением в различных явлениях культуры устойчивых отношений между элементами целого, то есть выявлением общих логических структур в социокультурных явлениях, что связано с попытками преодоления психологизма и возвращением интеллекту главенствующих позиций, утраченных под воздействием идей иррационализма. Следует отметить, что структурализм возник как ответная реакция на популярную «философию жизни» с ее превознесением субъективности и эмоциональной сферы за счет интеллекта. Миф предстает в его истолкованиях как специфический язык, надстроенный над речью. Первобытные мифы, по мнению ученого, разрешали крупные противоречия окружающего мира. Своей целью он ставил обнаружение в различных мифах сходных элементов, систему оппозиций и медиаторов, промежуточных соединяющих звеньев. Леви-Стросс пришел к

выводу о наличии сходных структур у мифов различных народностей, никогда не общавшихся между собой. Этот феномен был им объяснен наличием сходных структур мышления у людей различных культур. Логический механизм мифологического мышления стал доступен описанию и изучению благодаря предложенному Леви-Строссом структурному подходу. Первоначально Леви-Стросс подчеркивал в мифе его метафорический характер. Позднее он сближает миф уже не с языком, а с музыкой, содержание которой наполнено богатством смыслов. Леви-Стросс считал, что и миф, и музыка являются особыми формами языка, смысл которых может быть найден только тогда, когда они взяты в целостности. Миф, как и музыка, уничтожает историческое время и его необратимость. В своей книге К. Леви-Стросса «Миф и смысл» читаем: «Моя отправная точка заключалась в том, что миф, так же как и музыкальную партитуру, невозможно понять в протяженной последовательности. Поэтому мы должны сознавать, что если мы попытаемся прочесть миф так, как читаем роман, слева направо, строка за строкой, – то мы этот миф не поймем, поскольку его нужно воспринимать как целостность и постигать, что основное значение мифа передается не последовательностью событий <...>, а <...> всей совокупностью событий, даже если эти события представлены как различные эпизоды повествования. Поэтому миф следует читать примерно так же, как мы читали бы оркестровую партитуру <...> И только обращаясь с мифом так, как если бы он был оркестровой партитурой <...> мы сможем понять его как целостность, сможем извлечь из этого мифа смысл»³³. Леви-Стросс отыскивал в мифах прежде всего ментальные структуры, он усматривал в мифе некий ключ к структурам человеческого мышления и результат познавательной деятельности, направленной на внешний мир. Структурализм отвергает психологический подход Юнга и Фрейда; «элементарные ячейки» – это часть структуры мозга, а не элемент человеческого подсознания, проявляющегося в сновидениях и мифах.

Итак, философско-эстетическая рецепция мифа особенно в XX–XXI вв. характеризуется принципиальной множественностью теорий – антропологическая, функционалистская, интуитивистская, психоаналитическая, социологическая, символическая, структуралистская и другие, для цели нашего исследования менее значительные. Многие из них противоречили друг другу, иные являли преемственные отношения, представители одних концепций только теоретизировали, другие же, наоборот, *воплощали свои воззрения в практическом мифотворчестве.*

³³ Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. С. 299.

МОДИФИКАЦИЯ ИДЕЙ «НОВОЙ МИФОЛОГИИ» В КОНТЕКСТЕ ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОГО ОБЩЕСТВА

Раздел 1

«Миф – язык, не желающий умирать» (Ролан Барт)

Активизация мифа в художественном сознании XX столетия вызвана поисками новых возможностей изображения отношений человека и мира. Однако освоение мифологии – это не только традиционное усвоение её идейного, смыслового богатства. Освоение мифологии – всегда новый, заново осуществляемый каждым поколением процесс. Это преломление её образов и идей в разновидностях общественного сознания новой эпохи. Неомифологизм – специфическая для XX века форма художественного мышления, предполагающая особое отношение к мифологическим сюжетам, образам и символам, которые не столько воспроизводятся, сколько проигрываются или пересоздаются, тем самым рождая новые мифы, соотносимые с современностью. Таким образом, неомифологическое искусство XX века как бы постоянно ссылается на древнейшие образцы, соизмеряет себя с избранной культурной традиции. Так в романе Томаса Манна «Доктор Фаустус» в роли мифа выступают различные легенды и художественные произведения (К. Марло, И.В. Гете) о докторе Иоганне Фаусте, волшебнике и чернокнижнике, жившем в XVI в. и якобы продавшем душу дьяволу, в романе «Волшебная гора» Ганс Касторп – «герой со стороны», но одновременно и «герой-простак», типа Парцифалья Вольфрама фон Эшенбаха. Литературные аллюзии и мифологические реминисценции, связанные с этим образом, охватывают огромный ряд персонажей и произведений. Достаточно вспомнить Кандида и Гурона Вольтера, и Гулливера Свифта, и Фауста Гете, а также Вильгельма Мейстера. Вневременной пласт романа выводит нас и к ироничному переосмыслению средневековой легенды о Тангейзере, семь лет отлученном от людей в гроте Венеры. **Неомифологизация** выступает как попытка сознательного, нетрадиционного использования мифа, порой приобретающего характер самостоятельного поэтического мифотворчества. В. Руднев в «Словаре культуры XX века» определяет неомифологическое сознание «как одно из главных

направлений культурной ментальности XX в., начиная с символизма и кончая постмодернизмом»³⁴.

Категориальной чертой неомифологического сознания выступает интертекстуальность – текстовая категория, отражающая соотнесенность одного текста с другими, диалогическое взаимодействие текстов в процессе их функционирования, обеспечивающее приращение смысла произведения. В качестве мифа, «подсвечивающего» сюжет может выступать не собственно мифологический текст, но и «исторические предания, бытовая мифология, историко-культурная реальность предшествующих лет, известные и неизвестные художественные тексты прошлого»³⁵. В подобных произведениях мы встречаем и примеры собственной оригинальной, так называемой, авторской мифологии, созданной по общим законам мифологического мышления.

О «новой мифологии», как уже отмечалось, писал ещё **Ф.В.Й. Шеллинг**. Подлинный художник, по Шеллингу, всегда мифотворец и «призван превратить в нечто целое открывшуюся ему часть мира и из его материала создать собственную мифологию»³⁶. Дон-Кихот Сервантеса и Макбет Шекспира – мифы нового времени. Рассуждая об образной системе «Божественной Комедии» Данте, Шеллинг замечает, что даже выведенные поэтом исторические личности, подобно Уголино, будут впоследствии считаться мифологическими, поскольку художественная система названного произведения питается собственной мифологией Данте, рожденной опытами жизни и творческой фантазией поэта.

Однако, основоположником «неомифологизма» принято считать **Рихарда Вагнера**. Концепция Вагнера отражена прежде всего в статьях «Искусство и революция» (1848), «Произведение искусства будущего» (1849), фундаментальном труде «Опера и драма» (1851). В этих работах им развивается намеченная еще в доромантической эстетике и искусстве (Винкельман, Гете, Шиллер) идея о преобразующей действительности функции искусства, основанного не в последнюю очередь на образах мифологии. По Вагнеру, художественное произведение будущего должно стать как бы прообразом универсальной жизни. Герой такого произведения, подобно мифологическому, должен отображать в себе самом всю сущность бытия и мироздания. По сути уже в ранний период творчества

³⁴ Руднев С. Словаре культуры XX века. М.: Аграф, 1997. С. 184. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://niv.ru/doc/pogrebnyaya-aspekty-miforoetiki/miforoetika-i-neomifologizm.htm> (lfnf j,hfotybz 20/10/2020).

³⁵ Подробно там же.

³⁶ Шеллинг Ф. В. И. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 147.

композитор идет по пути создания новой мифологии. Для Вагнера миф – это концентрация духовного и эмоционального опыта как первобытного, так и современного человечества. Одна из определяющих целей мифотворчества, по Вагнеру, – самопознание. В мифе человек стремится «познать в изображаемом предмете себя и свое собственное, творящее бога существо». Это положение плодотворно развивается в эстетике и художественной практике писателей XX века. Вагнер считал, что народ именно через миф становится создателем искусства, что миф – поэзия глубоких жизненных воззрений. Так же, как и у Шеллинга, представление о мифе у Вагнера сближается с понятием о художественном образе. Трагедия представляется для него ничем иным как «художественным завершением самого мифа; миф же есть поэма общего мировоззрения». Миф, несмотря на всю свою многомерность, как и художественный образ, обладает «свойством быть выраженным сжато»³⁷.

Развивая вагнеровское определение мифа, **Фридрих Ницше** (1844–1900) постулирует вневременную емкость мифологической модели: «Миф может наглядно восприниматься лишь как единичный пример некоторой всеобщности и истины, неуклонно обращающий взор свой в бесконечное»³⁸, мысль, которая будет впоследствии развиваться Т. Манном, Ф. Фюманом, К. Вольф, Г.Э. Носсаком, Ю. Брезаном и др. Однако предшественники Ницше (включая и Р. Вагнера) оперировали в своих рассуждениях ссылками на культуру и искусство Эллады достаточно ограниченного периода – классического или времени александрийской культуры. Ницше в своих трудах, прежде всего в книге «Рождение трагедии из духа музыки, или Эллинизм и пессимизм», говорит о совершенно иной Греции, охваченной стихией дионисийского экстаза. Он писал Вагнеру: «Надо обновить идею эллинизма, так как мы пользуемся ложными общими данными. Мы говорим о «радости», об «эллинской ясности», – а на самом деле и эта радость, и эта ясность – запоздалые плоды скудного знания, милости веков рабства. Тонкость Сократа и мягкость платоников уже несут на себе следы последующего упадка. Надо изучать древнюю поэзию шестого и седьмого веков. Тогда только вы прикоснетесь к наивной силе, к изначальному растительному соку Эллады. Вот времена, достойные изучения, так как в них много сходства с нашим веком. Греки верили в то время, подобно современным европейцам, в фатализм естественных сил, в то, что должны сами создать себе и добродетель, и богов.

³⁷ Вагнер Р. Избранные работы. М.: Искусство, 1978. С. 369.

³⁸ Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки, или Эллинизм и пессимизм // Соч. в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 1. С. 124.

Их воодушевляло чувство трагического, смелый пессимизм, не отвращавший их от жизни. Между греками и нами можно провести полную параллель: пессимизм и мужественная воля созидания новой красоты»³⁹.

По мысли Ницше, греческая культура, все греческое искусство проникнуто стихией вечной музыки. Стихия музыки для философа – в наивысшей степени обобщенный язык чувств, а потому она способна порождать миф. Прежде всего, миф трагический, поскольку стихия порождает диссонанс, а не гармонию. Как и для Рихарда Вагнера, для Ницше миф – это основа высшей формы греческого искусства – трагедии: «В трагедии миф раскрывает свое глубочайшее содержание, находит свою выразительнейшую форму; в трагедии он еще раз поднимается, как раненый герой, и весь сохранившийся еще остаток силы вместе с мудрым спокойствием умирающего загорается в его очах последним могучим светом»⁴⁰. Исчезновение музыкального, хорового, а, следовательно, мифологического начала, в чём философ винил Сократа и Еврипида, лишило зрителей гармонии метафизического утешения. Для Ницше миф есть «воплощенная музыка» и «воплощенная воля» (идеи, навеянные Шопенгауэром и Р. Вагнером). Так начинает разрушаться в работе Ницше привычный для XVIII–XIX века пластический гармонический идеал, воплощенный в раннегреческом искусстве. Для философа греческий дух, а, следовательно, и вся греческая культура есть поле столкновения, борьбы и соединения двух стихий – аполлонизма и дионисийства. С первым связано представление о гармонии, закономерности, порядке, мере и иллюзии сновидения. Сфера Аполлона – пластические образы в изобразительном искусстве, эпическая поэзия. Дионис – воплощение стихии, экстаза, трагической сути бытия, бог страдающий, терзаемый и вечно воскресающий, как сама жизнь. Его сфера в искусстве – музыка и лирическая поэзия. Преобладание одного из двух начал, особенно дионисийского, пагубно в искусстве и жизни. Рассуждения Ницше о дионисийстве во многом предваряют концепцию К.Г. Юнга о «коллективном бессознательном» в психической организации и общественном поведении человека. Свою гипотезу древнегреческого мифотворчества философ включает в рассуждение о природе античного искусства и истоках трагедии. Ницше высказывает имеющую достаточное психологическое обоснование мысль о том, что прекрасное и классическое искусство

³⁹ Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки, или Эллинство и пессимизм // Соч. в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 1. С. 34.

⁴⁰ Там же Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки, или Эллинство и пессимизм // Соч. в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 1. С. 96.

греков и их золотая оптимистическая мифология не есть прямое отражение безоблачного существования. Напротив, «грек знал и ощущал страхи и ужасы существования: чтобы иметь вообще возможность жить, он вынужден был заслонить себя от них блестящим порождением грез – олимпийцами»⁴¹. Назначение искусства в создании иллюзии, превращающей «в призрачные картины самую ужасную действительность». Она придаёт жизни вид игры и успокаивает индивида в его душевных терзаниях. Для Ницше «тот же инстинкт, который вызывает к жизни искусство, как дополнение и завершение бытия, соблазняющее на дальнейшую жизнь, – создал и олимпийский мир, как преобразующее зеркало, поставленное перед собой эллинской волей»⁴². На смену представления о стихийном всеохватывающем оптимизме как основе древнегреческого мироощущения Ницше выдвигает тезис о глубинном чувстве эллинского пессимизма. С подобной точки зрения, золотой безоблачный Олимп – лишь видение истерзанного жизнью мученика, лишь иллюзия, поддерживающая волю и инстинкт жизни. Ницше доводит до логического завершения идею Шеллинга о внеморальности греческого пантеона богов.

Следует сказать, что именно с Ф. Ницше начинается характерная для XX века тенденция эстетизации философии, размывание грани между философией и искусством, когда место философа, выводящего закономерности объективного развития, занимает мыслитель-творец, а логический процесс доказательств тезиса превращается либо в творческий акт, либо в индивидуальное мифотворчество, что особо ощутимо в экспрессионизме и экзистенциальной философии.

Ощущение кризиса, распада привычных норм общественного и духовного бытия привело к изменению привычной ауры искусства на рубеже XIX–XX вв.. Привычное тяготение к гармонии, устойчивым классическим идеалам сменяется ориентацией на изображение трагедийного, изломанного, зачастую патологического. Аполлоновское восприятие Античности, отраженное в концепции Винкельмана, нашло свое гениальное воплощение в драме «Ифигения в Тавриде» Гете. Гуманистический пафос винкельмановской теории не случайно связывается писателем с образом мифологической Ифигении, невинной и всепрощающей жертвы Троянской войны, дарующей проклятому роду искупление. Постницше-

⁴¹ Ф. Рождение трагедии из духа музыки, или Эллинство и пессимизм // Соч. в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 1. С. 66–67.

⁴² Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки, или Эллинство и пессимизм // Соч. в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 1. С. 67.

анскому кризисному периоду общественного сознания и искусства начала XX века оказался созвучен иной мифологический образ, диаметрально противоположного значения – образ одержимой мстительницы Электры, носительницы дионисийской стихии.

Двадцатое столетие открывалось «бумом» вокруг личности и философских откровений Фридриха Ницше. Это парадоксально уже потому, что творческому закату философа предшествовала атмосфера непонимания и отчуждения. Парадоксальность творческой манеры Ницше определила и неоднозначность восприятия его наследия. Красочность стиля и неординарность мышления привлекли к его философии и эстетическим идеям таких разных, с точки зрения мировоззрения и художественных принципов, писателей, как Г. Гауптман, Ю. О’Нил, Г. Гофмансталь, Р. Хух, Г. Зудерман, Т. Манн, Г. Манн, И. Бехер, М. Хайдеггер, П. Хакс, В. Хильдесхаймер, Ф. Браун, Б. Штраус и многих других. В искусстве возникает целый ряд новых школ и направлений, сосуществующих в сложном взаимодействии. Общим свойством многих явлений «неомифологического» искусства было стремление к художественному синтезу разнообразных и разнонаправленных традиций. Символизм, натурализм, импрессионизм, неоромантизм, неоклассицизм, критический реализм зачастую переплетаются не только в творчестве одного писателя, но даже в пределах одного произведения. Кроме того, если писатели-реалисты XIX века стремились к тому, чтобы создаваемая ими картина мира была подобна действительности, то уже ранние представители «неомифологического» искусства – символисты, например, находят специфику художественного видения в отходе от бытовой эмпирии, от четкой временной или географической приуроченности. При этом, однако, глубинным объектом мифологизирования даже у символистов оказываются не только «вечные» темы (любовь, смерть, одиночество, «Я» в этом мире), но и трагические коллизии современной действительности. В поисках путеводной нити деятели культуры обращаются к историческим аналогиям и к «вековому опыту человечества» (Ф. Фюман), заложенному в мифах.

Один из наиболее продуктивных вариантов неомифологизма в эстетическом сознании XX века представлен в творчестве **Томаса Манна**. Интерес к мифическому у немецкого писателя был стимулирован уже самой интеллектуальной ориентацией его творчества, а вследствие этого и резким неприятием натурализма как принципиально противоположного, с его точки зрения, искусству начала. В 1930 г. в «Очерке моей жизни» писатель сближает понятия типического и мифического, связывая свой интерес к этим проблемам с борьбой против философского иррационализма. Поворот это был стимулирован и вполне конкретным философ-

ским брожением умов и трагической для Германии политической ситуацией. Философское развитие этой проблемы содержится в докладе «Иосиф и его братья» (1942). Подметив интересную особенность, что в жизни человечества обращение к мифическому приходится на более раннюю и примитивную эпоху существования, а в жизни отдельного человека обращение к мифу характеризует наиболее зрелую пору жизни, писатель в духе К. Г. Юнга и К. Кереньи уточняет свое понимание диалектики мифического-типического: «Ведь в типичном всегда есть очень много мифического, мифического в том смысле, что типичное, как и всякий миф, – это *изначальный образец, изначальная форма жизни, внутренняя форма жизни, вневременная схема, издревле заданная формула (выделено мною – Т.Ш.)*, в которую укладывается осознающая себя жизнь, смутно стремящаяся вновь обрести некогда предначертанные ей приметы»⁴³. Обращение к мифическому, архетипическим всеобщим основам бытия давало Т. Манну в историко-культурном аспекте мощное оружие против «локальной» теории культур и цивилизаций О. Шпенглера, отрицавшего наличие «человечества» как такового. Проблемы гуманизма, столь остро поставленные временем, заставляли писателя обратиться мыслью к древнейшему периоду существования человечества, чтобы найти истоки человеческой цивилизации и истоки гуманизма. Для Т. Манна, в противовес О. Шпенглеру, они имеют всеобщий характер. Этой идеей пронизано всё повествование об Иосифе, особенно его Пролог «Сожствие в Ад»: «Когда мы говорим о «древности», мы обычно имеем в виду греко-римский мир, то есть мир сравнительно свежей новизны. Дойдя до так называемых «коренных» жителей Греции, пеласгов, мы видим, что острова, где они осели, были дотоле заселены настоящими коренными жителями, племенем, которое овладело морем ещё раньше, чем финикияне, и, значит, финикияне как «первые морские разбойники» – это только очередная завеса, очередной мыс»⁴⁴. Для Т. Манна мир человеческой цивилизации – мир всеобщей взаимосвязанности, взаимообусловленности, исходящей из общих для всей духовной истории человечества корней. В этом контексте рассуждения К.Г. Юнга об архетипах и мифическом, о природе творчества и специфике искусства оказались чрезвычайно созвучны творческим исканиям Т. Манна 30–40-х гг. Поиски извечных основ человеческой культуры подчинены Т. Манном вполне конкретной политической задаче. Выработанную человечеством архети-

⁴³ Манн Т. «Иосиф и его братья». Доклад // Манн Т. Собр. соч.: В 10 т. М.: ГИХЛ, 1960. Т. 9. С. 175.

⁴⁴ Манн Т. Иосиф и его братья. В 2 т. М.: Правда, 1987. Т. 1. С. 41.

пическую модель духовной устойчивости, запечатленную в мифе, писатель противопоставляет фашистской идеологии. В тетралогии и докладе «Иосиф и его братья» писатель подводит своеобразный итог своей «идейной» борьбе с идеологами нацизма. Использование сокровищ мифологии в человеконенавистнических и антигуманистических целях, уже само заглавие печально известной книги Розенберга привело к искаженному представлению о мифическом. Более того, само слово «миф» превратилось в нечто чуждое гуманизму и реализму, так что первые части тетралогии были встречены по меньшей мере неприязненно и подозрительно прогрессивной общественностью. В качестве своего предшественника в деле гуманизации мифа и соединения мифического и психологического писатель называет Рихарда Вагнера («Страдание и величие Рихарда Вагнера», 1933). Именно он, с точки зрения Т. Манна, впервые заговорил о естественности языка мифа для всех народов, о всеобщности мифосознания и увидел в мифе обобщенный прогрессивный опыт человечества. Миф в теории и практике Вагнера – это не только язык того, «что было», но и того, «что будет».

В борьбе за гуманизацию мифа Т. Манн выступает как последовательный и принципиальный противник концепции **З. Фрейда** относительно происхождения религии и мифомышления. Вопрос этот подробно рассматривался в работах А.А. Фёдорова⁴⁵. Мы остановимся только на одном аспекте полемики с Фрейдом, которая ведётся на протяжении всех четырёх томов тетралогии и косвенно отражается в переписке с Кереньи. Т. Манн относился с большим уважением к практике Фрейда-психиатра. Однако его «мифологические» изыскания в работе «Тотем и табу», уравнивающие дикаря, душевнобольного и цивилизованного человека и ставившие все краеугольные проблемы человеческой культуры и политики «в зависимость от отношений к отцу», казались Т. Манну абсурдными. Утверждение З. Фрейда о том, что «в эдиповом комплексе совпадает начало религии, нравственности, общественности и искусства»⁴⁶, оспаривается писателем и в теоретических выступлениях, и в идейно-художественной системе тетралогии об Иосифе. Как отметит впоследствии Р. Вейман, по Фрейду, само художественное творчество «становится психопатическим феноменом»⁴⁷. З. Фрейд пытается истолковать высокий пафос древнегреческой трагедии, объясняя исконный антагонизм

⁴⁵ Фёдоров А.А. Томас Манн. Время шедевров. М.: МГУ, 1981.

⁴⁶ Фрейд З. Тотем и табу. М.; П., 1923. 165 с.

⁴⁷ Вейман Р. История литературы и мифология. М.: Прогресс, 1975. С. 285–291.

хора и героя, трагическую судьбу и гибель протагониста «уничтожением отца-родоначальника толпою братьев» в борьбе за обладание женщинами отца. Это в свою очередь рождает «тоску по отцу» – корень возникновения всех религий. Вступая в спор с концепцией Фрейда, вульгаризирующего миф, Т. Манн предлагает собственное толкование мифического и оригинальное понимание законов духовного развития человечества. Как справедливо пишет А.А. Фёдоров, Т. Манн «открывает в мифах формулы основных психологических типов и основных конфликтов, связанных с тем или иным типом личности. Мифы в его представлении совершенствуются, но сохраняют своё значение и для современности»⁴⁸. Основная полемика с оппонентом развёртывается Т. Манном в статье «Фрейд и будущее» (1936). З. Фрейд утверждал вневременность комплексов, управляющих человеческими побуждениями. Для австрийского учёного, рассуждает Т. Манн, человек – субъект, инструмент эволюции, и он погружен в стихию порочного и бессознательного. С точки зрения Т. Манна, человек в процессе эволюции вырабатывает механизм свободного избрания верных решений и обладает генетически присущей ему «памятью» на единственно справедливое и правильное деяние, обладает умением их повторять. Фрейд утверждал вневременность комплексов, управляющих человеческими побуждениями. Для Т. Манна интеллектуальный, общественный, социальный опыт человека представляется решающим цивилизующим человека фактором, а миф является выражением коллективной памяти человечества. Также как биологический организмы в процессе существования стремятся к выживанию путём совершенствования, человек в своих психических и духовных измерениях сопротивляется вырождению и совершенствуется. Миф, с точки зрения Т. Манна, это отложившаяся в общечеловеческой памяти матрица (*модель – Т.Ш.*) реальной человеческой личности, своеобразная характеристика генетически-психологических особенностей, повторяемых в поколениях людей. В качестве наиболее яркого примера, когда личность самостоятельно осознаёт свой мифологический тип и «идёт по следу», повторяя судьбу мифологического прообраза, Т. Манн приводит Клеопатру, жившую, по его мнению, «по стопам» Иштар, Астарты, Афродиты. Герои тетралогии об Иосифе также «идут по следу». Наиболее колоритным воплощением этой утверждаемой писателем закономерности является образ слуги Елиезера, живого воплощения *первомодели* всех Елиезеров. Однако, по мнению Т. Манна, человечество отнюдь не сковано фатальной предопределенностью. В силах человеческого разума либо оставить

⁴⁸ Фёдоров А.А. Томас Манн. Время шедевров. М.: МГУ, 1981. С. 194.

ся в рамках своей мифологической матрицы (модели), либо стремиться к её постоянному совершенствованию. В этом писатель видел эволюционную предназначенность человека. Т. Манн воссоздаёт в тетралогии психологический мифологический тип героя всех времён и народов, с которым человечество на протяжении веков связывает все свои надежды и светлые чаяния. У разных народов он зовётся по-разному: у греков – Адонис, у шумеров – Гильгамеш, у египтян – Озирис, носил он и имя Таммуза. Этот подбор имён не случаен и связан с той полемикой, которую писатель ведёт с Фрейдом. Трактовка этого мифа даётся австрийским учёным в работе «Тотем и табу»⁴⁹ и имеет натуралистический, антигуманный характер. Путь героя из тетралогии Т. Манна – путь человека, осознавшего свою «адонисовскую» мифологическую матрицу (модель) и стремящегося к её гуманизации. Осознанная потребность в усовершенствовании своего архетипа служит духовной эволюции человечества. Там, где погибают Гильгамеш, Адонис и Озирис, выживает Иосиф, прокладывая путь новой человечности. Жизнь, с точки зрения Т. Манна, есть не только смешение праформы и индивидуального, но и «кристаллизация прекрасного» и гуманистического в духовной жизни человека. Воспринимая миф как исторический и диалектический процесс, писатель видит в нем своеобразный шифр человеческого опыта, своеобразную модель отработки человечеством гуманистических ценностей, прообраз взаимоборства прогрессивного начала и регресса.

Концепция Т. Манна оказалась необыкновенно продуктивной для последующего развития как художественной практики, так и теоретических изысканий немецких писателей второй половины XX века, прежде всего **Франца Фюмана**. Преследуя в работе над мифами «очистительную», гуманизирующую цель, Ф. Фюман, подобно Т. Манну, психологизирует их содержание. Рассуждая впоследствии о природе мифа в книге «Двадцать два дня, или Половина жизни» («Zweiundzwanzig Tage oder Die Hälfte des Lebens», 1973) и в докладе «Мифический элемент в литературе» («Das mythische Element in der Literatur. Vortrag», 1974), писатель подчеркивает важное для него самого качественно иное распределение в мифе, где всё находится в процессе вечного изменения и становления, – «света» и «тени», добра и зла, иначе, чем в сказке, где мораль однозначна, а сюжет всегда завершен.

Анализируя произведения различных эпох, писатель выявляет духовную сущность искусства, так называемый «мифический элемент». В до-

⁴⁹ Фрейд З. Тотем и табу. М.; П., 1923. 165 с.

кладе «Мифический элемент в литературе», прочитанном студентам Берлинского университета им. Гумбольдта, писатель сформулировал положение о том, что мифический элемент в литературе есть не что иное, как «объективированный и обобщенный в художественных образах индивидуальный опыт миллионов отдельных людей, многих поколений»⁵⁰. По мнению Фюмана, в мифе нет ничего «мистического». Мифическое – это то, что возвышает реализм над натурализмом. Суждения писателя о мифологии во многом схожи с взглядами Томаса Манна на этот предмет, считавшего, что «типическое и есть мифическое»⁵¹, и являются зачастую прямым продолжением или творческим развитием идей его выдающегося предшественника. Как справедливо замечает Ф. Фюман, мифы не исчерпываются ни их рациональным объяснением, ни воссозданием их в единичном художественном произведении. Они, по убеждению писателя, непрерывно происходят в действительности, обогащаясь всё более новым смыслом. Один из наиболее актуальных вопросов в его эстетических рассуждениях – особенности мифомышления сегодня. Жизнь, по мнению писателя, постоянно рождает новые мифологические ситуации или наполняет современным содержанием уже традиционные, «миф даёт нам возможность соизмерить свой индивидуальный опыт с моделями опыта общечеловеческого»⁵². Задача писателя – «развернуть новую мифологическую ситуацию в художественное целое»⁵³. Жанр путевого дневника и тип странствующего, путешествующего героя не случайно выбраны Ф. Фюманом. Путешествие – особое психологическое состояние человека, уже оторвавшегося от привычного быта, привычной ситуации и находящегося, пусть ненадолго, как бы вне времени и пространства, в ситуации, имеющей вневременный характер. Это произведение во многом создавалось под впечатлением от теоретических постулатов Т. Манна, касающихся проблемы мифического в искусстве (достаточно вспомнить «Путешествие по морю с Дон Кихотом» или переписку с К. Кереньи). Путешествие настраивает на особый философский лад и обращает взгляд человека в глубь своей души. Не случайно уже первый абзац анализиру-

⁵⁰ Fühmann F. Das mythische Element in der Literatur. Vortrag // Fühmann F. Erfahrungen und Widersprüche. Versuche über Literatur. Rostock, 1975. S. 181.

⁵¹ Манн Т. «Иосиф и его братья». Доклад // Манн Т. Собр. соч.: В 10 т. М.: ГИХЛ, 1960. Т. 9. С. 175.

⁵² Fühmann F. Das mythische Element in der Literatur. Vortrag // Fühmann F. Erfahrungen und Widersprüche. Versuche über Literatur. Rostock, 1975. S. 163.

⁵³ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976.

емого произведения не только свидетельствует об особом состоянии ума и чувств путешествующего, но и позволяет читателю включиться в сложную игру литературных, мифологических, сказочных реминисценций: «14.10. Восточный вокзал, перрон «А», экспресс «Север-Юг», 23. час. 45. мин ... По небу тянутся молочно-белые упругие облачка, укрошенные драконы фыркают в упряжках, и вечные недруги – волк и овца, лев и теленок, пантера и газель – без ненависти и страха обнимают друг друга и сердечно желают друг другу всего самого лучшего; бог совсем рядом, до него рукой подать, и божественный порядок – понятен: у архангела красная шапка, у ангела-хранителя красный шарф, змию доступ сюда закрыт, и даже прокопчённый черт трудится на благо остальным. И как хорош этот новый мир...»⁵⁴. Кстати, последнее предложение абзаца представляет собой прямую цитату из «Бури» Шекспира, оно неоднократно в качестве своеобразного рефрена будет встречаться читателю в ткани повествования. В таких «путевых картинах» не случайно «кошками мурчат колёса», а пересекающиеся в пространстве, как бы режущие друг друга линии (рельсы – *Т.Ш.*), в восприятии героя – «клуб садистов в геометрии», и женщина с огромным плюшевым мишкой в сумке отождествляется в сознании героя и автора книги с диковинной пиеттой.

Закономерно в подобном контексте, что время путешествия воспринимается героем и автором книги как остановленное мгновение, лишённое протяженности, но, как в мифе, необыкновенно насыщенное содержанием: «Ведь мгновение – это всегда то, что ещё наступит или уже прошло, середина между двумя границами, которые сливаясь, лишаются середины <...>»⁵⁵. Само название книги свидетельствует о подобном содержательном, «сгущенном» восприятии времени автором: двадцать два дня путешествия – незначительный срок в жизни героя – время подведения итогов пятидесятилетней жизни. В сложной художественной системе книги античные мотивы и образы выступают в едином конгломерате с мифологическими и литературными реминисценциями других народов. Писатель охотно пользуется перечислением, своеобразным «кодовым» языком, характерным для поэзии «эддического стиля», активизирующего воображение и творческое восприятие читателя. Поэтому вместо традиционного в победном повествовании описания номера гостиницы перед нами разворачивается цепь характерных литературных, сказочных и биб-

⁵⁴ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. С. 23.

⁵⁵ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. С. 26.

лейских реминисценций: «А стенной шкаф в моей комнате – целый покой, созданный по эскизу Франкенштейна Шелли или Голема Мейринка, – дубовая темница Еноха, жилище Голиафа; три метра в высоту, два метра в ширину, метр в глубину, без полок, а поперек этого ящика – палка в руку толщиной и задвижка, как на Седьмой двери у Синей бороды, но эта задвижка внутри, а не снаружи, и тот, кто знал бы для её тайны «Сезам, отворись!», пережил бы тысяча вторую ночь»⁵⁶.

Книга Ф. Фюмана содержит не только теоретические рассуждения о мифе программного характера. В ней яркими примерами подтверждается мысль писателя о том, что жизнь – это постоянное рождение и возрождение мифологической ситуации. Многие эпизоды книги Фюмана иллюстрируют мысль о том, что возможности современного мифотворчества неистощимы, поскольку способность к мифологизированию обусловлена двойственной природой человека как существа биологического и в то же время немислимого вне общества. Рождение новой мифологической ситуации – ведущий мотив книги. Примечательна в этом плане сцена на перроне, поданная Ф. Фюманом в фантастическом ореоле ночных вокзальных фонарей. Героиня эпизода благодаря искусно решенной цветовой гамме без особого труда воспринимается читателем как героиня мифа: «Высокая молодая румынка в сине-черном плаще и синем, как ночь, шелковом платке на черно-синих волосах над синими подведенными черными глазами. А на перроне мужчина неопределенного возраста. Очень болезненный и очень запущенного вида»⁵⁷. Однако осознание этой ситуации приходит к писателю не сразу. И мысль вновь и вновь возвращается к увиденному, убеждая читателя, что представленная сцена – рождение новой, ещё не развернутой мифологической ситуации: в исходной, традиционной всегда уходил мужчина. В подобном контексте атлет становится Атлантом «районного масштаба», а вместо традиционной квадриги на фронто́не шестиэтажного дома Аполлону сопутствует «букет» телевизионных антенн.

Одним из наиболее часто упоминаемых мифологических образов в книге Фюмана – Прометей, однако ключевая сцена повествования построена на ироническом переосмыслении мифа о Тезее, спустившимся в Лабиринт для битвы с Минотавром, и содержит аллюзии из «Одиссеи» Гомера, в частности из знаменитой «Некийи». Сама болезнь, которая

⁵⁶ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. С. 32.

⁵⁷ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни. / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. С. 35.

вдруг поражает героя, носит скорее символический характер. В качестве спасительного средства от нее используются не таблетки, а очистительные Лукачские бани, которые сами по себе представляют нечто мифическое. О месторасположении их не знает даже всезнающий таксист, убеждающий героя, что по указанному адресу нет «дальше ничего». «И там, где дальше ничего, вход в Лукачские бани»⁵⁸. Ф. Фюман не ограничивается реминисценциями из античной мифологии, но использует образы венгерского фольклора, сильны аллюзии и сюжетные переключки с коллизиями Дантова «Ада», однако переосмысленными в ироническом ключе. Даже сама идея посещения бань подсказана герою женщиной – Эльгой (*Киркой? Беатриче? – Т.Ш.*), старой знакомой и своеобразным гидом по Будапешту. Если воронка Дантова «Ада» спускается к ледяному озеру Коцит, то все уступы, ходы, щели и закоулки ведут обнаженных посетителей Лукачских бань в своеобразный их центр – парильню. Ситуация вновь подаётся автором иронически: посетители Лукачских бань – это грешники, через обретение физической чистоты достигшие внутреннего самоочищения. Нагота посетителей Лукачских бань имеет у Фюмана символическое значение: природа человеческая едина. Все люди – братья на этой земле, ведущие свой род от одних предков. Очитившиеся посетители парильни напоминают одновременно и легендарных героев венгерского народа, и древних патриархов, первопредков: «А тот, кто обращает к ним свою речь, это Алмош, сын Эледа, сын Улбана, сын Эдде <...>, сын Буды, сын Кира, сын Нимврода, сын Тана, сын Яфета, сын Ноя, который во время всемирного потопа приплыл к горе Арарат»⁵⁹. На каком основании стало возможным сближение в повествовании Ф. Фюмана античного мифа о Минотавре, заключенном в лабиринте, «Некийи» и символики Дантова «Ада»? В подобной соотнесенности можно усмотреть влияние рассуждений Т. Манна об особой мифологической «матрице» (модели), определяющей психологический облик того или иного человеческого типа, развивающегося на протяжении человеческой цивилизации.

В чрезвычайно ёмкой с философской и теоретической точки зрения форме в книге Фюмана затронута и другая важнейшая проблема – вопрос о соотнесенности таких понятий, как язык, «слово» и миф. Рассуждая о мировоззренческих функциях мифологии, писатель мимоходом приводит

⁵⁸ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. С. 80.

⁵⁹ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. С. 87.

слова Л. Витгенштейна: «Границы моего языка означают границы моего мира»⁶⁰. Не случайно в контексте характеристики особенностей современного мифомышления сделано замечание о том, что «прилагательные есть иероглифы воспоминаний»⁶¹. Это позволяет вспомнить теорию немецкого мыслителя-гуманиста Вильгельма фон Гумбольдта о «языковом мировидении», его концепцию внутренней формы языка: «Разные языки – это не различные обозначения одного и того же предмета, а разные **видения** его»⁶². Зрелое творчество Фюмана характеризует подчеркнутое внимание к смыслу, подлинному, не замутненному идеологией смыслу слова, поскольку более точного средства коммуникации человечество ещё не придумало. Интерес писателя к лингвистическим проблемам не случаен. Работа над языком и работа над мифом в художественной практике Ф. Фюмана переплетаются и подчинены одной сверхзадаче – этико-эстетическому просвещению молодого поколения. В доступной и эмоциональной форме писатель старается приобщить молодого читателя к сокровищнице нравственных ценностей, заложенных в древних мифах и сюжетах античной и средневековой литературы, приблизить «объективированный опыт» человечества к духовному миру современного поколения: «Рейнеке Лис» («Reineke Fuchs». Neu erzählt, 1964), «Деревянный конь» («Das Hölzerne Pferd. Die Sage vom Untergang Trojas und von der Irrfahrten des Odysseus. Nach Homer und anderen Quellen neu erzählt», 1968), «Сказки Шекспира («Shakespeare-Märchen», 1968), «Песнь о Нибелунгах» («Das Nibelungenlied». Neu erzählt, 1971), «Дымящиеся шеи лошадей в Вавилонской башне» («Die dämpfenden Häse der Pferde im Turm von Babel», 1978) – эти и другие книги, рассчитанные не только на детей, но и на взрослых читателей, представляют собой уникальное собрание сюжетов из мифологии, мировой литературы, древней и новой истории. Одновременно эти произведения служат материалом для анализа складывающихся принципов и путей прочтения и преобразования мифологических сюжетов и образов прошлого в новой этико-эстетической системе. Лингвистическая энциклопедия «Дымящиеся шеи лошадей в Вавилонской башне» («Die dämpfenden Häse der Pferde im Turm von Babel», 1978) построена по принципу «Декамерона» Бокаччо, но если в новеллах великого итальянца предметом детального рассмотрения становятся многообразные перипетии человеческой жизни, то внимание Фюмана сосредоточено на возможностях языка в его историческом и диахроническом раз-

⁶⁰ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни. М., 1976. С. 171.

⁶¹ Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни. М., 1976. С. 127.

⁶² Гумбольдт В. Избранные труды по языкознанию. М., 1984. С. 9.

вители. К этому можно добавить, что язык в произведении Фюмана становится «способом мировидения», а, следовательно, основным орудием мифотворчества. Не случайно среди многокрасочных примеров, иллюстрирующих морфологические, синтаксические, логические возможности языка, детям, собравшимся в дождливую погоду вместе, предлагаются зачастую рассказы из античной мифологии, литературы, истории. Так, полемизируя с утверждением софистов о том, что об одном предмете может быть высказано два взаимоисключающих мнения, Фюман обращается к приключениям своего излюбленного мифологического героя Одиссея. Характерен сам принцип интерпретации известного мотива о посещении Лаэртидом острова циклопов. Фюман не просто выбирает один из наиболее доступных для детского восприятия эпизодов гомеровского эпоса, но и освобождает изложение от второстепенных деталей повествования, заостряя внимание юных читателей на сути лингвистической задачи. Гуманизируя содержание древнего мифа, писатель с долей легкой иронии замечает, что герои мифа просто не сумели логически точно построить фразу: «Для Полифема было бы хорошо съесть Одиссея – такая правда, такое мнение удовлетворило бы обоих, и Полифема, и Одиссея. И ему не пришлось бы ослеплять великана. Всегда существует только одна правда!»⁶³. Размышляя о путях человеческой цивилизации и возможностях прогресса, как и его предшественник, писатель видит свою задачу не только в том, чтобы «очистить» мифологию от жестокости, но стремится увидеть в причудливом содержании мифа то вневременное зерно, в котором сконцентрирован объективный позитивный опыт человечества, превращающий миф в универсальную смыслопорождающую модель на пути духовного развития человечества⁶⁴.

Для многих произведений неомифологической направленности характерно, что функцию мифов в них выполняют художественные тексты, а роль мифологем – цитаты и перефразировка из этих текстов. Зачастую изображаемое декодируется сложной системой отсылок и к мифам, и к произведениям искусства. Эти тенденции характерны и для романа-диалогии **Юрия Брезана** (Jurij Brëzan, 1916–2006) – немецкого писателя

⁶³Fühmann F. Die dämpfenden Hälse der Pferde im Turm von Babel. Brl., 1978. S. 261.

⁶⁴ См. об этом: Fühmann F. Das mythische Element in der Literatur. Vortrag // Fühmann F. Erfahrungen und Widersprüche. Versuche über Literatur. Rostock, 1975; Fühmann F. Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Rede in der Akademie der Künste der DDR // Fühmann F. Fräulein Veronika Paulmann aus der Pirnaer Vorstadt oder Etwas über das Schauerliche bei E.T.A. Hoffmann. Rostock, 1979.

сербского происхождения. Явление мультикультурализма присуще немецкой культуре с древнейших времён. Так, например, неотъемлемой частью её издавна была серболужицкая литература. Первая часть романа-дилогии Ю. Брезана «Крабат или, Преображение мира»⁶⁵ (1976) включает цитаты из текста «Фауста» Гёте, Дени Дидро, реминисценции из гомеровского эпоса, обращение к римской истории (образы Спартака, Брута, Цезаря, Катона), события Тридцатилетней войны в Германии, аллюзии из произведений Сервантеса, Романа Роллана и А. Франса и т.д. Уникальность этого двуязычного писателя состоит уже в том, что ярко выраженная национальная специфика его произведений и перегруженность поэтики его романов мотивами и образами сербского фольклора подчинены всегда высоким общечеловеческим нравственно-этическим проблемам. Для Ю. Брезана миф – воплощение идеи всеединства, а потому каждое единичное явление, каждый образ сербской, древнегреческой, римской, германо-скандинавской мифологии напоминает о бесчисленном множестве других. Осмысление мифа в романе во многом, на наш взгляд, опирается на теорию Юнга о «коллективном бессознательном», а также испытывает на себе влияние «Мифологий» Р. Барта, парадоксально уподоблявшего миф интеллектуальному «вампиру»: «Миф – язык, не желающий умирать; питаюсь чужими смыслами, он благодаря им незаметно продлевает свою ущербную жизнь, искусственно отсрочивая их смерть, и сам удобно вселяется в эту отсрочку; он превращает их в говорящие трупы»⁶⁶. Однако определяющими в пестрой «мифологической палитре» романа, наряду с образом главного героя произведения – мифического сербского Крабата, становятся образы античной мифологии и истории. Именно они в силу своей всеобщности и универсальности цементируют сложную художественную структуру романа, не позволяя ей рассыпаться на ряд разрозненных, хотя и мастерски выполненных фрагментов. Одним из главных вновь становится образ Одиссея. Брезан ассимилирует этот образ в ткани сербской мифологии. В романе Одиссей – двойник современной ипостаси Крабата – учёного Яна Сербина, блуждающего среди чудовищ и химер нашего мира в поисках своей будущей путеводной звезды-истины, своей Итаки и Пенелопы-Смялы. Вопрос об ответственности учёного за последствия своего открытия для природы и человека –

⁶⁵ Подробно об этом романе: Шарыпина Т.А. Рецепция античного мифа в романе Ю. Брезана «Крабат, или Преображение мира» // Литературные связи и традиции в творчестве писателей Западной Европы и Америки XIX-XX вв. Межвузовский сборник. Горький, 1990. С. 67–77.

⁶⁶ Барт Р. Мифологии. М., 1996. С. 259.

центральный в романе. В конце произведения герой приходит к выводу, что человечество спасут не формулы, а оно само на пути нравственного и социального совершенствования, отказавшись от насилия над природой как таковой и личностью человека как частицей мироздания. Ю. Брезан развивает тему нравственной ответственности учёного за свои открытия как гарантии на пути научного прогресса, поднятую ещё Б. Брехтом во второй редакции «Жизни Галилея» и столь актуальную сейчас. Финал первой части романа-диалогии символичен. Ян Сербин в борьбе со своим антиподом – Лоренцо Чебалло, стремящимся завладеть формулой жизни, уничтожает своё открытие и гибнет сам. Как Жан-Кристоф в одноименном романе Р. Роллана, уходя из жизни, сливается с рекой вечного обновления, так и Ян Сербин, в мифологическом плане романа, спасая человечество от возможных пагубных последствий своего открытия, становится, погибая, вечно защищающим справедливость и ищущим счастье Крабатом, «сто ипостасей» которого всегда на пути к Саткуле-Родине: «Я обошел весь свет, был на его краю, истинном и мнимом, но земля кругла, и время тоже, и я вижу себя, сына Хендриаса Сербина, возвращающимся домой. Еще немного и я нагоню самого себя»⁶⁷. Не случайно название второй части диалогии, написанной почти через двадцать лет, – «Крабат, или Сохранение мира» («Krabat oder Die Bewahrung der Welt», 1993). В этом, по сути, проявление новой идейной насыщенности произведения и нового жизненного опыта писателя, закончившего книгу о Крабате после падения Берлинской стены. Однако если в мифологическом плане расчёт строится на компромиссе непримиримых антагонистов, то в реальном времени произведения жизненные перипетии приводят Роберта В. Теармонта, потомка обоих антагонистов первой части романа: сорба Крабата и поработившего его народ Вольфа Райсенберга, на холмик у Саткулы. Таким образом, Роберт Райсенберг-Сербин, начавший свой путь нравственного совершенствования и «сохранения» мира, также становится своеобразным Одиссеем, вернувшимся на свою древнюю родину – Итаку – холмик у Саткулы. После объединения Германии и долгих, мучительных раздумий над судьбами своей и большой, и малой родины, Ю. Брезан изменяет концепцию своего произведения: не в жестокой и бескомпромиссной классовой борьбе сорба Крабата против угнетателя и поработителя Вольфа Райсенберга человечество обретёт искомую Страну Счастья. В поздней фазе своей жизни писатель рассматривал «сохранение мира» как условие существования Страны Счастья, что может быть

⁶⁷ Брезан Ю. Крабат, или Преображение мира // Брезан Ю. Избранное М.: Радуга, 1987. С. 440.

результатом добровольного, осмысленного союза разума, силы и денег, что в образной системе второй части романа выражается союзом Сигне Сербин, Кристера Гёрансона и потомка Вольфа Райсенберга, а в мифологическом плане долгим, болезненным, прежде всего для Крабата, примирением этих основных образов романа. Пытаясь оживить высохшую реку, чтобы «естественное вновь стало естественным», Крабат мысленно надеется не только на здравомыслие и разум, но и на помощь Райсенберга («Nichts ist unmöglich» – «Нет ничего невозможного»). Только совместные усилия по сохранению природы и человека, а не искусственный новый Ковчег, который строит Вольф Райсенберг для спасения человечества, помогут сохранить землю и будущее, заключающееся прежде всего в детях, которых и пытаются сохранить общие потомки антагонистов. Всем содержанием своего романа Ю. Брезан призывает своих соотечественников отбросить пропагандистские лозунги и стереотипы и с точки зрения разума оценить трагизм истории Германии. В этом заключается глубинный смысл диалогии и убеждение Ю. Брезана, выработанное на примере своей малой родины в том, что история сорбского народа потому-то и уникальна и сорбы сумели во все эпохи сохранить свою самобытность, что народная мудрость заставляла их за тысячелетнюю историю следовать простому правилу: «не стремиться к трагическим вершинам, а всегда искать дорогу, чтобы обойти катастрофу»⁶⁸, т.е. всегда искать разумный компромисс. Без этого взаимопонимания жизнь в «общем доме» невозможна. Спустя десятилетия после написания первой части романа, можно констатировать, что Ю. Брезан вновь актуализировал в своём творчестве удивительно ёмкий образ сорбской мифологии – Крабата, включив его в контекст европейского и, прежде всего, немецкого мультикультурализма.

⁶⁸ Brězan J. Ansichten und Einsichten. Reden, Aufsätze und andere Nebenarbeiten. Berlin 1989. S. 30

Раздел 2

«Мифический элемент» в современных театральных постановках Германии (к проблеме деканонизации классического образа)

Модификации и трансформации «новой мифологии» в контексте политизированного общественного сознания постиндустриального общества многофункциональны. В кризисные эпохи общественного развития, начиная с периода своего возникновения в Античности, самым чувствительным инструментом, улавливающим и отражающим настроения социума, всегда был театр. Вопреки сложившемуся в критике мнению о том, что в новой общественной ситуации, когда на повестку дня встал вопрос о поисках новой немецкой идентичности, поскольку механически воссоединить, разъединенный более чем на сорок лет народ было затруднительно, театр оказался не готов к решению важнейшей национальной задачи, скажем, что подобное представление не соответствует реальности. На примере ряда сценических постановок, акций и проектов становятся очевидными дезинтеграционные и интеграционные процессы в немецком обществе и культуре конца XX и начала XXI вв. Когда в Восточном Берлине почти все были в эйфории от воссоединения Германии, над театром «Фольксбюне» известного скандального режиссера и диссидента из бывшей ГДР Франка Касторфа вдруг начали реять красные флаги. На вопрос журналистов он ответил так: «Мое отношение к объединению двух Германий всегда было неоднозначным. Что касается красных флагов – ведь в XVI–XVII веках для неграмотных немцев красный цвет символизировал опасность: если вывешивались красные флаги, это был призыв к осторожности. Так что, когда я вывесил над «Фольксбюне» красные флаги – это было не выражение преданности уходящему политическому строю, а скорее предупреждение: на этом пути нас ждет очень много опасностей. В 1989 году, когда объединялась Германия, люди в Берлине не жили по канонам среднего немецкого города. Они жили в «транзитном» мироощущении – между Востоком и Западом. Это придавало городу глубину, сложность. Сейчас наш город стал широким, но утратил глубину. Это буржуазный город, очень удобный для проживания. Но он потерял культурно-революционный дух, это больше не то привлекательное странное место соединения Запада и Востока. Берлин – больше не город моих желаний, не город моей мечты. Весь этот дивный мир обманчив. Нам нужно и понимать прошлое, и предвидеть возможное будущее. Театр должен

напоминать об этом, должен постоянно ставить вопросы, сомневаться в том, что всем кажется непреложным. **Искусство должно нападать на засыпающее общество**⁶⁹. Последний тезис очень точно определяет взаимоотношение театра и общества в объединенной Германии. Плюралистичность и многомерность духовного опыта современных деятелей культуры, как недавно ушедших (Х. Мюллер, П. Хакс, Клаус Михаэль Грюбер), так и здравствующих драматургов (Ф. Браун, С. Шютц, Бото Штраус, Танкред Дорсет, Петер Хандке и др.) и ведущих режиссёров (Д. Дорна, С. Нюблинга, Франка Касторфа, Михаэля Тальхаймера, Томаса Остермайера и др.) способствует выработке особого синкретического стиля в театральном эстетике объединенной Германии. Стиль этот определяет в настоящий момент все отрасли современного немецкого театра, включая и оперные постановки. Он порожден новым социокультурным состоянием общества современной Германии и определен известным немецким театроведом Хансом-Тисом Леманном как «постдраматический». «Постдраматический театр» («Postdramatisches Theater») – название его книги, содержащей попытку описать эстетическую логику «современного» европейского театра, ведущего отсчёт с конца 70-х годов XX века. Согласно Леману, одна из основных примет «постдраматического» театра – его эмансипация от драматического текста. Современный спектакль, с точки зрения исследователя в конце XX века, перестаёт быть иллюстрацией драмы, «порывает с мимесисом и «становится местом встречи разных искусств»⁷⁰. Сам термин «постдраматический» порожден в концепции учёного противопоставлением аттической трагедии как образца «преддраматического» театра, то есть театра «до драмы», и современного «постдраматического» театра, то есть театра, основу которого уже не составляет собственно драматический текст. В дискуссиях и критической литературе последнего времени термин этот встречается всё чаще, прежде всего для обозначения новых современных тенденций театрального процесса вообще. Об этом подробно пишет в своей статье Е.Н. Шевченко⁷¹. Дискутирующие стороны зачастую вкладывают в термин очень разное содержание. Одни свя-

⁶⁹ The new times «История преследует нас» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://newtimes.ru/articles/detail/4140> (дата обращения 20.10.2020).

⁷⁰ Леман Ханс-Тис. Постдраматический театр. М.: Изд-во: ABCdesign, 2013. 312 с.

⁷¹ Шевченко Е.Н. Трансформация как основная эстетическая категория современного театра Германии и немецкой драмы. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.ksu.ru/...publications/newdrama/ razdel...article](http://www.ksu.ru/...publications/newdrama/razdel...article).

зывают его то с такими явлениями современной театральной практики, как хэппенинг и перформанс. Для других новая театральная реальность – это активно используемые в современной немецкой сценической деятельности проекты, в осуществлении которых принимают участие не только профессиональные, но и самодеятельные актёры, а иногда и различные группы населения (если проект реализуется на территории какого-либо городского района), а также музыканты, художники, поэты, танцовщики. Основой таких проектов становятся не целостные драматические произведения, а некий текст – эпический, лирический, документальный или своеобразный коллаж из текстов. Постдраматический театр уже не опирается на авторское драматическое произведение как единственный источник всякого театрального действия. Драма уступает место приблизительному сценарию, подразумевающему различные варианты сценического воплощения и высокую степень импровизации, так как непредсказуемо, в частности, поведение, как зрителей, так и участников подобных акций. При осуществлении подобных «постдраматических» проектов и собственно театральных постановок привлекаются все возможные материалы и средства, в том числе и мультимедийные (аудио, видео, и кино). Миф и киномонтаж, античные мотивы и цех бывшего металлургического комбината в качестве сценического пространства мирно уживаются друг с другом, работая на создание особого психологического состояния. Особо обращаем внимание на роль мифа в подобных проектах как своеобразной «склейки», своеобразного связующего звена очень разнопланового материала. Новый феномен проявляет себя не только и не столько в именах отдельных драматургов: Хайнер Мюллер, Райнхальд Гётц, Петер Хандке, Эльфрида Елинек или режиссеров, но определяет само состояние современной немецкой театральной эстетики и практики. Имя Хайнера Мюллера становится для нового постдраматического театра таким же символом, как имя Брехта для эпического. В контексте новой театральной реальности принимает несколько иные очертания сам принцип подхода к анализу состояния современной немецкоязычной драматургии и её составляющих. Драматургия современной Германии – это не только совокупность драматических произведений признанных немецких профессиональных драматургов. Текст пьесы, драматического произведения всегда реализовал себя в театральной интерпретации, но на пороге XXI века в объединённой Германии режиссерский театр, театр трансформации и интерпретации заявил о себе очень мощно. Явлениями современного театра становятся **не произведения классиков** или созвучные современным общественным проблемам произведения признанных современных европейских авторов, **а тексты классики** (прежде всего

античной и Шекспира) и современной европейской драматургии, соответствующим образом адаптированные к немецкой реальности. Именно они зачастую становятся явлениями нового немецкого театра. Театр Германии находится в труднейшем и постоянном поиске. Следует отметить, что идея о просветительской функции театра, традиционно популярная в Германии, как раз и находит своё воплощение в различных театральных проектах, успешно реализуемых не только на стационарных немецких сценах («Театр + школа», «Театр + университет», «Театр + мифология» («Arbeit am Mythos») в Ганноверском городском драматическом театре), но и на новых сценических пространствах. Новый призыв – «Theater für alle» («Театр для всех») – становится призывом не только театральной культуры, но и государственной политики. «Vom Elfenbeinturm in die Fankurve» – лозунг новой просветительской театральной политики («Из башни из слоновой кости – в фанатскую среду»). Особо отметим учреждение Федерального фонда поддержки культуры, созданного для поощрения «Heimspiel»-проектов – уникального явления в культурной жизни Германии. Девять проектов, осуществлённых от Швабского Альба до Гёрлица и от Гамбурга до Моерса стало своеобразным культурным путешествием в поисках новых форм, новых актёров и новой публики. Цели подобных проектов были подробно освещены в интервью⁷² Берит Шук – куратора фестиваля «Heimspiel»-проектов в Кёльне в 2011 г. При помощи деятельности этого фонда реализуются проекты городских театров, которые призваны, по сути, на основе эмоционального впечатления служить психологической адаптации различных слоёв населения к тем или иным социальным проблемам. Главная цель подобных фондов – помочь театру презентировать свои потенциальные возможности в новых условиях, завоевать и социально просветить нового зрителя в новой ситуации, и опора на «коллективное бессознательное» и «коллективное сознание», закреплённое в мифах, играет здесь особую роль⁷³.

Что же представляет собой эта «Heimspiel»-продукция («Heimspiel» - дословно – это игра на своём поле)? Она охватывает весь kaleidoscope театральных форм с опорой, прежде всего на документальный и любительский театр. В этом начинании очевиден опыт политического театра Эрвина Пискатора, разработавшего новый сценический жанр – докумен-

⁷² Profis und Laien im Dialog. Ein Gespräch mit Bertin Schuck //Die deutsche Bühne. Hf. 2. 2011. S.30–32.

⁷³ Profis und Laien im Dialog. Ein Gespräch mit Bertin Schuck //Die deutsche Bühne. Hf. 2. 2011. S.30–32.

тальной драмы. «Heimspiel»-проекты соприкасаются с театральной педагогией – явления в Германии, активно развивающегося. В 1990 году создан Bundesverband (Федеральный союз) театральной педагогики, и с 1980 действуют общества театральной педагогики, основанные на просветительской программе Брехта и соприкасающиеся с социокультурными исследованиями. «Heimspiel»-проекты⁷⁴ базируются на длительном эстетическом освоении городского пространства, открытии новых возможных мест для театральных постановок, будь то городское кладбище в Веймаре (Михаэль Грюбер), старинный замок или цех сталелитейного производства. Анализ показывает, что подобные проекты осуществляются, прежде всего, на бывшей территории ГДР и в местах плотного проживания русскоязычных и других переселенцев. Так, Камерный театр Падерборна получил задание поработать с русскоязычными молодыми немецкими рабочими, которые компактно проживают в одном из районов города. В качестве основы для подобного проекта был выбран роман Михаэля Энде «Театр теней Офелии». В Проекте пожилая Офелия, дающая своё последнее представление, приглашает лишенные гражданства тени, появляющиеся на занавесах в качестве трудотерапии принять вместе с ней участие в театральном представлении. В последующих сценах акции презентуются сцены из театральной классики. Уже в этом проекте невольно вспоминаются бесприютные тени Аида, и тени Дантова «Ада», и роман Ремарка «Тени в раю». Любопытным представляется опыт режиссера Акселя Форнама на металлургическом заводе Maxhütte в Рудольштадте. Сценическое пространство – диспетчерская газовых двигателей – тема история индустриального гиганта ГДР и его социальные проблемы в настоящем. Когда в связи с модернизацией производства из 6000 на предприятии осталось лишь 670 рабочих, что вызвало естественные социальные проблемы. Премьера была, конечно же, 1 мая 2003 года, в День Труда, совпавшим, кстати, с праздником Вознесения. На гигантском естественном пространстве вновь воскресло гигантское предприятие. Проект построен на представлении сцен из драматических произведений Хайнера Мюллера («Геракл 5»), Эрнста Толлера («Разрушители машин»), Пауля Цеха «Колесо»), Фолькера Брауна («Хвала коммунизму»), с использованием мощного музыкального симфонического фона. В представлении участвовали 150 актёров, музыкантов, хор, самодеятельные группы из бывших рабочих. Одна

⁷⁴ Stepf S. Vom Elfenbeinturm in die Fankutve // Theater heute. 2008. № 7. S. 16-23; Stephan E. Himmelfahrt am Tag der Arbeit. «LebensZeichen» ein «Heimspiel»-Projekt in der Maxhütte in Rudolstadt // Theater heute. 2008. № 7. S. 23–26.

ко главный смысл этого действия был не в представлении некогда славной истории гиганта индустрии. Всё это складывалось в гигантский коллаж, скорее не повествующий, а именно наглядно представляющий изменение мира трудящихся и об изменении самой фигуры трудящегося, на глазах у зрителей происходила своеобразная мифологизация образа современного рабочего и самого феномена труда. На примере истории Махhütte появляется возможность поразмышлять о психологическом феномене Труда в его амбивалентности: наёмный труд как уничтожение личности и свободный труд как источник гуманизирующей энергии. Старая, как мир, проблема в духе Гесиода. Любопытно, как в новых условиях были адаптированы лозунги из хорошо известных в Восточной Германии произведений Хайнера Мюллера («Геракл 5») и Фолькера Брауна («Хвала коммунизму»). С финальным выводом из Хайнера Мюллера: человек должен освободить себя сам и не слушать никаких обещаний. Любопытно, что даже в этой производственной феерии её создатели опираются на мифологические образы и ситуации, в частности пятый подвиг Геракла с Авгиевыми конюшнями. Неомифологизм, обращение к мифологическим мотивам, образам, аллюзиям – это то, что традиционно характерно для немецкого искусства, и то, что объединяет различные отрасли немецкого современного театра, как традиционного, так и постдраматического.

Среди первых откликов на падение Берлинской стены следует назвать драматический отрывок в стихах Фолькера Брауна «Ифигения на свободе» (Volker Braun «Iphigenie in Freiheit», 1991), часть из которого была опубликована в 1991 году в газете «Фрайтаг» (по «свежим следам» событий). Писатель увидел в объединении не только положительные стороны, но и во многом пока неразрешимые проблемы. Провал этой инсценировки на территории бывшей Западной Германии (Франкфурт-на-Майне) и бешеный успех на Востоке страны (Котбус) в 1992, а затем бурное обсуждение в критике⁷⁵ ещё более подчеркнули насущные проблемы, вызванные объединением. Реквиемом по утопии социализма и саркастиче-

⁷⁵ Grub F.T. “Wende” und “Einheit” im Spiegel der deutschsprachigen Literatur. Ein Handbuch. Band 1: Untersuchungen / Walter de Gruyter. Brl-New York. 2003. 690 S.; Weder K. Nach Goethes Iphigenie. Zur Iphigenie-Rezeption bei Gerhart Hauptmann, Jochen Berg und Volker Braun / Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich Neuere Deutsche Literatur Referent: Prof. Dr. Peter von Matt/ Mai 2000 <http://www.katharineweder.ch/draft/weder-iphigenie.pdf>. (Accessed 20.09.2020); Michaelis R. Dein Wort in Goethes Ohr! ZEIT ONLINE [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.zeit.de/angebote/buchtipp/zeh/index> 10. April 1992, 8:00 Uhr (Accessed 20.09.2020).

ским памфлетом на объединение Германии назвал Рольф Михаэлис «Ифигению на свободе» как последнее произведение литературы ГДР⁷⁶. Сочинение Ф. Брауна – хаотическое чередование отрывков потока сознания героев, построенное в традициях одновременно и абсурдистского, и постмодернистского письма, перенасыщенного реминисценциями, аллюзиями и интертекстуальными отсылками. Читатель, осмысливая прочитанное, должен учитывать художественный опыт тетралогии об Атридах Г. Гауптмана, «Филоклетта» и «Геракла 5» Хайнера Мюллера, «Омфалу» Петера Хакса, «Страдания юного В.» У. Пленцдорфа, «Антигону», «Электру» Софокла, «Ифигению В Тавриде» Еврипида, перевод трагедии Шекспира «Гамлет» Л. Тиком и Шлегелем, но прежде всего драму «Ифигения в Тавриде» И.В. Гёте. Перед нами не вульгарная пародия или фамильярная травестия по мотивам пьесы Гёте, а горькие раздумья писателя после падения Берлинской стены о том, что идеал «чистой человечности», созданный Гёте по канонам Винкельмана в качестве образца для исправления нравов современности, так и остался прекрасной мечтой человечества, которая вряд ли когда-нибудь сбудется. Не случайно в поток сознания героев включена известная поговорка («Твои слова да Богу в уши»), грубо перефразированная как: «DEIN WORT IN GOETHES OHR» («ТВОЁ СЛОВО В УХО ГЁТЕ»).

В стихотворном драматическом отрывке (как определяет автор его жанр) Фолькера Брауна тенденции дегероизации, демифологизации и гротескного переосмысления классического материала доведена до своего апогея. Четыре «акта» произведения занимают всего 27 страниц⁷⁷, включая комментарии. Первая часть носит название «Spiegelzelt» (дословно «зеркальная палатка», что напоминает об аттракционе в зеркальной комнате, когда подлинное отображение человека теряется среди гротескно преломленных), содержит искаженные реминисценции из «Электры» Софокла и передаёт атмосферу растерянности в момент перелома истории, когда Орест возвращается не в родные пенаты («Verwandschaft»), а в израненное, кровоточащее пространство («Verwundtschaft»). Более того, перед нами как бы один персонаж Орестэлектра-Электраорест, одинаково виновный в преступлении («MÖRDERMUTTER MUTTERMÖRDER») и предпочитающий не убивать, а быть убитым («Ich will lieber erschossen werden als schießen»). В

⁷⁶ Michaelis R. Dein Wort in Goethes Ohr! ZEIT ONLINE [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.zeit.de/angebote/buchtipp/zeh/index> 10. April 1992, 8:00 Uhr (Accessed 20.09.2020).

⁷⁷ Braun V. Iphigenie in Freiheit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. 30 S.

этом своеобразном эпизоде можно увидеть призыв автора в ситуации, когда политики и общественные деятели ФРГ открыли кампанию обличения против многих немцев ГДР, как общественных деятелей, так и обыкновенных граждан, роясь в архивах «штази», фабрикуя компромат, задуматься о том, что трагедия Германии XX в. – результат её исторического развития. Вторая часть стихотворного отрывка носит название, аналогичное общему заглавию произведения, и вместе с третьей «Geländspiel» («Территория игры») составляет его основное содержание. Последняя часть «Antikensaal» («Античный зал») содержит внесценический прозаический комментарий и замечания автора критического и политического характера. Основная часть представляет собой своеобразный трагический («злой») эпилог – возможный, с точки зрения автора, вариант развития событий после известных слов гётевского Фоанта: «Счастливый путь!». Место действия обозначено автором как «Kyrellische Küste. Eine Statue» («Кириллический берег. Статуя»), что недвусмысленно указывает на политические взаимосвязи ГДР и Советского Союза. Перед нами внутренний монолог Ифигении, однако об этом читатель догадывается не сразу. Поток сознания героини, построенный на причудливых внутренних ассоциациях, литературных аллюзиях (прежде всего из Гёте) и иронически переосмысленных современных политических лозунгах (PROST GORBATSCHOW), постоянно прерывается репликами и отрывками из монологов и диалогов, споров Ореста, Пилада и Фоанта. Ф. Браун не стремится изложить события в их логической и хронологической последовательности, для него важнее воссоздание эмоциональной атмосферы абсурдной нелепости самой ситуации, в которую попадают герои и в которой они пытаются решить собственные проблемы. Так, принадлежность реплик определить достаточно трудно, поскольку перед читателем представлен сплошной текст. Наиболее просто идентифицируется внутренний монолог Ифигении, набранный строчными буквами. Текст, набранный прописными буквами – реплики Ореста, Пилада и Фоанта, перебивающие поток сознания героини, лишённые зачастую последовательности, логики и ведущие лишь к путанице и неразберихе: «Мой брат и его непроницаемый друг/Совершенно не замаскированные перед глазами врага. / ЗДЕСЬОНА. ИФИГЕНИЯ. В СОХРАННОСТИ. / Они осторожно и боязливо вступают на красную площадь / Под светлым небом, разверзающимся кровью. / НЕМНОЖКО ПОТРЕПАННАЯ ВАРВАРАМИ. / ЭТО БЫЛА ЖЕСТКАЯ ПОСТЕЛЬ. ЖЕСТКИЙ ХЛЕБ» («Mein Bruder und sein undurchsichtiger Freund/Ganz unverkleidet vor dem Aug des Feinds, / HIER IST SIE. IPHIGENIE. WOHLBEHALTEN. / Sie treffen angstlos auf den

roten Platz/Unter dem hellen Himmel der wie Blut sturzt. / EIN WENIG ABGESCHABT VON DEN BARBAREN. / WAR ES EIN HARTES BETT. EIN HARTES BROTT») [Braun, S. 19; здесь и далее перевод на русский язык отрывков из «Ифигения на свободе» – Т.А. Шарытина].

В драматическом отрывке Фолькера Брауна прибытие Ореста и Пилада в Тавриду, чтобы «освободить» Ифигению, выглядит сомнительно. Как явствует из ремарок, они появляются перед Железным Занавесом, а затем ступают по «красной площади», что позволяет провести аналогию с событиями из недавнего прошлого и представить Ифигению жительницей Восточной Германии, мечтающей о воссоединении немцев и о желанной свободе. Ф. Браун предельно вульгаризирует цитаты из Гёте или привычные афоризмы эпохи Веймарского классицизма. Так известная фраза из «Ифигении в Тавриде» Гёте «искать душой Элладу» («Das Land der Griechen mit der Seele suchend») превращается в реплику «плятиться через море на Грецию. На Запад» («STARREND NACH GRIECHENLAND./NACH WESTEN»). Вопрос о свободе и возможности самоопределения личности – центральный в обоих произведениях. Фолькер Браун поворачивает этот вопрос своеобразно: а какая свобода нужна Ифигении? И могут ли желанную свободу принести Ифигении Орест и Пилад. По характеристике журналиста, берущего интервью у писателя, это – «зловещие типы, дельцы, спекулирующие на понятии о свободе», персонажи с повадками гангстеров, «два жирных маклера», желающие усадить её за кассу супермаркета («Zwei fette Makler, Gangster auf dem Markt / Komm an die Kasse, Schwester. An mein Herz») ⁷⁸.

Героиня Фолькера Брауна откажется от псевдоплодов цивилизации. Ключевой в концепции произведения станет фраза: «А хочу ли я быть *так* освобожденной моим братом. Брат, который выведет меня в свет. Украшенная, наряженная Ифигения. Ифигения в супермаркете. Манекен Ифигения» («Will ich befreit sein von meinem Bruder / Ein Bruder der mich ausführt in die Welt Geschminkt gekleidet Iphigenie. / Iphigenie im Supermarkt. / Schaufensterpeppe Iphigenie»).

Внутренний монолог Ифигении Ф. Браун характеризует как «пробу на разрыв», мучительную борьбу желаний, чувств и фактов. Она сделает свой выбор, она не желает быть освобожденной насильно. Героиня Брауна не произносит в слух ни одного слова и остаётся в бездействии вплоть до финального эпизода, о котором нам в традициях античного театра повествует очевидец. Она «молчалива и упряма», как характеризуют её

⁷⁸ Braun V. Iphigenie in Freiheit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. S. 19.

Орест и Пилад, или, с точки зрения писателя, обладает «плебейским упрямством, утверждающим «внепарламентскую точку зрения на действительность». Это внутреннее сопротивление молчащей Ифигении, за которым скрывается внутренняя сила, вызывает бурную реакцию «освободителей», удивляющихся «неблагодарности» этой «потаскухи, лгуньи, убийцы в гнусном одеянии» («DIE HURE LUGNERIN UND MORDERIN. / IN IHREM SCHMIERIGEN GEWAND»)⁷⁹. По сути, молчаливое упорство Ифигении – это доведенная до логического финала пассивная созерцательность Ифигении Гёте. Не случайно доведенные до бешенства «спасители» злобно именуют её на прощание «невестой Гёте». Гротескный намёк на утерянные идеалы классической Греции и винкельмановскую концепцию эллинского мировосприятия можно усмотреть в сцене, предшествующей финалу. Читатель и зритель может только догадываться, что скрывается за репликами героев. Скорее всего Орест и Пилад применяют силу, пытаясь «убедить» Ифигению в необходимости «свободы», а следовательно льётся кровь: «ДЕРЖИ ЕЁ, ОРЕСТ. / ЧТО ЭТО ТАКОЕ. МРАМОР. СТАТУЯ. / ИЗ ГИПСА. О ПИЛАД. / ДЕЙСТВИТЕЛЬНО. МЕРТВА. / ИЛИ АНТИЧНА. АНТИЧНОСТЬ. / КАК ОНА ТЕПЕРЬ ТРАКТУЕТСЯ <...> НЕВЕСТА ГЁТЕ. HALTE SIE, OREST. / («WAS IST DAS. MARMOR. EINE STATUE. / AUS GIPS. O PYLADES. / TATSACHLICH, TOT. / ODER ANTIK. EINE ANTIQUITAT. / WIE MAN SIE HANDELT JETZT. WIE MAN SIE AUFLIEST <...> GOETHES BRAUT»)

В отличие от чистой героини Гете, Ифигения Ф. Брауна – грешная и земная. Она, подобно героине Гауптмана, совершала кровавые жертвоприношения, она любила Фоанта и тосковала об Элладе. Но именно ее «детский лепет» об Элладе приводит Фоанта к «новому мышлению» («Новое мышление в его старой голове – мой старый текст, которым я давилась, которым я блевала, который я кричала ночами наперекор прибою на голом берегу, душой ища Элладу»). Образ Фоанта – наиболее значительный, как подчеркивает писатель, в концепции произведения. «Просвещенный скиф», решивший «сладкими словами» примирить народы. В интервью газете «Фрайтаг» по свежим следам событий Ф. Браун называет его «мудрым человеком с Востока», который, презрев ритуалы и привилегии власти, стремится воплотить в жизнь новые идеалы. Действие совершено, но результат оказался с «неприятным ликом», и в герое оказывается, по мнению писателя, достаточно сил, чтобы под ко-

⁷⁹ Braun V. Iphigenie in Freiheit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. S. 19

нец вновь «повернуть руль и остановить историю». Финальный монолог Фоанта многопланов и метафоричен. Суть его сводится к тому, что в роковой момент истории человек обязан не выжидать, но действовать. Произведение заканчивается в момент наивысшего напряжения событий. Однако впоследствии роль и смысл образа Фоанта были уточнены при помощи современных политических параллелей, прежде всего прослеживаются аллюзии, связанная с политикой Горбачёва и его концепцией «нового мышления»⁸⁰, который в окончательном варианте драматического отрывка представляется утопистом. С точки зрения Фолькера Брауна, он пополняет собой ряды утопистов всех времён и всех народов, а его программа представляет собой в историческом контексте «детскую веру в спасительный мир» («Kinderglaube an die heile Welt»⁸¹). Писатель не делает вывода, не навязывает читателю единственного разрешения конфликта. Останавливая Ореста и Пилада, Фоант прибегает к силе, следовательно, льется кровь: «ЧТО ЗА КРИК В ГАВАНИ. / ОДНА ЖЕНЩИНА ОНА ИЗ СТРАХА ЗАДАВИЛА РЕБЕНКА ПРИЖАВ ЕГО К ЖИВОТУ / ИЗ СТРАХА ПЕРЕД СОЛДАТАМИ ОНА ПРЫГНУЛА В ВОДУ ЛИКУЯ В ОПЬЯНЕНИИ ОТ ДОЛГОЖДАННОЙ СВОБОДЫ. / ЛИКУЯ СКАЗАЛ ТЫ, КАЛХАС. / ЕЕ ВОСТОРГ СКАКАЛ ПО ПРИБОЮ КАК ОСТРЫЙ НОЖ»⁸².

Рассуждая о нравственных ценностях, заложенных в произведениях прошлого, Фолькер Браун настаивает на том, что современная действительность со всеми ее катастрофами не может отменить классические идеалы человечества. Однако вневременные образы литературы воспринимаются читателем и зрителем в категориях противоречивой реальности конца XX века. Старая драма с финалом, утверждающим благость мироздания, отошла в прошлое. Ее герои перешли в иной, объятый противоречиями мир. Пьеса «Ифигения в Тавриде» великого веймарца не может быть воплощена на сцене буквально в свете этико-эстетических идеалов Гете периода Веймарского классицизма. Не случайно, вспоминает Ф. Браун, в финале инсценировки драмы Гете, предпринятой Немецким театром в 1984 году, Ифигения выражает свою радость в безумном танце, символизирующем прежде всего ее отчаяние и сомнение. С точки зрения писателя, режиссер принял мудрое решение: счастливый финал сохранен как потенциальная возможность, но не утверждается как абсолютная истина. «Ифигения на свободе» не перечеркивает гуманистическую кон-

⁸⁰ Braun V. Iphigenie in Freiheit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. S. 16

⁸¹ Braun V. Iphigenie in Freiheit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. S. 17.

⁸² Braun V. Iphigenie in Freiheit // Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. S. 1–35.

цепцию Гете, но показывает ее несоответствие существующей реальности.

Символично, что через десять лет после «Ифигении на свободе» Ф. Брауна в 2002 г. Фестиваль театрального искусства в г. Ганновере открывался премьерой пьесы «Мама Медея» («Mamma Medea») бельгийского драматурга Тома Ланоя⁸³. Спектакль имел *Bombenerfolg* (шумный успех), и с этого времени началось его шествие по театрам Германии (Гамбург, Аахен, Франкфурт-на-Майне). Любопытно, что бельгийский писатель Том Ланой не является звездой первой величины на литературном Олимпе ни Европы, ни Бельгии. Тем не менее успех драматурга в Германии не только не случаен, но и вполне закономерен. Ещё в 2000 г. на Зальцбургском фестивале, а затем на Берлинских театральных встречах его спектакль-адаптация (именно так заявлен жанр) по мотивам исторических хроник Шекспира, поставленный в Немецком драматическом театре Гамбурга известным режиссером Люком Персевалем, с вызывающим названием «SCHLACHTEN» («УБОЙ») был отмечен и награжден Немецкой премией за новаторство в области театрального искусства. Успех Т. Ланоя можно объяснить прежде всего тем, что оба спектакля («SCHLACHTEN» и «Mamma Medea») оказались удивительно в духе современного состояния общественного и литературного сознания Германии, крайне политизированного долгожданным объединением Западной и Восточной её частей. Если сюжеты шекспировских хроник о династических распрях давали богатые для фантазии драматурга аналогии, то миф о Мееде, на первый взгляд, достаточно автономен в сложившейся политической и эстетической ситуации. Медея – один из самых загадочных и потому притягательных образов древнегреческой мифологии и драматургии. Двойственность её природы предопределена как родством со светлым Гелиосом, так и с чёрной Гекатой, сама – полубогиня, жрица, волшебница, она тем не менее страдает, как человек, среди людей. Попытки «высветлить» или «очернить» этот образ убивают его трагическую величественность. Не удивительно, что к нему обращались в новое время Корнель и Клингер, Грильпарцер и Л. Тик, Готфрид Келлер. В XX веке таких писателей, как Х.-Х. Янн, Ж. Ануй, Х. Мюллер, К. Вольф, Л. Улицкая продолжает волновать образ покинутой, обманутой супруги и яростной детоубийцы. Об этом свидетельству-

⁸³ «Mamma Medea» von Tom Lanoye nach Apollonios von Rhodos und Euripides. Deutsch von Reiner Kersten.

ет и кинематограф: киноверсии Пазолини и Ларса фон Триера⁸⁴. Проблематика и сама форма подачи материала в пьесе удивительно корреспондируют с драматическим отрывком Ф. Брауна. Очевидно, что сам автор не имел намерения проводить какие-либо параллели с процессом объединения Германии или проблемой переселенцев из Восточной Европы и Турции, но существующий социокультурный контекст, в котором идёт осмысление произведения зрителями, а также его оригинальные режиссерские трактовки (в Аахене, Ганновере, театре-студии Франкфурта-на-Майне) ещё более заострили проблематику пьесы и способствуют её многозначным интерпретациям. Пьеса Тома Ланоя представляет собой ремикс двух произведений – трагедии Еврипида и эпоса Аполлония Родосского. Как писали газеты после премьеры в Ганновере, режиссер Себастьян Нюблинг «жёстко» поработал над древним мифом. Его концепция сводится к тому, что любой миф можно модифицировать в духе нового времени. Поскольку миф обладает «чудовищной» выносливостью и устойчивостью, то в его интерпретациях, как в своеобразном «чёрном ящике», можно смешивать без ущерба для первоначального смысла и великое, и низменное. Подобный «чёрный ящик», в котором величественные герои древнего мифа становятся мелкими и пошлыми марионетками, и был построен декоратором ганноверского театра для этого спектакля⁸⁵. Смысловой трансформации в пьесе Тома Ланоя подверглись все классические образы древности. В особенности это касается образа Ясона. Из героя он превращён фантазией драматурга и режиссера в шутковскую фигуру «псевдокультуртрегера», банального обывателя, мещанина. В этом пошлом мире измельчала даже месть самой Медеи. Только в образе Ээта, царя Колхиды, ещё ощущается внутренняя сила, чувство достоинства, подлинное отчаяние. Среди прочих марионеток он выглядит человеком из другого, давно ушедшего мира, устои и порядки которого пытается удержать любой ценой. Образ этот удивительно напоминает царя Фоанта из драматического отрывка Фолькера Брауна, который несёт в себе аллюзии и с обликом Сталина, и Горбачёва, выразивших с точки зрения автора как различные ипостаси идеи тоталитарного государства,

⁸⁴ Кобленкова Д.В. «Медея» Ларса фон Триера: датский вариант конца XX века // *Experimenta lucifera*. Материалы Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Н.Новгород, 2004.

⁸⁵ Meyer-Arlt R. Alles vliest. «Mamma Medea» aus Schmuddel-WG: Tom Lanoyes Mythen-Remix im Schauspielhaus // *Hannoversche Allgemeine Zeitung*. № 22.(27.01.2005).

так и идеи тоталитаризма в мировом масштабе. Ээт убежден, что «каждый незнакомец, высаживающийся на эту землю, несёт с собой несчастье, пожар и смерть». Слова эти, произнесенные в начале спектакля, становятся своеобразным эпиграфом и пророчеством.

Ремикс Ланоя – это сниженная интерпретация древнего сюжета, в которой Медея превращена в несчастную обитательницу современного стандартного панельного дома. Режиссер доводит тенденцию автора до абсурда. Те, кто когда-то носил гордое имя аргонатов, прозябают не просто в Коринфе, не в царском дворце или хотя бы в стандартном панельном доме, но в замусоренной ночлежке или «коммуналке» (Schmuddel-WG). Ниже, вероятно, Медее уже не пасть. Надежды на иную жизнь, более совершенную, цивилизацию, ради которых она и бежала из Колхиды, обернулись сосуществованием с полубезумной свитой Ясона и стареющей алкоголичкой – спившейся собственной тёткой – бывшей могучей волшебницей Киркой в грязной «коммуналке» нового мира...

Две части пьесы диаметрально противопоставлены друг другу. Это подчеркивается уже их названием «Zu Hause / in der Fremde» («Дома / на чужбине») и «In der Fremde / zu Hause» («На чужбине / дома»). Есть один существенный нюанс: мифической Медее заказан путь обратно, современная Медея ещё может вернуться, хотя и дорогой ценой.

Символично уже само решение сценического пространства и декораций. В первой части они состоят из уже названного «чёрного ящика», назначение которого весьма многофункционально. Это и вместилище для марионеток или восковых фигур, в виде которых герои впервые предстают перед зрителем, прежде чем начнётся само действие. Одновременно возникает ассоциация и с эшафотом, а будущие герои превращаются в подобие живых мертвецов (тема, характерная для немецкой литературы XX столетия). Этот «ящик» может мгновенно превратиться в крепостную стену или пирс у моря, витрину музея, в которой выставлено для обозрения искомое Ясоном Золотое руно. Эта витрина, недоступная пудовым кувалдам аргонатов, готовых грызть её зубами, в мгновение ока рухнет от ловко брошенной туфельки Медеи. Этот «ящик» будет нависать над беглецами, как скала, символизирующая тяжесть грехов человеческих, судьбу, от которой не скрыться. И чем стремительнее будет побег аргонатов, тем быстрее будет приближаться к ним их собственная гибель, эта жуткая чёрная неумолимая стена. Сцена в первой части пьесы скупо освещена, и прожекторы выхватывают из глубины тёмного пространства, как их глубины веков, то одну, то другую фигуру. Это древний, уходящий своими корнями в бесконечность истории, цельный, естественный, красивый (прежде всего это подчеркивается призрачно мерцающими эле-

гантными женскими туалетами и строгими мужскими костюмами так называемых «варваров», а также их изысканной речью), хотя и не лишенный своих проблем мир. И главной из них является то, как оградить свою самобытность от пришествия современной цивилизации. Косноязычные чужестранцы соблазняют жителей Колхиды её стандартными дарами, но царь Ээт пророчесствует: «Непроницаемая, непреодолимая стена отделяет укорененных в родной земле (так дословно можно перевести немецкое *Verwurzelten*) от лишенного родины отщепенца (в немецком это понятие покрывается одним словом *Heimatlose*)». В этих традициях и правилах воспитана Медея, в первом действии не лишенная юношеского очарования, элегантности, экспансивности и жаждущая, как и вся молодёжь, самостоятельности и приключений.

Появление аргонавтов во главе с Ясоном вызывает сразу же бурную реакцию зрителей. Оборванные, неряшливые, дурно пахнущие, грязные, в рваных джинсах, нетвёрдо держащиеся на ногах представители нового мира, «культуртрегеры». Предел их желания – карманы, набитые «жвачкой» и шоколадом, липким, размякшим от рук и слюны, которым они будут обмазывать себя на глазах у зрителей, предчувствуя успех своего авантюрного предприятия. Авантюрного потому, что Ясон – совсем не герой, а попытка достать Золотое руно – это его лотерейный билет. Единственная возможность достичь успеха и существовать безбедно в условиях стандартной современной цивилизации. Медея – тот «золотой ключик», которым открывается его маленькая и узкая дверца к счастью. Любопытно, что в драматическом отрывке Фолькера Брауна прибытие Ореста и Пилада в Тавриду, чтобы «освободить» Ифигению, выглядит также сомнительно. Вопрос о свободе и возможности самоопределения личности – центральный в обоих произведениях. Фолькер Браун поворачивает этот вопрос своеобразно: а какая свобода нужна Ифигении? Его можно переадресовать и к положению Медеи. Может ли филистер-Ясон, главарь перемазанных шоколадом и жвачкой псевдоаргонавтов открыть новый мир для Медеи?

Мучительный выбор и напряженный внутренний диалог Медеи ещё впереди, а пока, доверчиво влюблённая в Ясона, она восклицает: «Для тебя я готова погасить солнце!» Фраза эта в контексте древнего мифа имеет особый символический смысл: Медея потомок и Гелиоса-солнца, и Гекаты. В сложившейся ситуации героиня полностью во власти «ночной» Гекаты, сопричастной чародейству и смерти. Вторая часть пьесы сценически решена иначе. На ярко освещенном, а потому уже неудобном, пространстве разбросаны сломанные, испорченные вещи – приметы современного постиндустриального общества: обломки бытовой техники,

грязные коробки, кожура от бананов, тефалевые сковородки. На одной из них свита Ясона, в напыленных на грязные тела майках с эмблемами и рекламами, жарит натуральный омлет из настоящих яиц, доброго десятка огромных, типично немецких деревенских луковиц, мелко искрошенных гигантскими ножами прямо на глазах у зрителей. Впоследствии запах этого гигантского омлета будет преследовать зрителей и Медею на протяжении всего второго действия. В грязном углу валяется никому не нужная шкура – Золотое руно. В первой части движущей пружины действия была Медея, своей активностью вдохновляющая аргонавтов, во второй она бездействует. Следует отметить бесподобную игру актрисы: своей застывшей, напряженной позой, своим затянувшимся молчанием Медея буквально «кричит» и притягивает внимание зрителей гораздо больше, чем шумная, бесполезно суетящаяся в поисках обмена жилья свита Ясона. Им тоже неуютно, как и этой, случайно попавшей в мир современных стандартов варварке. Облик Медеи потрясает: вероятно, она долго пыталась соответствовать сентиментальному стандарту Гретхен или Лотхен: голубенькое простенькое платьице, тщательно зализанные светлые волосы – ничего от очарования юной Медеи из первого действия. О прежней жизни напоминает только одна, но значимая деталь – взятое с собой и висящее в шкафу матово-алое роковое платье, которому суждено будет стать орудием мести, о прежних надеждах – аккуратно сложенные и расставленные на этажерке книги, в которых, возможно, она пытается почерпнуть единственный рецепт, найти ту единственную книгу, что поможет ей всё исправить. В конце действия, когда прозвучат два роковых выстрела, именно в одной из них Теламон и Идас будут лихорадочно искать возможности обмена. Им тоже страшно в этой новой жизни.

Уютно в этой новой жизни только Ясону, который с тщательностью и упорством мещанина следит за тем, чтобы всё было благопристойно, чтобы никто не избегал совместных чопорных трапез. Поэтому, когда в него летит брошенный Медеей стакан с молоком, он воспринимает это лишь как нарушение норм пристойного в цивилизованном обществе поведения, незнакомого варварке. Ему уютнее с Креусой, такой невинной, чистой, к тому же королевской дочерью. Судьба Медеи и детей его не занимает, как и будущая судьба его свиты. Молчание Медеи прервётся с приходом в их неуютный дом Креусы (эпизод, вымышленный драматургом), в какой-то степени компенсирующей своими речами знаменитый диалог Медеи и Ясона из еврипидовской трагедии. Теперь, униженная ещё и этим самоуверенным визитом, героиня будет бороться за свои поруганные мечты, своё будущее и будет мстить. Решающим в этом плане

становится явлением для неё Ээта, давно её простившего и ждущего. Это он опять произносит ключевую для решения героини фразу: «Для того, чтобы вернуться домой, сначала нужно уйти!» («Um nach Hause zurückzukommen, muss man erst mal fortgehen»). Медея уйдёт. И уход этот надолго запомнят и филистеры современного Коринфа, и потрясенная свита, и сам, потерявший всё в этой жизни, Ясон. После смерти Креусы он даже постарается задушить Медею тем же самым шнурком от ботинка, которым в первом действии по-воровски был задушен Апсирт. Интересно, что своё совместное с Ясоном будущее, явленное в детях, в этой пьесе убивает не Медея. Она только ранит, вероятно, одного из детей, чтобы побудить Ясона к какому-либо действию. Убийство детей совершается неожиданно для зрителей, так же неожиданно, как и финал «Ифигении», и очень буднично. Плач детей мешает Ясону объясниться с Медеей, а потому он просто на полуслове выходит в детскую, откуда и раздадутся в тишине зала и вдруг умолкнувшей квартиры два роковых, потрясающих публику, «свиту» и окаменевшую Медею выстрела... Финал этой пьесы абсолютно беспросветен. Рассуждая о нравственных ценностях, заложенных в произведениях прошлого, Фолькер Браун настаивал на том, что современная действительность со всеми её катаклизмами не может отменить классические идеалы человечества. Однако теперь вневременные образы Античности воспринимаются читателями и зрителями в контексте проблем и глобальных катастроф нового времени. Древняя античная трагедия, утверждавшая непреложность законов вселенской справедливости и принцип обязательного катарсиса, ушла в прошлое. Её герои перешли в объятый противоречиями мир всеобщего релятивизма. Ярким тому подтверждением является интерпретация трагического образа Медеи в пьесе Тома Ланоя. Восприятие немецкой общественностью пьесы «Мама Медея» и история её постановок свидетельствует о том значении, которое имеет для рецепции произведения социокультурный контекст эпохи.

Любопытно, что сюжет о Мееде и современная интерпретация мифологических образов оказались эффективны и в создании «Heimspiel»-проектов, реализуемых не только в немецких театрах («Театр + школа»), но и в так называемых Klassenzimmerstücke (школьные постановки на базе одного класса), где педагоги «играют» актёров, а остро поставленные местные вопросы, связанные с адаптацией детей в новом коллективе, их не принимающем, созвучны глобальным социальным проблемам. Так центр внимания в пьесе Хольгера Шобера «Моя мать – Медея» («Meine Mutter Medea») перенесен на детей Медеи и Ясона, ассоциирующихся в

сознании зрителей-школьников с беженцами, травмированными душевно и вырванными в силу обстоятельств из привычной среды⁸⁶.

В этом контексте привлекает внимание неухаивающая полемика вокруг другого произведения, напротив очень известного и популярного в настоящее время в ФРГ писателя Бото Штрауса (1944), его драмы с внешне нейтральным названием «Итака», в основу которой легли последние двенадцать песен гомеровской «Одиссеи».

Тема мужественного страдальца и скитальца Одиссея не раз поднималась в немецкой литературе XX века. Одиссей – наиболее яркая фигура гомеровского эпоса. Он противоречив и наделен как чертами архаической героики (жестокость, суровость), так и качествами героя нового поколения, отличающегося умом и тонкостью переживаний, новым интеллектуальным героизмом. Ещё в 30-е годы образ Одиссея и мотив его скитаний использовался в антифашистской литературе в качестве наиболее емкого обобщения, символизирующего тяжкий путь немецких эмигрантов-антифашистов. Любовь к родине и безграничная сила духа – основные качества, определяющие поступки Лаэртида тридцатых годов (А. Зегерс «Три дерева», И. Бехер «Итака»). Рефлектирующий Одиссей из романа Ганса Эриха Носсака «Некийя» и новеллы «Кассандра» относится к иному варианту прочтения этого многозначного мифологического образа. Перед нами, используя ёмкие определения Носсака, «выживший», или «уцелевший» в горниле мировой бойни, неважно какого времени. Писателя интересует сама экзистенциальная ситуация выбора, получающая в его произведениях ярко выраженную этическую окраску. Носсаковский Одиссей становится «пастырем», только постигнув ошибки забытого прошлого, в момент решения стать «ловцом душ человеческих над бездной». Проблема выбора и ответственности человека за последствия своих поступков определяют поведение героев Ю. Брезана («Крабат, или Преображение мира») и Ф. Фюмана, в предсмертных произведениях которого – радиопьесе «Тени» и «балете» «Кирка и Одиссей», сценарий которого превращается под пером писателя в самостоятельное оригинальное произведение, – с наибольшей силой раскрыта тема величия человеческого духа, святого и грешного одновременно. Однако все названные нами трактовки известного сюжета в качестве исходного образца опираются на оригинальную и одновременно противоречивую трактовку этого излюбленного немецкими авторами образа в драме Г. Гауптмана «Лук Одиссея» (1912), созданной автором в канун Первой

⁸⁶ Fritsch A. Theater macht Schule? // Die deutsche Bühne. Hf. 2. 2011. S. 33–35.

мировой войны. Заметим сразу же, что четвёртое действие драмы Бото Штрауса «Итака» так и названо – «Лук Одиссея», что явно призвано ещё раз напомнить читателю и зрителю об этом произведении Гауптмана.

Премьера драмы Бото Штрауса «Итака»⁸⁷, состоявшаяся в постановке Дитера Дорна 19 июля 1996 года в Мюнхенском камерном драматическом театре произвела на зрителей эффект внезапно разорвавшейся бомбы. Как писали газеты, в зрительном зале не было зрителей, но сидело только «триста критиков» (именно до этой цифры доводит драматург число женихов Пенелопы). Идея, заявленная автором в ремарке, предваряющей первое действие («это переложение прочитанного из классики в драматическую форму, как будто кто-то поднял голову от томика Гомера и увидел перед собой на сцене продолжающийся финал событий на Итаке, грёзы, ассоциации, размышления, а также знакомые с детства отрывки из переводов Фосса и Антона Вайера»), никоим образом не соответствует дальнейшему развитию сюжета и общей проблематике пьесы. Может быть, поэтому Дитер Дорн, использовал такой эффектный приём, когда перед началом спектакля с необыкновенным шумом в мелкие осколки разбивается падающая статуя Афины Паллады, заволакивая сцену клубами пыли и тумана. Вероятно, это должно было свидетельствовать и о «разбитых» традициях прочтения классики, и в какой-то степени иронично подчеркивало некоторую «туманность», «замутненность» смысла будущего действия. Публику и критиков прежде всего шокировал финал пьесы, в котором не просто свершается возмездие, но кровь «многобуйных» женихов проливает ни в чем не сомневающийся, самоуверенный, брутальный Одиссей, утверждающий право сильного на подобное массовое истребление. И хотя само убийство, следуя античной традиции, на сцене не показано. Лишь первая стрела, посланная Одиссеем, благодаря прекрасной режиссерской находке Дитера Дорна – использованию лазерного луча – летит в цель, а дальнейшие события поданы в пересказе своеобразного гротескного подобия античного хора – трёх «фрагментарных женщин» (Колено, Ключица, Запястье), тем не менее в свете трагического пути, пройденного Германией в XX веке, подобный финал вызывал вполне закономерное интеллектуальное и нравственное отторжение. Зрители ощущали себя, по словам критиков, Нибелунгами, по колена залитыми кровью. Спектакль не спасала ни прекрасная игра актёров, ни режиссерские находки Дорна, пытавшегося смягчить концепцию автора и внести в действие элемент легкой самоиронии, пародирования. Напри-

⁸⁷ Straus B. Ithaka. Schauspiel nach den Heimkehr-Gesängen der Odyssee. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998. 103 S.

мер, усиление мотива ребячливости Телемаха, таскающего за собой по сцене ящик с детскими игрушками, а затем с детской непосредственностью ломающего знаменитый лук Одиссея, как ненужную старую игрушку. Момент замешательства – и на сцене новый лук, теперь уже бутафорский. В этом же ключе подана и новенькая голубая «малолитражка» Эвмея, выкатывающаяся на сцену, или облик богини Афины, напоминающей то ли панка, то ли хиппи с немислимой причёской и цветом волос, как следует из ремарки режиссера, «напоминающим мочу». Однако все эти гротескные или пародийные моменты не могут отвести внимание читателей и зрителей от главной идеи спектакля: «Einer räumt auf» – «Один очищает всё», которую можно перевести и иначе: «Один ликвидирует всё (или всех)», а это в немецкой истории да всей истории XX века уже пройденный этап. Критики справедливо писали не только о возникающих ассоциациях с Гитлером, но и с другими диктаторами XX века – Пиночетом, Муссолини и др. То, что было простительно Г. Гауптману, позволившему своему Одиссею беспощадную расправу с женихами, осквернившими его дом, автору, только предчувствовавшему в 1912 году возможные катаклизмы XX века и ещё не знавшему ужасов Первой и Второй мировых войн, массовых истреблений людей в гетто и концлагерях, теперь в свете определенного исторического опыта представлялось шокирующим и аморальным в пьесе Бото Штрауса. Грузовик, в который бросают трупы женихов, как брёвна, под неистовые, грубые, победные выкрики Одиссея, слишком явно напоминал конвейер смерти, отправлявший людей в газовые камеры не столь уж далёкого прошлого. Заработавшую «мясорубку смерти» довольно трудно остановить. Об этом автор помнит хорошо, поэтому в соответствии с гомеровской традицией вмешательства богов, мир на Итаке водворен лишь благодаря приёму *deus ex machina*, когда молния Зевса и гневные реплики посланной им Афины прерывают поток ужасающих угроз Одиссея и успокаивает жителей острова. Однако Афина Штрауса идёт дальше гомеровской: она лишает подданных Одиссея памяти, поскольку с точки зрения автора, гармония может наступить только тогда, когда «из памяти народов сотрутся смерть и преступления царя», а следовательно, только упразднив память о прошлом и историю, можно прийти к всеобщему согласию. Вспомним нравственные пытки носсаковского Одиссея-Ореста, ради памяти о прошлом и воссоздания подлинной сути вещей отправлявшегося на нравственную муку в город мёртвых, или фюмановского Одиссея, отвергавшего бессмертие и растительное существование на острове Кирики! Даже в разгар Второй мировой войны стареющий Гауптман осознавал, что забвение прошлого не есть искупление. Не случайно в трагедии «Ифигения в

Дельфах» добровольно бросается его Ифигения со стены храма в момент всеобщего сусального народного примирения перед восходом долгожданного солнца. Писатель ушел из жизни, так и не разрешив для себя важнейший трагический философский вопрос, возможно ли искупление для человека или народа, запятнавшего себя кровью, и если возможно, то каким путём. Тем более странно читать в отечественной критике высказывания о том, что в пьесе Бото Штрауса возвращение Одиссея становится для драматурга метафорой восстановления утраченной гармонии, «Штраус создаёт современную утопию», причём не просто «утопию государственную, но поэтическую»⁸⁸. И государство, пережив кризис безвластия, возрождается с приходом законного и сильного монарха. В данном контексте сказочный мотив «муж на свадьбе собственной жены», присутствующий в гомеровской «Одиссее», как бы заменяется иным, «возвращением государя», ставшим особенно популярным после выхода на экраны киноэпопеи «Властелин колец». Однако пьеса Бото Штрауса написана в реалиях иного времени (периода распада Югославии, событий в Боснии, падения Берлинской стены), поэтому и следует разобраться, почему возникает подобное толкование финала этого противоречивого и даже эпатирующего публику и читателя произведения, немецкого писателя-интеллектуала, отнюдь не склонного к поэтизации насилия.

Драма Бото Штрауса принадлежит к тому ряду произведений немецкой литературы уже объединенной Германией, которые были вызваны к жизни неминуемыми проблемами, воспоследовавшими за этим обеднением и которые не разрешены во многом до сих пор. Политические ассоциации в драме Бото Штрауса так же очевидны. Даже сами названия пяти действий достаточно двусмысленны и имеют в немецком двойное толкование I – *Ankunft* (это и «прибытие» и «пункт договора»), II – *Haushalt der Freier* (это и «государственный бюджет» и «домашнее хозяйство»), III – *Die Narbe* (это и «рубец» и «признак при определении личности»), IV – *Der Bogen des Odiseus*, V – *Die Wiedererkennung. Der Vertrag* (первое – это и «узнавание» и «опознание личности в судебной практике», второе – это «договор», «контракт», «соглашение»). В этом контексте толпа женихов, докучающая Пенелопе и расхищающая сокровища дома царя Одиссея, могут восприниматься и как «чужие» – «*fremde*». Этот эпитет применяется по отношению к ним в тексте пьесы часто. «Чужие» – это прежде всего переселенцы из Восточной Европы, либо немцы из Восточной Германии. Есть и ассоциации другого характе-

⁸⁸ Рыбина П. Ю. Западная драматургия XX века // Зарубежная литература XX века. М., 2003. С. 388.

ра. Собрание женихов напоминает сессию в Бундестаге, когда либеральные политики, красноречивые на словах, на деле оказываются беспомощными в решении судьбоносных для Германии проблем. Кстати, устав от процедуры сватовства, женихи устраивают собрание, напоминающее организационное собрание любой демократической партии, на котором готовы путём голосования выбрать государя, «способного принести народу благоденствие и мир». Ассоциативный ряд Штрауса уходит в бесконечность: не случайно женихи Пенелопы происходят в концепции пьесы «из всех времён и всех народов». Перед нами лживые и хитрые политики, воплощающие одновременно и идею насилия, и полное бессилие. Красноречивые на словах, они оказываются абсолютно бесплодными на деле. Метафорически это воссоздаётся в облике вдовствующей Пенелопы, изнывающей под бременем своего неимоверно распухшего, огромного, невостребованного, вынужденно бесплодного тела. В отличие от традиции Г. Гауптмана, влияние которого столь ощутимо в проблематике и поэтике пьесы Бото Штрауса, образ Пенелопы действительно выписан поэтически. Её монологи и диалоги (а по сути это один продолжающийся монолог с самой собой и с так долго не возвращающимся к ней Одиссеем), полны искренности и подлинной боли. Она ещё молода, она хочет быть собой, лёгкой, быстрой, стремительной. Её появление перед женихами – испытание и для неё самой и для них, столько лет добивающихся её руки. Уродство Пенелопы вызывает в памяти мотив осквернения цветущей Итаки в пьесе Гауптмана. Итаки, на которой иссякли все источники, средоточие жизни. Почва Итаки так же бесплодна, как бесплодна тучная Пенелопа из драмы Бото Штрауса, способная перемещаться по сцене только на специально для неё созданном электрическом кресле. Кстати, в немецкой критике судьба и облик Пенелопы называется олицетворением проблемы взаимоотношения Культуры и Власти, прежде всего в бывшей ГДР. Утопичность политической программы этого ушедшего в прошлое государства в пьесе и спектакле должны были символизировать рухнувшие декорации, изображающие цветущие сады Лаэрты. Иллюзорность этого утопичного «города-сада» подчеркивается в сценографии пьесы неожиданным и мгновенным крушением. Возвращение Одиссея освободит Пенелопу от опостылевшего груза тучности и бесперспективности. В миг помолодевшая и похудевшая Пенелопа (специальный костюм даёт возможность сказочного превращения) должна была символизировать преображение современности по законам противостоящей хаосу гармонии и красоты. Залогом этого, а также государственного порядка становится для Б. Штрауса забвение катаклизмов истории и приход к власти силь-

ного политика, олицетворением которого и стал в пьесе brutальный образ Одиссея. Если Фолькер Браун не подвергал сомнению традиционные нравственные ценности произведений прошлого, то Бото Штраус напротив пытается эти идеалы корректировать. Представленные им вневременные образы Античности воспринимаются читателями и зрителями в контексте проблем и глобальных катастроф нового времени. Герои древнегреческой трагедии покинули мир законов вселенской справедливости и окунулись в объятый противоречиями мир всеобщего релятивизма. Poleмика вокруг драмы Бото Штрауса и её сценической интерпретации яркое тому подтверждение.

Постановки на античные мифологические сюжеты отнюдь не новость в репертуаре немецких театров. Ещё со второй половины XVIII века ведущие философско-эстетические концепции Германии определяет знаменательный психологический феномен: теоретики искусства и сами художники претендуют на прямое продолжение традиций Античности, особое духовное родство с прекрасным «детством человечества». Однако в современном сценическом воплощении мифологических сюжетов ярко обнаруживает себя новый театральный режиссерский стиль, который вполне может быть назван «постдраматическим», в театроведческих статьях его иногда называют «немецким». Его слагаемые своеобразны и в совокупности создают так называемую «эстетику безобразного». В подобных постановках отсутствуют декорации, но зато очень яркая сценография. Достаточно вспомнить удивительный многозначный черный ящик С. Ньюблинга в спектакле драматического театра Ганновера «Мама Медея» или железные конструкции, напоминающие трибуны стадиона и современный имидж действующих лиц в опере Вагнера «Тангейзере» (Staatsoper-Hannover). Всё это даёт некую визуальную квинтэссенцию спектакля и заставляет работать не только воображение, но и мысль зрителей, настраивая на определенное состояние восприятия. Из спектаклей подобного рода уходит понятие о прекрасном, возвышенном, героическом, даже когда к этому предрасполагает сам исходный материал представления (оперы Верди «Отелло», Вагнера «Тангейзер» в оперном театре Ганновера – Staatsoper-Hannover). Спектакли перенасыщены обнаженным человеческим телом, далеким от совершенства, свидетельствующим прежде всего о бренности и несовершенстве бытия. Согласимся с критиком М. Давыдовой: «Первое, что приходит в голову: перед нами искусство, в котором нет идеалов, свободное от иллюзий. За немецкой трезвостью и беспощадностью по отношению к человеку, миру, обществу стоит не только тотальный пессимизм. За ним в первую очередь стоит высокая степень социальной

ответственности. Немецкое искусство показывает то, от чего надо бежать»⁸⁹. Существующий социокультурный контекст, в котором идёт осмысление подобных явлений драматургии немецкими зрителями сегодня, а также их оригинальные режиссерские трактовки не только заостряют проблематику этих постановок, но и приводят к деканонизации классического образца. Современные оригинальные пьесы или любопытные ремиксы вызывают дискуссии, как в научных изданиях, так и в периодической печати о плодотворности использования «мифических» сюжетов на театре. Миф оказывается по-прежнему действенным и, как ни странно, цементирующим началом в современном, таком разном и противоречивом искусстве и общественном сознании Германии.

⁸⁹ Давыдова М. Немцы и эстетика безобразного. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : OpenSpace.ru <http://www.openspace.ru/theatre/projects/139/details/5677/> (дата обращения 20.10.2020).

Раздел 3

Функции мифа в романах английских писателей-мультикультуралистов С. Рушди и К. Шамси

Процесс формирования литературы мультикультурализма начинается примерно со второй половины XX века, и на сегодняшний день она является значимой составляющей литературного процесса. По мнению многих исследователей, наиболее важными проблемами, которые затрагиваются в прозе писателей-мультикультуралистов, становятся проблемы поиска культурной и национальной идентичности, диалога культур, а также темы «истории, памяти и творчества как сублимата первых двух категорий: отражение исторических событий в творчестве, относительность истории, взаимоотношения родной и чужой культуры, проблема «исторической вины», миссия творческой личности в переломную эпоху»⁹⁰. В связи с этим писатели постколониальной литературы обращаются к поэтике мифологизирования, которая используется для семантической и композиционной организации текста. При этом миф не только организует повествование, но и служит средством метафорического осмысления проблем мультикультурного общества, «известные исторические события и сюжеты получают в прозе писателей-мультикультуралистов новое оформление, обусловленное постколониальной действительностью. Миф и история перерабатываются, порождая некий неомифологический контекст»⁹¹. Особенность функционирования мифа в постколониальной литературе связана не только с его изменением относительно традиционного прочтения, но и, как правило, с обращением писателя к различным мифам (национальным, религиозным), созданием «постмодернистских нарративов, в которых интертекстуальной основой

⁹⁰ Струкова Е.А. Мультикультурализм и постколониальная тематика в литературном процессе. История и творчество – магистральные темы англоязычного мультикультурного романа / Филологические науки. Вопросы теории и практики, № 7 (49) 2015, часть 1. С. 175. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.gramota.net/articles/issn_1997-2911_2015_7-1_51.pdf (дата обращения 30.11.20).

⁹¹ Струкова Е.А. Мультикультурализм и постколониальная тематика в литературном процессе. История и творчество – магистральные темы англоязычного мультикультурного романа / Филологические науки. Вопросы теории и практики, № 7 (49) 2015, часть 1. С. 175. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.gramota.net/articles/issn_1997-2911_2015_7-1_51.pdf (дата обращения 30.11.20).

становятся кросскультурная материя – мифы, традиции, обычаи, этнокультурные стереотипы поведения, переносимые из одной стороны света в другую»⁹². Так, например, в творчестве Б. Окри синтезируется мифология «черного континента» с английской литературной традицией, применительно к произведениям Дж. М. Кутзее исследователи говорят о неомифологическом сознании (Е.В. Ращинская), мифологические образы и мотивы, функции мифа стали объектом изучения в романе Кадзуо Исигуро «Погребенный великан» (Ю.С. Нестеренко, Т.Л. Селитрина).

Салман Рушди (Salman Rushdie, 1947) – известнейший британский писатель индийского происхождения, творчество которого характеризует обращение к культурным традициям Запада и Востока, его произведения насыщены многочисленными аллюзиями как литературного, так и общекультурного плана, реминисценциями, цитатами, сочетанием разных жанров. Неотъемлемой чертой практически каждого его произведения является обращение к мифу, мифологическим образам, сюжетам, мотивам: это могут быть образы из индуистского священного писания, индуистского эпоса, есть отсылки к Корану, но также и европейская мифология.

В романе «Земля под ее ногами» («The Ground Beneath Her Feet», 1999) С. Рушди также обращается к античной мифологии. В произведении переосмысливаются несколько античных мифов: миф о близнецах (смертном и бессмертном), связанный с образом главного героя), сейсмическая легенда о Тартаре, разверзающем свои глубины, чтобы поглотить грешный земной мир, миф о Мееде и Ясоне, миф об Орфее и Эвридике. Именно миф об Орфее и Эвридике является основным, сюжетообразующим для этого произведения. В романе С. Рушди рассказывается история вымышленной американской рок-группы. В произведении показываются культура, традиции, обычаи двух очень разных стран: Индии и Америки. Последняя описывается порой иронично, как иной мир с собственной мифологией. Поэтому ее универсальным языком становится музыка, рок-н-ролл, а божествами – рок-музыканты Ормус Кама и Вина Апсара, повторяющие историю Орфея и Эвридики. Автор выбирает один из вариантов мифа, следуя «Георгикам» Вергилия, у которого Эвридика наступает на змею, убегая от настойчивых ухаживаний Аристея, «пастуха-аркадца, способного совершить чудо... он мог заставить гниющий остов коровы породить новых пчел. Его даром был дар богов, мед небесный»⁹³. Рассказ

⁹² Толкачев С.П. Мультикультурный контекст современного английского романа. Дис. ... д. филол. н. М.: МПГУ, 2003. С. 337.

⁹³ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 32.

в произведении ведется от лица героя, прообразом которого и является Аристей, это Умид Мерчанд, фотограф, который много работал в горячих точках, «он с легкостью извлекает новый смысл из любого гниющего трупа», его дар – это «способность вызвать душевный отклик... даже сочувствие у равнодушных глаз»⁹⁴. Именно вступительные слова Умида являются своеобразным предисловием, в котором намечаются основные мотивы, герои и композиция романа: «Музыка. Любовь. Смерть. Несомненно, тот еще треугольник, может быть даже вечный. Но Аристей, несший смерть, был также источником жизни, не только жалимый пчелами, но и приведший в этот мир жалящих пчел. Итак, музыка, любовь, жизнь-смерть: как когда-то мы трое – Ормус, Вина и я»⁹⁵.

На основе античного мифа С. Рушди создает особое мифопоэтическое пространство, творящее миф современного бытия. В связи с обращением к этому мифу автор затрагивает проблему художественного творчества, творческой личности и ее места и роли в современном обществе. Жизнь главного героя Ормуса Камы немислима без музыки: «В музыке он был волшебником, его мелодии заставляли улицы пускаться в пляс, он был золотым трубадуром, чьи неровные поэтические строки были способны отворить врата ада»⁹⁶. В отличие от традиционного мифа, Вина Апсара (Эвридика) показана также как творческая личность, и автор акцентирует наше внимание не только на любви героев: «Они еще не знали друг друга по имени, а их глаза уже любили друг друга»⁹⁷, – но и на их увлечении музыкой. Символично, что и их знакомство происходит в магазине грамзаписей. Музыка – это магическая сила, которая соединяет Ормуса Каму и Вину Апсару. Поэтому мотивы музыки и любви становятся основными в романе, именно музыка и любовь могут спасти не только героев произведения, но и современный мир, в котором на земле появляются трещины, разломы, происходят землетрясения, причиной которых являются людская злоба и равнодушие. Неслучайно образы Вины и Ормуса перекликаются с образами героев древнегреческих культов. Вина Апсара сравнивается с вакханкой: «Вина, явившаяся к нам из-за океана, опустошавшая все, на что падал ее взгляд, покорявшая и испепелявшая каждое сердце. Вина, женская ипостась Диониса. Вина, первая вакханка»⁹⁸. Этот образ ассоциативно связывается с культом Диониса. Часть детства герои-

⁹⁴ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 32.

⁹⁵ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 32.

⁹⁶ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 111.

⁹⁷ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 115.

⁹⁸ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 79.

ни прошла на ранчо отчима, недалеко от которого находилась лощина Джефферсон-Лик, где по легенде обитало козлоногое чудовище. На ежегодном балу во время летней ярмарки всегда были такие чудовища, автор сравнивает ее с облаченным в лохмотья Паном в штате Виргиния. Вина часто уходила в Джефферсон-Лик, чтобы остаться одной, «и только там, вдали от всех под защитой апокрифического великана-людоеда, отпускала на волю свой голос. Музыка! Это все, чего она хотела в жизни, – быть частью звука, а не тишины»⁹⁹. Характеризуя возлюбленного Вины Ормуса, автор неоднократно на протяжении романа ассоциирует его с богом Аполлоном (что соответствует древним мифам, согласно которым Орфей почитал Аполлона). Например, Ормус Кама вырос на набережной Аполло-бандер, по словам Вины, Ормус – это музыка в доме Солнца. Немецкий философ Фридрих Ницше на рубеже XIX–XX веков обращался к этим же образам центральных эллинских богов Аполлона и Диониса, воплощающих два противоположных жизнеощущения. Именно их синтез, то есть естественной, истинной, природной страсти к жизни и прекрасной видимости, иллюзии, происходил в греческой трагедии, но этой гармонии нет в современной Ницше культуре, чем обусловлен ее кризис. Герои С. Рушди также соотносятся с дионисийским и аполлоническим началами, символизируя любовь и музыку, соединение которых способно преобразить действительность: «Нас спасет музыка, – утешает она его. – Она и, – Любовь, – подсказывает он. – Слово, которое ты ищешь, – любовь»¹⁰⁰.

Своеобразие сюжета романа связано с неоднократным использованием автором эпизода ухода Вины (Эвридики) в подземный мир. Впервые это происходит вследствие ссоры Вины с приемной семьей, после чего она бежит из Индии в Америку, где живет в пространстве андер-граунда (underground - «подземелье» (англ.)). В данном случае писатель обыгрывает звучание известного понятия, связанного с обозначением нетрадиционного, неклассического искусства. Метафорически показан и путь главного героя за Виной. Он покидает Индию, и его путь на самолете представлен как некий воздушный мост, разрыв, безвременье и в нем видения, которые не описать словами: «Тайны основ бытия, подобные элевсинским мистериям»¹⁰¹. Таким образом, Ормус Кама идет к Вине «стать землей под ее ногами», приходит с Востока в ее Западный мир, где они Орфей и Эвридика, воссоединяющиеся в музыке, но не в любви. Герои создают ставшей впоследствии суперпопулярной группу под назва-

⁹⁹ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 133.

¹⁰⁰ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 431.

¹⁰¹ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 383.

нием «VTO». В связи с этим автор не забывает и такого эпизода мифа, как вакхическая ярость поклонниц Ормуса Камы, на чьи чувства он не отвечает взаимностью.

Играя с читателем в рамках постмодернистского текста, С. Рушди неоднократно дает зеркальную версию мифа, когда Вина возвращает Ормуса. Впервые она это делает в юности, возвращая его в мир любви, которой Ормус был лишен со стороны родителей из-за смерти брата-близнеца. Впоследствии в музыкальной группе Вина предстает Орфеем, она рок-звезда, популярная певица, и именно она поет в их группе, а Ормус Кама «погружается в этот свой потусторонне-подземный мир, и кто-то должен его спасти»¹⁰². Вина спасает Ормуса и от реальной смерти. После автокатастрофы он долгое время находится в коме, но как только приезжает Вина Апсара и называет его имя, он просыпается и возвращается к жизни.

Но героиня не всегда может спасти своего Орфея, и, расставшись с Ормусом на взлете карьеры, она, подобно Эвридике, гибнет во время разрушительного землетрясения в Мексике. И вновь повторение сюжетного хода – поиски Ормусом Вины с помощью наркотиков и в ее двойниках. И в то же время метафорически изображается тень Вины, она везде: на футболках, в рекламе, в аудиозаписях. И Ормус пытается воскресить ее в обличии Миры Челано, молодой неизвестной певицы, внешне похожей на Вину. Таким образом, в финале произведения мотив любви становится доминирующим. И Ормус Кама смиряется с уходом Вины лишь после трех ее смертей: первая – фактическая во время землетрясения, вторая – метафорическая смерть Вины, ее превращение поклонниками в поп-идола, в икону, за которой нет реального человека, третья – после слов Миры Челано, ставшей новой солисткой возродившейся группы «VTO», что она не Вина Апсара, так как Вина Апсара умерла. В результате Ормус Кама побеждает и терпит поражение одновременно. Побеждает в пространстве жизни, так как возрождает Вину в новой певице и Мира становится звездой молодого поколения, но терпит поражение в пространстве мифа, так как она отказывается стать двойником погибшей героини.

В произведении кольцевая композиция. В начале романа рассказывается об исполнении Виной Апсарой незадолго до смерти во время землетрясения партий Амура и Эвридики из оперы Глюка, в которой счастливый конец. В финале Ормус Кама пишет музыкальное произведение об

¹⁰² Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 712.

Орфее и Эвридике, и его друг замечает, что конец не должен быть счастливым. В результате Ормус повторяет судьбу Орфея. Он дает последний концертный тур, назвав его «В царство мертвых». Декорации его представляли картины ада и рая, «с большого экрана в публику ежевечерне летели бесконечным потоком картины ада и рая во вполне земных образах: мотели для молодоженов, видеомагазины, балетные школы, футбольные фанаты, зоны военных действий, политические митинги и библиотеки – и каждый должен был решать, божественному или inferнальному принадлежат эти образы»¹⁰³. И все отмечали прекрасную игру Ормуса Камы во время турне: «он сжигал себя в огне своего искусства, каждое представление было не просто подношением Вине, но шагом в небытие, куда она ушла, забрав с собой его радость»¹⁰⁴. Его постепенный переход в другой мир подчеркивается и интерьером его квартиры, в которой отсутствует мебель, царит абсолютная чистота и белый цвет. В финале романа согласно мифу Ормуса Каму убивает поклонница, и он соединяется со своей Эвридикой. Итак, боги уходят, а смертные (друг Ормуса и Вины Умир Мерчанд с Мирой Челано) остаются на земле с их хрупкой, но бессмертной любовью.

В своем произведении С. Рушди через орфический миф размышляет о сущности любви и смерти, любви и искусства и о роли человека искусства в современном дегуманизированном мире. И герой, и героиня – творческие личности, но все же на первый план выходит образ Ормуса Камы (Орфея). Он символизирует одиночество художника в современном мире, его срединное положение между землей, обычным людским миром и иным высшим миром, миром музыки. Но все же Ормус Кама верит в любовь и искусство, которые должны изменить современного человека. Героиня дважды уходит от своего Орфея: первый раз, чтобы он обрел себя как творческую личность, второй – чтобы воскресить их любовь. Но эти повороты личной судьбы персонажей связываются автором с жизнью общества, так как отсутствие любви, гармонии, которую символизирует музыка, в частной жизни героев осмысливается автором как проблемы современного общества в целом. Изменяются социокультурные основы, смещаются нравственные ориентиры, что метафорически выражается в романе как отсутствие основы жизни, почвы под ногами, отсюда землетрясения, катаклизмы, разломы и трещины в земле.

Орфический миф является в романе основным, структурообразующим, но не менее важным для понимания основной идеи произведения

¹⁰³ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 864.

¹⁰⁴ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 867.

становятся близнецные мифы. В связи с обращением к близнецным мифам автор затрагивает проблему художественного творчества, эволюции творческой личности и ее места и роли в современном обществе. У главного героя Ормуса Камы был брат близнец, который умер при рождении, что в значительной степени предрешило судьбу Ормуса, тень умершего преследует его. Но в семье Ормуса уже были два старших брата – близнеца Хусро и Ардавираф, при этом сам автор указывает, на разницу как старших братьев, так и Ормуса с его умершим братом-близнецом: «Сэр Дарий Ксеркс Кама, большой знаток греческой мифологии, был отлично знаком с практикой олимпийских богов внедрять дитя полубожественного происхождения (Идас, Полидевк) во чрево, готовое породить младенца, зачатого простым смертным (Линкей, Кастор). Если говорить о развитии не по годам, разносторонне одаренном Хусро, наделенном жестокосердием истинного героя, и не очень сообразительном, но добром по натуре Ардавирафе, у греков не возникло бы ни малейшего сомнения в том, кто из них сын бога. Во втором же случае мертвый Гайо предположительно был земным ребенком, а живой Ормус имел бессмертных предков и божественные устремления»¹⁰⁵. Таким образом, Ормус и его мертвый брат Гайомарт изначально противопоставлены друг другу, как воплощение двух разных сущностей. Такой антагонизм традиционен для мифов о близнецах-братьях «в мифах о братьях-близнецах, характерных для дуалистических мифологий, один из братьев связывается со всем хорошим или полезным, другой - со всем плохим или плохо сделанным. Между братьями-близнецами с самого их рождения начинается соперничество»¹⁰⁶. Брат Ормуса Гайомарт приходит к нему в видениях, рисующих иной мир, мир смерти, мир теней, в котором Ормус пытается найти утраченного единоутробного брата, свое иное «я», осознавая, как где-то там, далеко, брат поет свои песни, при этом он слышит мелодии, но не может разобрать слов. В этих видениях тень Гайомарта поет Ормусу песни, но это чужие песни, которые позже главный герой романа услышит в исполнении других известных певцов. Образ мертвого брата не случайно постоянно появляется рядом с Ормусом, он отражает его иную сущность «в Гайо Ормус нашел другого — того, в кого он мечтал перевоплотиться, темную сущность, изначально питавшую его искусство»¹⁰⁷. Таким образом, через сопоставление близнецов автор акцентирует вопрос о двой-

¹⁰⁵ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 36.

¹⁰⁶ Иванов В.В. Близнецные мифы / Мифы народов мира. Т.1. М.: Советская Энциклопедия, 1987. С. 174.

¹⁰⁷ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 123.

ственной природе человека, его темном и светлом началах, борьбе этих начал и значении их для людей, творящих искусство. Этот вопрос важен и вначале неразрешим для самого Ормуса «Ормуса интересует все то, что говорит о двойственной природе человека. Титаническое и дионисийское начала в нем, его земная и божественная природа... В нем борются и живые его братья – жестокий и безмятежный. Его мертвый близнец отступает. Рассудок и воображение, свет и свет, не сосуществуют мирно. Они – два мощных света. Поодиночке или вместе они могут ослепить»¹⁰⁸. Таким образом, начальные главы романа показывают формирование главного героя, для которого важно желание петь, желание понять свою природу, а также чувство любви: «Оставшись без ее любви даже на короткое время, он может пропасть. Концепция семьи, общины почти умерла в нем. У него есть только молчаливый Вайрус и их совместное музицирование. Он бездельник, слышащий лишь гласные в словах пошлых песенок, издающий бессмысленные звуки. Из него может ничего не выйти. Ему может не хватить чего-то, чтобы стать личностью»¹⁰⁹. Любовь в жизнь Ормуса приносит Вина Апсара. Как уже говорилось выше, С. Рушди обращается к разным мифологическим традициям, в том числе и к индийской, характеризуя главную героиню, автор проводит параллели между индийским и античным мифами: согласно преданию, когда Кама, бог любви, попытался сразу же сразить могущественного Шиву стрелой любви, великий бог испепелил его ударом молнии. Жена Камы, богиня Рати, обратилась с мольбой к Шиве, прося вернуть ему жизнь, и тот смягчился. В этом перевернутом наоборот мифе об Орфее именно женщина взывает к божеству и возвращает Любовь из царства мертвых, так и Ормус Кама, который был лишен любви родителей, в мир любви возвращает Вина. Вина не только дарит Ормусу свою любовь, но и дает совет, следуя которому, он обретает свое второе рождение в музыке, и создает свои песни, которые никогда не будут забыты: «Это хорошо, что ты любишь своего брата и готов следовать за ним. Но, может быть, это неверный путь. Попробуй войти в другую комнату в этом дворце из твоих снов. Потом в следующую, и в следующую, и в следующую. Может, где-нибудь ты найдешь свои звуки. Может быть, даже сумеешь услышать слова»¹¹⁰.

Путь героя, ведущий к его постепенному преобразению, его эволюции соотносится с мифологической моделью, представленной в работе по сравнительной мифологии Дж. Кэмпбелла «Тысячеликий герой», видя-

¹⁰⁸ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 180.

¹⁰⁹ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 182.

¹¹⁰ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 139.

щего в основе героического эпоса космогонический миф и обряд инициации. Рождение героя и его последующие странствия соответствуют этапам инициации, а последующие подвиги и смерть – созданию Космоса из всеобщего Хаоса. В начале романа Ормус Кама показан как герой, отвергнутый семьей, выступающий в низкопробных шоу, человек, потерявший возлюбленную, потерявший цель и жизненные ориентиры, после чего он покидает Индию, желая найти Вину и себя.

Об истинном пути героя, его призвании говорит также его имя, как и имя его брата, связанное с иранской мифологией. Имя Ормус – это латинизированный вариант, предложенный отцом героя Дарием Камой, поклонником Античности, от Ормазд – более поздней формы имени Ахура-Мазда (на пехлеви). Ахура-Мазда в зороастризме верховный бог, всезнающий и премудрый, праведный и добрый, от которого произошли все остальные благие божества. Его противник – Ангра-Маиниу («Злой Дух»), который тоже изначален, но несведущ и зол. Эти две основные противоположности бытия представил Зороастр в их изначальном столкновении: «Воистину есть два первичных духа, близнецы, славящиеся своей противоположностью. В мысли, в слове и в действии – они оба, добрый и злой... Когда эти два духа схватились впервые, то они создали бытие и небытие, и то, что ждет в конце концов тех, кто следует пути лжи (друг), – это самое худшее, а тех, кто следует пути добра (аша), ждет самое лучшее. И вот из этих двух духов один, следующий лжи, выбрал зло, а другой – дух святейший, выбрал праведность, и пусть (это знают все), кто будет постоянно убагловывать Ахура-Мазду праведными делами»¹¹¹.

Главным элементом в этом откровении является то, что две первичные сущности, обе добровольно, выбрали: одна – добро, а другая – зло. Этот акт и служит прообразом аналогичного выбора, который должен сделать каждый человек в своей жизни. Именно этот выбор привел присутствующим двум духам антагонизм к активному противоборству. Гайомарт согласно зороастризму (среднеиран. «живой смертный») – родоначальник человечества, первый смертный. Гайомарт считался первым праведником, к которому были обращены слова Ахурамазды. Прародителями Гайомарта, а также и всего человечества были небо и земля. Позднее, в пехлевийское время, ими считались Ормазд (Ахурамазда) и богиня земли Спандармат. Согласно преданиям, Гайомарт был первой жертвой духа зла Ангро-Майнью, который создал таким образом смерть в мире. Таким образом, имя брата Ормуса с одной стороны, косвенно указывает на его

¹¹¹ Бойс М. Зороастрийцы. Верования и обычаи. М.: Наука, 1988. С. 132.

смерть в младенчестве, а с другой – указывает на его «вторичную» смерть, когда после автокатастрофы он перестает как тень являться Ормусу, пытаясь увести его за собой в ирреальный мир.

После автокатастрофы, которую можно рассматривать как одну из стадий процесса инициации, а именно пересечение границы, порога, Ормус Кама, находясь в коме, пребывает в промежуточном состоянии, в безвремяе, после чего ему предстоит возрождение и перерождение, связанное с появлением его Вины. Возрождение согласно Кэмпбеллу сопровождается появлением необыкновенной силы, магических умений, способностей, но кроме того индивидуальная судьба божественного героя тесно связана с судьбами мира, его возникновением и обновлением. Герой романа С. Рушди после возвращения к жизни перестает видеть брата – близнеца, но ему становится доступно другое видение, видение иного параллельного мира, понимание того, что он также несовершенен, как и его современный мир «Мир – хаос, где ничто ни с чем не согласуется, не складывается, но, если нам не удастся заставить себя думать иначе, мы не можем ни о чем составить своего мнения, сделать свой выбор. Мы не можем жить. Видение Ормуса Камы подтвердило, что он настоящий пророк, и это говорю я, закоренелый скептик. Я имею в виду, что он действительно опередил свое время. Мы догнали его только сейчас»¹¹². Вследствие хаоса в современном мире, на земле появляются трещины, разломы, происходят землетрясения, причиной которых являются людская злоба и равнодушие. Ормус, следуя пути бога, в честь которого он назван, становится всезнающим и премудрым и пытается бороться со злом, которое он видит вокруг, предупредить людей об ожидающих их природных катастрофах.

После своего второго рождения Ормус пишет новую музыку: «Ему был дан еще один шанс, еще одна жизнь, и он сделал вывод, что ему позволили вернуться не просто так. Он стал избранником. Он мучительно искал другой язык, наречие, но как трудно противостоять инерции языка, неумолимой тяжести всей впитанной им истории. И все это наполняло его новой музыкой»¹¹³. Противостоять хаосу должна гармония, которую главный герой видит в сочетании музыки и любви, неслучайно об этом написаны многие из его песен «Любовь рождает гармонию и главенствует над искусствами. Будучи художниками, мы стремимся в своем искусстве достичь состояния любви. Любовь – это попытка упорядочить хаос,

¹¹² Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 432.

¹¹³ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 435.

придать осмысленность абсурду»¹¹⁴, об этом он говорит и Вине, своей возлюбленной: «нужно, чтобы непрерывно звучала музыка, нужно каждый день устраивать в городах фестивали любви, потому что единственное, на что мы можем опереться, – это гармония, и защитить нас может только сила музыки и любви»¹¹⁵.

В романе «Земля под ее ногами» автор, обращаясь к мифологическим сюжетам, в числе прочих затрагивает проблему роли искусства в современном мире, его влияния на взаимоотношения людей, неслучайно главные герои произведения Ормус Кама и Вина Апсара – творческие личности, музыканты. Музыка для них – это не просто профессия, но способ существования души, особое мироощущение. Поэтому поднимается вопрос о психологии творческого человека, его сложном внутреннем мире. Двойственная природа художника, темное и светлое, божественное и человеческое начала актуализируются в романе через близнечный миф. Именно с музыкой связано возвращение Ормуса Камы к себе, преодоление раздвоения, он, пройдя путь от обычного человека, через страдания, поиск любви и ее обретение, становится «новым пророком», что подтверждается семантикой его имени. Музыка позволяет увидеть герою то, что недоступно обычному человеку, в музыке и любви он ищет гармонию, столь необходимую современному обществу.

Миф о Мееде является одним из самых востребованных в литературе XX–XXI веков. Различные варианты прочтения мифа обусловлены сложностью образа Мееды, двойственностью ее природы. В романе «Земля под ее ногами» к этому мифу автор обращается, повествуя об одном из этапов жизненного пути главного героя Ормуса Камы, его жизни в Англии.

Ормус родился в Индии, там прошли его детство и юность, там он встретил Вину Апсару, девушку, которую будет любить всю жизнь, она его единомышленник и в творчестве. Из-за ссоры Вины с приемной семьей она бежит из Индии в Америку. Метафорически показан и путь главного героя за Виной. Он покидает Индию, и идет к Вине «стать землей под ее ногами», приходит с Востока в ее Западный мир. Но это не простой и долгий путь, сначала он попадает в Англию, знакомясь в самолете со своим будущим продюсером Маллом Стэндишем. Малл Стэндиш – один из персонажей, сыгравших ключевую роль в судьбе главного героя. Впервые видя Стэндиша, Ормус Кама, сравнивает его с Ясоном: «когда Стэндиш предложил мне работать на него, это было как если бы сам Ясон пригласил меня на борт своего «Арго», чтобы отправиться вместе за

¹¹⁴ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 524.

¹¹⁵ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 545.

золотым руном. И все, что от меня требовалось, – это моя музыка»¹¹⁶. Таким образом в роман вводится образ мифологического героя, но у Рушди образ Ясона-Стэндиша неоднозначен, он снижен, лишён героического ореола «высокий бостонец, в свои неполные пятьдесят уже с благородной сединой, сановитый; от него разит не сегодня и не вчера нажитыми деньгами; на нем шелковый костюм с Севил-роу и кожаные туфли от Лобба... Это человек, который не оставляет мир в покое, который ждет, что события будут развиваться согласно его планам. Актер и творец. Его руки с безупречным маникюром и не менее безупречная прическа говорят о некотором аморг прорге (самолюбовании)»¹¹⁷. Отход от образа мифологического героя-аргонавта прослеживается и в дальнейшей характеристике Стэндиша Ормусом Камой, который сравнивает его с хамелеоном, меняющим обличье, следуя условиям, которые диктует жизнь: «(Он) Не только воплощение аргонавта Ясона, но, возможно, и Протея, изменчивого Морского Старца. Научившись однажды менять кожу, мы, протейцы, иной раз просто не можем остановиться, мы мечемся между своими воплощениями, пытаюсь не выскочить за ограничительную линию и не разбиться. Малл Стэндиш тоже скользит по самому краю»¹¹⁸. Вспоминная первую встречу со Стэндишем, главный герой не случайно упоминает о корабле «Арго», с которым соотносится образ мифологического героя Ясона, и о музыке (на протяжении романа она часто метафорически представляется как золотое руно), на момент знакомства с Ормусом Камой Стэндиш – «предводитель музыкальных разбойников»¹¹⁹. В период расцвета британской музыки программы британского радио патриархальны и неинтересны. Ограничение на трансляцию музыки не позволяло слушать последние хиты, вместо этого включаются старые скучные мелодии. Но коммерческие радиостанции нельзя запретить, если они не базируются на суше, поэтому пиратские корабли, осуществляющие незаконную трансляцию современных песен, дали молодому поколению то, что они хотели. Малл Стэндиш был одним из организаторов такого коммерческого предприятия.

Образ Медеи соотносится с бывшей женой Стэндиша – Антуанетт, которая после его ухода из семьи, меняет фамилию Кроссли, становясь Антуанетт Коринф, таким образом автор дает прямую отсылку к мифу, а именно к самой трагической его части, когда совершается месть предан-

¹¹⁶ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 314.

¹¹⁷ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 315.

¹¹⁸ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 323.

¹¹⁹ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 321.

ной Медеи через убийство детей. Согласно древнегреческому мифу, Медея – колхидская царевна, внучка Гелиоса, но она в родстве и с Гекатой, богиней мрака, чародейства, поэтому она сама полубогиня и волшебница. В романе С. Рушди образ Медеи-Антуанетт демифологизируется. В сниженной форме, иронически описывается её дом и магазин модной одежды с говорящим названием «Ведьма летает высоко», автор подчеркивает атмосферу готики, царящую в магазине, непроходящий запах наркотических веществ, культовую и обрядовую атрибутику в интерьере – все это лишь декорации, за которой скрывается беспросветность и пустота жизни Антуанетт. Образ дома дополняет характеристику самой Антуанетт, впервые она показана читателю через восприятие Ормуса Камы: «пышная особа в черном кружевном платье, едва прикрывающем зад, с шалью под цвет платья на плечах, освещенная желтоватым светом уличного фонаря, лениво подпирает дверь бутика, беседуя с денди в жилетке»¹²⁰. Он же в итоге видит её истинную сущность, «Антуанетт сначала показалась Ормусу злобной, но постепенно стала видаться не то фальшивой позеркой, не то чокнутой экстремисткой, скорее нематериальной, чем исполненной темного содержания, ведьмой-модельером, использующей нумерологию для выбора любовников, а оккультные знаки – для украшения своих кошмарных черных детско-кукольных платьев, и вовсе не для общения с демонами»¹²¹. Антуанетт и Малла Стэндиша связывает неудачный брак в прошлом и двое сыновей, автор подчеркивает их (Антуанетт и Малла Стэндиша) отношение к разрыву, приводя рассказ каждого о прошлом, Стэндиш: «Все сложилось не так, как он думал. Сперва ранний неудачный брак с женщиной из мира моды; впрочем, прежде чем он распался, она успела родить ему двоих сыновей; они остались в Англии вместе с его озлобленной и затаившей обиду бывшей женой, когда он пересек Атлантику в обратном направлении»¹²², Антуанетт: «Сначала ее богатая семья отказалась от нее из-за того, что она вышла замуж за хромоногую Стэндиша, а потом этот ублюдок бросил ее с двумя маленькими детьми без всяких средств к существованию. Она смогла выжить и не опуститься только благодаря своим талантам и круглосуточной работе»¹²³.

История семьи Антуанетт Коринф предсказуемо заканчивается трагически, предсказуемо, так как текст изобилует намеками на трагический

¹²⁰ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 344.

¹²¹ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 363.

¹²² Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 316.

¹²³ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 361.

финал: это и предвиденье главного героя, и записки – предупреждения девушки-управляющей магазина Антуанетт, это и размышления героя, выступающего в роли рассказчика: «Я раздумываю над тем, что можно было бы определить как «проблема Медеи». Я имею в виду г-жу Коринф – даму, в которой бесспорно есть что-то от ведьмы; сыновья и покинувший их отец тоже наличествуют. Невозможно отрицать сходство, особенно учитывая то, что Антуанетт сама решила подчеркнуть его, отказавшись от фамилии Кроссли в пользу Коринф. Чего она хочет? Напугать людей? Или только Малла Стэндиша? Она и в самом деле способна на трагедию, способна выйти так далеко за пределы материнства и перешагнуть границы безумия, что ее поступки возвысятся до судьбы? Она во власти рока?»¹²⁴, это и слова её взрослых сыновей в радиоэфире, вроде бы звучащих с иронией, которые просят мать не вносить их в свой черный список. Способ мести, выбранный Антуанетт вполне в духе времени и соответствует образу, созданному автором. Трагическое событие происходит, когда её сыновья с Ормузом Камой отправляются на машине за город отметить его контракт со студией звукозаписи «Колкис». Как иронично комментирует автор, Антуанетт Коринф в несвойственном ей порыве материнской любви сама укладывает им всё для пикника – термос с чаем и бутерброды. Поездка заканчивается дорожной аварией, под влиянием наркотиков-галлюциногенов, содержащихся в чае, Ормус, Уолдо и Готорн Кроссли (последний был за рулем) теряют сознание и машина врежется в огромный грузовик. Готорн погибает на месте, Уолдо становится умственно отсталым, а Ормус впадает в кому на три долгих года.

Миф о Медее актуализируется в западноевропейской культуре второй половины XX века, писатели усиливают отдельные сюжетные мотивы, добавляют новые детали, переосмысливают образ главной героини, что обусловлено актуальными проблемами современности и авторским мировосприятием. Важнейшими темами в романе С. Рушди являются тема соприкосновения, взаимодействия двух культур и тема любви, в связи с чем автор трансформирует античный сюжет, а также образы Медеи и Ясона.

Согласно античному мифу в Коринфе Медея чужая, а Ясон – свой, так акцентируется противопоставление варваров и эллинов. Для С. Рушди, британца индийского происхождения, живущего в XXI веке, когда все большую остроту приобретают вопросы толерантного отношения к иноверцам, взаимопроникновения разных культур и цивилизаций, эта проблема

¹²⁴ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 363.

очень актуальна. Неслучайно его главные герои Ормус и Вина принадлежат Востоку и Западу, покидают Родину, ассимилируясь с чужой культурой. Смысловая трансформация мифа о Медее связана и с этим аспектом. Антуанетт – уроженка Англии, Стэндиш – американец, и после разрыва брака он возвращается в Америку. Но автор предлагает более широкое прочтение проблемы свой-чужой. Для Ормуса Камы, приехавшего в Англию, – это чужая страна, чужие обычаи, которые он не может понять и принять. В контексте этой проблемы в романе цитируется отрывок из «Медее» Еврипида, воспринимаемый Ормусом как предупреждение:

*Родина, дом отцовский, о, пусть,
Пусть никогда не стану
Города я лишенной...
Злее нет горя в жизни
Дней беспомощных.
Смерти, о, смерти пускай
Иго подьемлю, но только
Дня изгнания не видеть...*¹²⁵

Восприятие героем Англии напоминает прием, характерный для творчества писателей-просветителей: показать некую цивилизацию глазами стороннего человека. Этот прием позволяет выявить абсурдность традиционных норм морали, правил поведения, социальных законов, принятых в этом обществе. Таким героем становится Ормус Кама, который видит Англию как «зону бедствия», где «где старики уничтожают молодых, посылая их умирать на далеком поле боя, а молодые в ответ уничтожают самих себя. В высшей степени консервативную реакцию вызывает у него не только война, но и противонаправленный ей дух наплеательства, *laissez-faire*, и эта его реакция лишь усиливается по мере знакомства со страной. Ему отвратительны разрушение, расточительство, членовредительство, дешевые пиджаки бедноты, проглатываемая с готовностью тарбарщина, заменившая собою гимнастику ума, страсть к гуру и другим псевдОВОЖДАМ, бегство от здравого смысла в преисподнюю привилегий»¹²⁶. Со временем он напишет об этой зоне бедствия песни. Одна из проблем, которую видит герой, связана со второй важнейшей темой романа – темой любви, и проблемой отсутствия её в современном обществе. Об этом одна из песен Ормуса: «В моем квартале я слышу, как

¹²⁵ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 360.

¹²⁶ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 350.

молодые наркодилеры – Джонсон Мило-Мило, Гарри Жеребец, Скай Мастерсон, Большая Жули и Натан Детройт – насвистывают песенки Ормуса. Мир без любви: они продают унциями именно этот продукт, качество гарантировано. Это их единственное занятие, так было всегда. И когда у вас заканчивается «снежок», «колеса» или «герыч», вам всегда рады здесь, на Хэппи-Вэлли, где вы получите новую порцию, — конечно, если есть бабло. Чего не скажешь о любви, по крайней мере наркодилеры со мною согласятся»¹²⁷. Миф о Медее трактуется С. Рушди также в этом аспекте – неумение любить, замена настоящей любви суррогатами, псевдочувствами, в этом трагедия современного общества и в том числе Антуанетт Коринф. Неслучайно Ормус, характеризуя ее, размышляет, является ли Антуанетт хорошей портнихой, но плохой матерью, привязанной к маленьким детям и желающей сохранить их беспомощность как можно дольше, чтобы они были зависимы от нее, в связи с чем и приучает их к наркотикам. Поэтому к решению о мести она приходит не в тот момент, когда Стэндиш уходит от нее и дети еще маленькие, а значительно позже, когда уже в зрелом возрасте, он пытается вернуть расположение и, в конечном счете, любовь «своих мальчиков», она даже способствует их сближению: «Я хочу, чтобы они наладили отношения с отцом. Я даже хочу, чтобы они полюбили его. Я хочу, чтобы он почувствовал, что значит быть любимым своими сыновьями, чтобы он полюбил их так глубоко, что уже не мог бы обходиться без их любви. Я хочу этого ради него самого, почему бы нет?»¹²⁸. Она мстит не столько за то, что когда-то он оставил её с детьми, а за их любовь к нему и его любовь к ним, за чувство, которым она обделена, на которое не способна. Её месть совершается, когда Стэндиш и сыновья наиболее уязвимы из-за любви, Антуанетт ждала, когда воостановятся отношения Стэндиша с сыновьями и они будут счастливы. Её слова – напутствие в день их поездки за город, когда происходит авария, свидетельствуют о неслучайности выбранного момента: «Я так рада за тебя, – великодушно сообщает она Ормусу. – И за Малла тоже очень рада: к тебе пришел успех, а мальчики наконец полюбили его. Думаю, он никогда еще не был так счастлив»¹²⁹. Об этом свидетельствует и диалог Антуанетт со Стэндишом в крематории, возле праха их старшего сына: «Бремя твоей ненависти безмерно и не поддается воображению. У меня в голове не укладывается, что можно так долго носить в своем сердце

¹²⁷ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 470.

¹²⁸ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 363.

¹²⁹ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 374.

столько яда. Убить своих детей назло их отцу. Это прямо как сюжет из книги. – Ты любил их, и они в конце концов полюбили тебя. – Она говорит ледяным голосом. Зубы злобно сверкают. – Вот что для меня источник радости и утешения. – Убийца, – говорит он. – Детоубийца. Да проклянут тебя боги»¹³⁰.

Характерно, что она мстит и Ормусу, которого тоже любит Стэндиш, но скорее платонической любовью (хотя здесь также видна перекличка с мифом), важнее то, что Стэндиш много вложил в Ормуса, он его детище, его музыкальная карьера, успех как исполнителя – заслуги Стэндиша, поэтому терять Ормуса ему также больно.

Финал истории свидетельствует о благородстве Стэндиша, долгое время ухаживающего за больным сыном и впоследствии помогающего в музыкальной карьере Ормусу и Вине. Его бывшая жена Антуанетт после пожара и получения страховки за дом покидает Англию вместе с влюбленной в нее управляющей магазином.

Таким образом С. Рушди, интерпретируя миф о Мее, размышляет о сущности любви и смерти, любви и искусства и о роли человека искусства в современном дегуманизованном мире. Тема любви в романе перекликается с темой творчества, искусства, и то, и другое связано с созиданием, поэтому этот союз может спасти современный мир, об этом неоднократно говорят влюбленные Ормус и Вина. Но автор подчеркивает, что искусство не существует без любви, это мертвое искусство, пустое, поэтому некрасивы черные платья, создаваемые Антуанетт, возникающие «из глубин её раненной души», а музыка Ормуса покоряет миллионы сердец.

Рассматривая в своем диссертационном исследовании процесс формирования английской литературы мультикультурализма, С.П. Толкачев обращает внимание, что интерес «новых английских литератур» к мифологии появляется еще в 60-е годы, миф «становится способом обретения духовной гармонии для вновь формирующихся наций»¹³¹. Сохраняется значение мифологии и для литературы последующих десятилетий, творчество С. Рушди, первый роман которого датируется 1975, а последний 2019 годом, яркий тому пример. К переосмыслению мифа обращаются также и писатели-мультикультуралисты следующего поколения.

¹³⁰ Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. С. 381.

¹³¹ Толкачев С.П. Мультикультурный контекст современного английского романа. Дис. ... д. филол. н. М.: МПГУ, 2003. С. 76.

Современная британская писательница **Камила Шамси** (Kamila Shamsie, 1973) родилась в Карачи, куда её семья попала с разделом Индии. В 2007 году переехала в Лондон, где живёт в настоящее время, имея двойное гражданство Пакистана и Великобритании. Наибольшую известность получил её седьмой роман, «Домашний огонь» («Home Fire», 2017). Он попал в длинный список Букера, и получил премию за художественную прозу женского авторства. Центральной темой романа становится столкновение Западной и Восточной культур и поиск путей его разрешения, также вопрос о национальной идентичности, о связи со своим народом. В качестве сюжетной основы для романа К. Шамси выбирает миф об Антигоне, опираясь на трагедию Софокла «Антигона». Об этом сама писательница говорит в послесловии к роману. Эпиграфом к произведению стали слова из трагедии Софокла «А те, кого мы любим <...> отечества враги»¹³². Таким образом, автор сразу же обозначает сущность центрального конфликта романа, связанного со сложным выбором героев между кровными узами и узами любви, милосердием и верностью закону, между законами общечеловеческими и законами государственным. Но сложность конфликта обусловлена также и его межнациональным характером.

Структурно роман состоит из пяти крупных глав, каждая из которых повествует об одном из участников событий и названа его именем. Первая страница романа напоминает традиционный для произведения драматического жанра список действующих лиц: Исма, Эймон, Парвиз, Аника, Карамат. Обращает на себя внимание тот факт, что имена звучат аналогично именам героев древнегреческой трагедии Исма – Исмена, Эймон или Аймон (в восточном прочтении) – Гемон, Парвиз – Полиник, Аника – Антигона, Карамат – Креонт. Не случаен и выбранный автором порядок героев, он соответствует развитию сюжета, подобно тому, как в сценическом действии герои появляются поочередно на сцене, так и «Домашнем огне» в каждой последующей главе на авансцену выдвигается новый персонаж и именно с ним связано дальнейшее движение сюжета. Все герои – мигранты из Пакистана, перебравшиеся на Туманный Альбион в поисках лучшей жизни, их дети – уже граждане Великобритании, для которых английский язык – родной. У этих детей есть все шансы стать полноправными членами западного общества, получить образование, сделать карьеру, добиться признания.

¹³² Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

Важнейшим мотивом в романе К. Шамси является мотив семьи, дома, а также дома и в более широком смысле как страны, которая является домом. Характерно с этой точки зрения и отличие названия произведения «Домашний огонь», в отличие от древнегреческой трагедии, названной по имени главной героини. Об этом свидетельствует и композиция романа, так как через поочередное введение персонажей автор постепенно представляет читателю две семьи, каждый из героев принадлежит одной из них.

В сюжете книги пересекается жизнь двух таких семей – выходцев из Пакистана: одна из них – это семья Паша: отец – джихадист, воевавший во всех горячих точках 90-х – начала 2000-х (Босния, Чечня, Афганистан) давно пропал то ли на поле боя, то ли в Гуантанамо – его семья не имеет об этом никаких сведений, младшие дети никогда не видели его; мать скоропостижно скончалась, оставив троих детей на попечение бабушки; старшая из детей, Исма, растила младших близнецов Парвиза и Анику и практически заменила им мать. В то время как Исма знает урду, для младших Парвиза и Аники английский язык является родным, они родились в Великобритании. Исма получила стипендию для дальнейшего обучения в США, Аника учится на юридическом факультете университета, и лишь младший брат Парвиз нигде не учится и мечтает заниматься любимым делом – работой в студии звукозаписи. Но обманувшись романтикой обещанного «идеального государства» и призраком своего отца-джихадиста, 19-летний Парвиз становится лёгкой добычей для рекрутов ИГИЛ. Как и все остальные до него, оказавшись в суровой реальности террористов и увидев их бессмысленную жестокость, юноша хочет обратно домой, но путь туда уже отрезан.

Вторая семья – Лоун: глава семьи, Карамат, пакистанец по национальности, вырос в Англии, женился на богатой ирландке Терри, сумел сделать отличную карьеру и получить в итоге пост министра внутренних дел. Его семья живет, ориентируясь на западную традицию, дети имеют минимальное представление о восточных корнях предков и о своих родственниках по отцовской линии. Как государственный деятель Карамат постоянно подчеркивает свою приверженность Британии, отказывается от мусульманских традиций, призывая и других выходцев с Востока, переселившихся в Англию, жить согласно местным традициям, чтобы лучше ассимилироваться в новом обществе. Об этом свидетельствует его выступление перед учениками брэдфордской школы, по большей части мусульманами: «Вы можете добиться в этой стране всего, чего захотите, стать олимпийским чемпионом, капитаном

крикетной сборной, поп-звездой, ведущим телешоу, а если ничего из этого не выйдет, то хотя бы министром внутренних дел. Вы – мы все – британцы, и Британия считает нас таковыми. И большинство из вас тоже так считает. Но тем, кто все еще сомневается, позвольте сказать: не надо выделяться одеждой, образом мыслей, устарелыми формами поведения, не надо присягать на верность чуждой идеологии. Потому что в этом случае к вам будет другое отношение – не из-за расизма, хотя кое-где он еще дает о себе знать, но потому, что вы сами настаиваете на своем желании отгородиться от всех прочих в нашем многонациональном, многорелигиозном, разнообразном Соединенном Королевстве. И подумайте, чего вы себя при этом лишаете»¹³³.

Говоря о мотиве семьи, дома в романе, нельзя не обратить внимания, что автор дает подробное описание жилья героев, таким образом характеризуя и их самих. Квартира Эймона – это просторная квартира-студия в престижном районе Лондона, обставленная его матерью-дизайнером в стиле хай-тек, также как и дом Лоунов, с классическим дизайном: «Фирменный стиль Терри – приглушенные цвета, изящные линии мебели, деревянные полы – повсюду в доме, на белых полках вдоль стен – самые любимые в семье книги»¹³⁴ свидетельствуют о европейской традиции. По-другому описана квартира тетушки Насим, соседки и друга семьи Паши, где они временно живут, сдавая свой дом: «Надписи арабской вязью на стенах, лестница с ковром, пластмассовые цветы в вазе, запах специй в кухне, хотя вроде бы ничего не готовится: нахлынули воспоминания о доме двоюродного дяди и вместе с ними стыд за то, как его все это смущало»¹³⁵. Именно после сдачи дома внаем происходит разлад в семье Паша: старшая сестра Исма уезжает в Америку учиться, младшая Аника учится в Лондоне. А её брат-близнец тайно бежит в Сирию, обманом завербованный джихадистами. Именно он больше всего сожалеет о потере дома: «Путь, который привел его к джихадистам, начался осенью

¹³³ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

¹³⁴ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

¹³⁵ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

в тот вечер, когда Исма объявила в кухне, что она уезжает в Америку и, значит, настало время им всем троем покинуть свой дом. В начале того вечера ничто не предвещало, как он закончится. Всего несколько недель назад Аника поступила в университет, а Парвиз не поступил, но привычная рутина их жизни уже отходила в прошлое, уже воспринималось как праздник, если Аника была дома и у нее находилось время что-нибудь приготовить, впервые за ту неделю <...> Парвиз <...> вспомнил, как Аника говорила: надо продать дом. Она разрывала цепи, державшие их воедино, выталкивала его во внешнюю тьму, ритм ее пульса больше не сопутствовал ему»¹³⁶. Таким образом разрыв с домом и встреча с джихадистом приводят Парвиза на другую сторону.

Как справедливо отмечает в своей работе Л. Хабибулина «Общими для мультикультурных романов становятся проблема памяти и проблемы, связанные со страхом потери или выстраиванием новой идентичности»¹³⁷. В романе К.Шамси эта проблема не сразу выходит на первый план, т.к. представители обеих семей эмигранты либо второго поколения (то есть уже родились в Британии), либо приехали сюда в юности, и казалось бы все герои в той или иной степени следуют европейскому образу жизни. Актуализируются проблемы памяти и собственной идентичности в связи с образом Парвиза, пытавшегося узнать о жизни отца, выходца из Пакистана, и постепенно приходящего к критическому осмыслению западного общества: «Эти вопросы преследовали его теперь днем и ночью. Повсюду он видел следы коррупции и распада, лжи и попыток эту ложь скрыть. Сестры и сами стали частью этой системы: одна задумала перебраться в Америку, в страну, убившую их отца и сотни тысяч других отцов-мусульман; другая поддерживает ложь, будто в их стране граждане имеют права и действует апелляционный суд»¹³⁸. А впоследствии к мнимому обретению «своего» народа, когда его наставник у джихадистов Фарук дал ему фотографию, на которой белый мужчина стоял на коленях

¹³⁶ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

¹³⁷ Фролов Г. А., Хабибулина Л.Ф. К смене литературных эпох на Западе: теоретический аспект /Филология и культура. 2014. №3 (37). С. 190. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://philology-and-culture.kpfu.ru/?q=system/files/35_9.pdf (дата обращения 30.11.20).

¹³⁸ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

в песке за мгновение до казни. «В этом образе сошлось все варварство, вся жестокость Халифата – с точки зрения западного мира. Впервые увидев эту фотографию, Парвиз почувствовал жалость к этому человеку <...> Взгляд Парвиза охватывал теперь многое – не только индивидуальную смерть человека, стоящего на коленях в песке, но и весть, которую Халифат посылал миру этой смертью: «Как вы поступаете с нашими, так мы поступим с вашими». Вот что значит – иметь свой народ, который поднимет меч в твою защиту и скажет тебе, что смиряться и терпеть – не единственный выход. О господи, кайфом по венам, чистейший вос-торг!»¹³⁹.

Именно отъезд Парвиза к джихадистам, а впоследствии смерть от их рук при попытке бегства, становятся предпосылкой центрального конфликта романа, перекликающегося с конфликтом трагедии Софокла. Парадоксальность ситуации заключается в том, что, когда Парвиз понимает свою ошибку и хочет сбежать, возвращение в Лондон он осознает, как возвращение домой: «Он остановился на улице Мешрутиет, всматриваясь в кирпичную стену с торчащими черными пиками – за ней лишь отчасти можно было разглядеть фасад консульства. Но ясно был виден развевавшийся на крыше красно-бело-синий флаг, бодрые его краски. Мо Фарах, победа на Олимпиаде, памятная коробочка для печенья у тетушки Насим – золотой юбилей королевы. Лондон. Дом»¹⁴⁰.

Рассказывая в своем интервью о новой книге, К. Шамси замечает, что для нее было важно связать сюжет мифа с конкретным историческим временем и начало работы над романом было связано с идеей паспорта, писательница внимательно следила за законами о гражданстве, так как они менялись с годами, потому что они относились к ней напрямую. И несмотря на наличие у нее британского паспорта, у нее было ощущение, что он условный, то, что в любой момент можно забрать. В качестве аргумента К. Шамси ссылается на слова Терезы Мэй сначала министра внутренних дел, а впоследствии и премьер-министра, что гражданство – это привилегия, а не право¹⁴¹. Герой «Домашнего огня», министр внут-

¹³⁹ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

¹⁴⁰ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

¹⁴¹ Kamila Shamsie on applying for British Citizenship: 'I never felt safe'/ The Guardian, 4 March 2014. Retrieved 5 March 2014. [Электронный ресурс]. – Режим

ренных дел Карамант предлагает утвердить такой закон. С этим связан основной конфликт романа, как и основное противостояние двух героев Аники (её прообраз Антигона) и Караманта (Креонта), об этом свидетельствует и композиция произведения, две завершающие главы которого названы «Аника» и «Карамант». В произведении Камилы Шамси отсутствует мотив родового проклятья, как и сюжетная линия, связанная с противостоянием двух братьев и братоубийством. Вина Парвиза (Полиника) также обусловлена предательством Родины, вступлением в террористическую организацию, поэтому после его смерти Карамант лишает юношу британского гражданства и запрещает хоронить в Британии, о чем сообщает в интервью: «Его тело будет репатрировано на родину, в Пакистан.

– Его не похоронят здесь?

– Нет. Мы не позволим тем, кто при жизни обратился против Британии, осквернять ее землю своей могилой. Это дело пакистанского представительства»¹⁴². Таким образом в романе затрагивается проблема, поставленная и Софоклом: что выше, важнее: закон государственный или закон общечеловеческий? Насколько справедлив закон государственный? Подобно Креонту Карамант последователен в запрете на похороны Парвиза в Лондоне, где живут его сестры, британские подданные, и где похоронена его мать. Сохраняется и основная коллизия древнегреческой трагедии, Аника, сестра-близнец Парвиза, подобно Антигоне требует захоронения своего брата в Лондоне, для чего отправляется в Пакистан, где располагается с телом брата у стен британского посольства, ожидая разрешения ситуации.

Выше было сказано о мотиве семьи и дома как основном в романе, и для Караманта то, что он делает законно, так как защищает страну, город, которые он ощущает своим домом, глядя на повседневную жизнь за окном, он думал, что «Маршам-стрит, внезапно растрогавшую его повседневными подробностями: машины на парковке, женщина тащит пакеты с покупками, намотав их ручки на запястья, жмутся друг к другу тоненькие деревца. Его Лондон, Лондон всех и каждого, за исключением только

доступа: <https://www.theguardian.com/uk-news/2014/mar/04/author-kamila-shamsie-british-citizen-indefinite-leave-to-remain> (дата обращения 30.11.20).

¹⁴² Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

тех, кто желал причинить городу вред»¹⁴³. Но именно сын и жена заставляют его изменить решение относительно Аники, хотя исполнить его он не успевает, и сын Эймон погибает вместе с Аникой, к которой он приезжает в Пакистан. Трагическая ирония финала заключается в том, что причиной их гибели становится пояс террориста со взрывчаткой, которые неизвестные надевают на не подозревающего об этом Эймона перед его встречей с Аникой.

Таким образом, К. Шамси во многом сохраняет основные моменты фабульного действия древнегреческой пьесы. Но писатель изменяет мотивы действия трагедии, что связано с ее (авторской) принадлежностью к писателям-мультикультуралистам и проблематикой романа характерной для постколониальной британской литературы. В романе заменяется идея рока и наследственного проклятия, тяготеющего над родом царя Лая, реальными причинами. Все действия героев имеют реально-историческое обоснование, связанное с осмыслением проблем современного многонационального культурного сообщества, а также сохранения мигрантами своей идентичности, своей веры в условиях жизни иного этнического сообщества. Это придает фабуле новую функциональную нагрузку. В романе не случайно ведущим является мотив дома, семьи, Аника нарушает запрет Караманта из-за любви к брату, отправляясь за ним в Пакистан, она говорит, что едет за справедливостью. Поэтому конфликт романа отражает не только противостояние закона государственного и общечеловеческого, но требование справедливого закона, равного для коренных британцев и мигрантов, закона, который позволит последним чувствовать, что Британия – это их Дом, который их защищает и принимает независимо от веры и национальности.

Таким образом, в романах современных английских писателей-мультикультуралистов реализуется диалектическое соотношение частного и общего в структуре мифологического сюжета, проецирование судеб главных героев произведения на жизнь общества XX–XXI веков, переосмысление сквозь призму мифа таких магистральных для постколониальной литературы тем, как кризисные моменты истории, отрицание идеи универсальности культуры Запада и признания равноправия разных культурных канонов, толерантное отношение к представителям разных наций.

¹⁴³ Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/kamila-shamsi/domashniy-ogon> (дата обращения 30.11.20).

ИЗБРАННАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОГРАФИЯ ПО ГЛАВАМ 1 И 2

I. Источники, литература по теории и истории вопроса

1. Аверинцев С.С. Архетипы // Мифы народов мира: Энциклопедия в 2 т. / Под ред. С.А. Токарева. М.: Советская энциклопедия, 1991. Т. 1. С. 110–111.
2. Барт Р. Избранные работы. Поэтика. Семиотика. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
3. Барт Р. Мифологии. М.: Академический Проект, 2008. 351 с.
4. Бачинин А.В. Искусство и мифология. М.: Знание, 1987. 63 с.
5. Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. 334 с.
6. Бражников И.Л. Мифопоэтический аспект литературного произведения: автореф. ... канд. филол. н. М.: ИМЛИ РАН, 1997. 22 с.
7. Брезан Ю. Крабат, или Преображение мира // Брезан Юрий. Избранное. Москва: Радуга, 1987. 510 с.
8. Вагнер Р. Избранные работы. М.: Искусство, 1978. 695 с.
9. Вейман Р. История литературы и мифология. М.: Прогресс, 1975. 344 с.
10. Веселовский А.Н. Историческая поэтика. Л.: Худ. лит., 1940. 648 с.
11. Вейман Р. История литературы и мифология. М.: Прогресс, 1975. 344 с.
12. Веселовский А.Н. Историческая поэтика. Л.: Худ. лит., 1940. 648 с.
13. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
14. Вольф К. Франкфуртские лекции // От первого лица: Пер. с нем. / Сост. Е.А. Кацева. М.: Прогресс, 1991. 416 с.
15. Грейвс Р. Мифы Древней Греции. / Р. Грейвс. М.: Прогресс, 1991. 619 с.
16. Гудков Д.Б. Лингвистический миф в национальной мифологии / Д.Б. Гудков // Вестник ЦМО МГУ. 2009. № 1. Лингвокультурология. С. 79–85.
17. Гумбольдт В. фон. Язык и философия культуры. / В. фон Гумбольдт. М.: Прогресс, 1985. 451 с.
18. Гумбольдт В. фон. Избранные труды по языкознанию / В. фон Гумбольдт. М.: ОАО ИГ «Прогресс», 2000. 397 с.
19. Гримм Я. Немецкая мифология. // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв. М.: Изд-во МГУ, 1987. С. 56–71.
20. Гулыга А.В. Пути мифотворчества и пути искусства // Новый мир, 1969, № 5. С. 219–222.

21. Жизнь мифа в Античности. Материалы научной конференции «Випперовские чтения – 1985». Вып. XVIII. В 2-х т. / По ред. И.Е. Даниловой. М.: Сов. художник, 1988. 464 с.

22. Кассирер Э. Философия символических форм. Том 1. СПб.: Университетская книга, 2001. 271 с.

23. Козлов А.С. Миф // Современное зарубежное литературоведение. Энциклопедический справочник / Под ред. И.П. Ильина, Е.А. Цургановой. М.: Интрада-ИНИОН, 1999. С. 221–224.

24. Козлов А.С. Мифема, мифологема // Современное зарубежное литературоведение. Энциклопедический справочник / Под ред. И.П. Ильина, Е.А. Цургановой. М.: Интрада-ИНИОН, 1999. С. 224–225.

25. Козолупенко Д.П. Анализ мифопоэтического восприятия: дис. ... докт. филос. наук. М.: ИФ РАН, 2009. 416 с.

26. Кондратьев Б.С. Мифопоэтика снов в творчестве Ф.М. Достоевского: дис. ... докт. филол. н. Арзамас: АГПИ, 2002. 302 с.

27. Корнилова Е.Н. Мифологическое сознание и мифопоэтика западноевропейского романтизма. М.: ИМЛИ РАН, Наследие, 2001. 239 с.

28. Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции. М.: Мартин, 2006. 480 с.

29. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: АСТ, 1997. 230 с.

30. Леви-Брюль Л. Первобытное мышление // Психология мышления. М.: Изд-во МГУ, 1980. С. 130–140.

31. Леви-Стросс К. Структурная антропология. М.: ЭКСМО-пресс, 2001. 512 с.

32. Леман Ханс-Тис. Постдраматический театр. М.: Изд-во: ABCdesign, 2013. 312 с.

33. Лосев А.Ф. Диалектика мифа / Под ред. А.А. Тахо-Годи. М.: Мысль, 2001. 558 с.

34. Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. М.: Политиздат, 1991. 525 с.

35. Лосев, А.Ф. Философия имени / А.Ф. Лосев. М.: Изд-во МГУ, 1990. 269 с.

36. Лотман Ю.М., Минц З.Г., Мелетинский Е.М. Литература и мифы // Мифы народов мира: Энциклопедия в 2 т. / Под ред. С.А. Токарева. М.: Советская энциклопедия, 1992. Т. 2. С. 58–65.

37. Лотман Ю.М., Успенский Б.А. Миф – имя – культура // Лотман Ю.М. Избранные статьи в трех томах. Т.1. Статьи по семиотике и топологии культуры. Таллин: Александра, 1992. С. 58–75.

38. Маковский М.М. Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских языках: Образ мира и миры образов / М.М. Маковский. М.: Владос, 1996. 416 с.

39. Маковский М.М. Историко-этимологический словарь английского языка / М. М. Маковский. М.: Издат. дом «Диалог», 2000. 416 с.

40. Манн Т. «Иосиф и его братья». Доклад // Манн Т. Собр. соч.: В 10 т. М.: ГИХЛ, 1960. Т. 9. С. 175.

41. Манн Т. Иосиф и его братья. В 2 т. М.: Правда, 1987. Т.1. 720 с.

42. Мелетинский Е.М. Миф и литература // Мифологический словарь / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. М.: Сов. энциклопедия, 1990. С. 639–640.

43. Мелетинский Е.М. Общее понятие мифа и мифологии // Мифологический словарь / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. М.: Сов. энциклопедия, 1990. С. 634–635.

44. Мелетинский Е.М. О литературных архетипах. М.: РГГУ, 1994. 136 с.

45. Мелетинский Е.М. От мифа к литературе. М.: РГГУ, 2000. 168 с.

46. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М.: Восточная литература РАН, 2000. 407 с.

47. Мелетинский Е.М. Семантическая организация мифологического повествования и проблема создания семиотического указателя мотивов и сюжетов // Текст и культура. Труды по знаковым системам. Вып. 16. Тарту, 1983. С. 115–125.

48. Мифы народов мира: Энциклопедия в 2 т. / Под ред. С.А. Токарева. М.: Советская энциклопедия, 1991, 1992.

49. Найдыш В.М. Философия мифологии: от Античности до эпохи романтизма. М.: Гардарики, 2002. 554 с.

50. Ницше Ф. Избранные работы / Ф. Ницше. СПб.: Азбука-классика, 2003. 768 с.

51. Овчарова С.В. Миф в творчестве Франца Фюмана: особенности интерпретации: дис. к-та фил. наук: 10.01.03 / С. В. Овчарова. Магнитогорск: УрГУ, 2009. 216 с.

52. Пивоев В.М. Миф в системе культуры: Учебное пособие к спецкурсу / Петрозаводская гос. консерватория. Петрозаводск, 1991.

53. Пивоев В.М. Мифологическое сознание как способ освоения мира. Петрозаводск: Карелия, 1991. 113 с.

54. Полосин В.С. Миф. Религия. Государство. М.: Ладомир, 1999. 440 с.

55. Потебня, А.А. Собр. трудов. Символ и миф в народной культуре. / А.А. Потебня. М.: Лабиринт, 2000. 480 с.

56. Потебня А.А. Слово и миф. / А.А. Потебня. М.: Правда, 1989. 622 с.
57. Руднев В.П. Словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1997. 384 с.
58. Рушди С. Земля под ее ногами. СПб.: Амфора, 2008. 719 с.
59. Самохвалов В.П. Психоаналитический словарь и работа с символами сновидений и фантазий. Симферополь: СОНАТ, 1999. 184 с.
60. Стеблин-Каменский М.И. Миф. Л.: Наука, 1976. 104 с.
61. Тахо-Годи А.А. Греческая мифология / А.А.Тахо-Годи. М.: Искусство, 1989. 302 с.
62. Тайлор Э.Б. Первобытная культура: Пер. с англ. / Э.Б. Тайлор. М.: Политиздат, 1989. 573 с.
63. Токарев С.А., Мелетинский Е.М. Мифология // Мифы народов мира: Энциклопедия в 2 т. / Под ред. С.А. Токарева. М.: Советская энциклопедия, 1991. Т. 1. С. 11–20.
64. Токарев С.А. Религия и мифология // Мифы народов мира: Энциклопедия в 2 т. / Под ред. С.А. Токарева. М.: Сов. энциклопедия, 1992. Т. 2. С. 376–378.
65. Топоров В.Н. Модель мира (мифопоэтическая) // Мифы народов мира: Энциклопедия. В 2 т. М.: Сов. энциклопедия, 1992. Т. 2. С. 161–164.
66. Фёдоров А.А. Томас Манн. Время шедевров. М.: МГУ, 1981. 336 с.
67. Фрейденберг О.М. Миф и литература древности / О.М. Фрейденберг. М., 1978. 458 с.
68. Хейзинга, Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Сост., пер. и авт. вступ. ст. Д.В. Сильвестров / Й. Хейзинга. М: Прогресс-Традиция, 1997. 413 с.
69. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. 448 с.
70. Фрейденберг О.М. Система литературного сюжета // Монтаж: Литература. Искусство. Театр. Кино. М.: Наука, 1988. С. 216–237.
71. Фрэзер Дж. Золотая ветвь. М.: Политиздат, 1980. 832 с.
72. Фюман Ф. Двадцать два дня, или Половина жизни / Пер. Э. Львовой. М.: Прогресс, 1976. 286 с.
73. Хюбнер К. Истина мифа. М.: Республика, 1996. 448 с.
74. Шамси К. Домашний огонь. М.: Фантом Пресс, 2018. 250 с.
75. Шарыпина Т.А. Проблемы мифологизации в зарубежной литературе XIX–XX вв.: Материалы спецкурса / Т.А. Шарыпина. Н. Новгород: Издательство ННГУ, 1995. 114 с.
76. Шарыпина Т.А. Античность в литературной и философской мысли Германии первой половины XX в.: Монография / Нижегород. гос. ун-т

им. Н.И. Лобачевского. / Т.А. Шарыпина. Н.Новгород: Изд-во Нижегород.ун-та, 1998. 135 с.

77. Шеллинг Ф.В. Философия искусства / Пер. с нем. М.: Мысль, 1966. 496 с.

78. Шпенглер О. Закат Европы. Новосибирск: ВО Наука, 1993. 592 с.

79. Шталь И.В. О происхождении богов. М., 1990. 320 с.

80. Элиаде М. Аспекты мифа / Пер. с фр. Е. Большакова. М.: Инвест-ППП, 1996. 240 с.

81. Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. М.: Ладомир, 2000. 414 с.

82. Юнг К.Г. Аюп. М.: «Рефл-бук», К.: «Ваклер», 1997. 336 с.

83. Юнг К.Г. Об отношении аналитической психологии к поэтико-художественному творчеству // Юнг К.Г. Феномен духа в искусстве и науке. М.: Ренессанс, 1992. С. 93–121.

84. Юнг К.Г. Проблемы души нашего времени. М.: Академический проект, 2007. 288 с.

85. Юнг К.Г. Структура психики и процесс индивидуации (сборник статей). М.: Наука, 1996. 269 с.

86. Brëzan J. Ansichten und Einsichten. Reden, Aufsätze und andere Nebenarbeiten. Berlin, 1989. S. 30

87. Brëzan, Jurij. Krabat oder Die Bewahrung der Welt. Bautzen: Domowina-Verlag, 2010. 271 S.

88. Bodkin M. Archetypal patterns in poetry: psychological studies of imagination. London: Oxford University Press, 1965. 340 p.

89. Braun V. Iphigenie in Freiheit // Frankfurt a. M.: Suhrkamp-Verl., 1992. 30 S.

90. Canaris J. Mythos Tragödie. Zur Aktualität und Geschichte einer theatralen Wirkungsweise. Bielefeld, transcript Verlag, 2012. 371 S.

91. Erhardt Marie-Luise. Die Krabat-Sage. Quellenkundliche Untersuchung und Wirkung eines literarischen Stoffes aus der Lausitz. Marburg, 1982. 138 S.

92. Georg S. Modell und Zitat. Mythes und Mythisches in der deutschsprachigen Literatur der 80-er Jahre. Aachen, 1998. 260 S.

93. Grăcian J. Die Politisierung des antiken Mythos in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur. Tübingen, 2000. 147 S.

94. Grimm Jacob. Deutsche Mythologie. Wiesbaden: marixverlag GmbH, 2007. 1385 S.

95. Fühmann F. Das mythische Element in der Literatur. Vortrag. Überarbeitete und erweiterte Fassung / F. Fühmann- // Fühmann F. Erfahrungen und Widersprüche. Versuche über Literatur / F. Fühmann. Rostock : Hinstorff-Verlag, 1975. 223 s.

96. Fühmann F. Die dämpfenden Häse der Pferde im Turm von Babel. Brl., 1978. 316 S.

97. Jung C.G. Psychologische Type // Jung C.G. Gesammelte Werke in 20 Bänden. Düsseldorf: Walter-Verlag, 1995. Bd. 6.

98. Mamma Medea / Mefisto Forever von Tom Lanoye (2007, Taschenbuch)

Deutsch von Reiner Kersten

99. Mythos Medea. Herausgegeben von Ludger Lütkehaus. Leipzig, Reclam, 2001. 334 S.

100. Nietzsche F. Werke in drei Bänden. München: Carl Hauser, 1969.

101. Skrodzki K. I. Mythopoetik. Das Weltbild des antikes Mythos und die Struktur des nachnaturalistischen Dramas. Bonn. Bouvier, 1986. 296 S.

102. Straus B. Ithaka. Schauspiel nach den Heimkehr-Gesängen der Odyssee. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1998. 103 S.

II. Критическая литература

103. Давыдова М. Немцы и эстетика безобразного. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: OpenSpace.ru <http://www.openspace.ru/theatre/projects/139/details/5677/> (дата обращения 20.10.2020).

104. Кобленкова Д.В. «Медea» Ларса фон Триера: датский вариант конца XX века // Experimenta lucifera. Материалы II Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Н. Новгород, 2004.

105. Нестеренко Ю.С. Мифологические образы и мотивы в романе Кадзуо Исигуро «Погребенный великан». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fantaziya-mifa-i-pravda-istorii-v-romane-k-isiguro-pogrebennyu-velikan>

106. Погребная Я.В. Поэтика романа Кадзуо Исигуро «Погребенный великан»: европейский интертекст и японский подтекст. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/poetika-romana-kadzuo-isiguro-pogrebennyu-velikan-evropeyskiy-intertekst-i-yaponskiy-podtekst> (дата обращения 30.11.20).

107. Ращинская Е.В. Проблема неомифологического сознания в романе Дж. М. Кутзее «Жизнь и время Михаэла К.». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-neomifologicheskogo-soznaniya-v-romane-dzh-m-kutzee-zhizn-i-vremya-mihaela-k> (дата обращения 30.11.20).

108. Рыбина П. Ю. Западная драматургия XX века// Зарубежная литература XX века. М., 2003.

109. Селитрина Т.Л. Фантазия мифа и правда истории в романе К. Исигуро «Погребенный великан». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fantaziya-mifa-i-pravda-istorii-v-romane-k-isiguro-pogrebennyu-velikan> (дата обращения 30.11.20).

110. Струкова Е.А. Мультикультурализм и постколониальная тематика в литературном процессе. История и творчество – магистральные темы англоязычного мультикультурного романа / Филологические науки. Вопросы теории и практики, № 7 (49) 2015, часть 1. С. 175–177. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.gramota.net/articles/issn_1997-2911_2015_7-1_51.pdf (дата обращения 30.11.20).

111. Толкачев С.П. Мультикультурный контекст современного английского романа. Дис. ... д. филол. н. М.: МПГУ, 2003. 396 с.

112. Шарыпина Т.А. Медея XX века: русские версии в европейском контексте// Россия и Греция: диалоги культур. Материалы I Международной конференции. 2007. С. 215–220.

113. Шарыпина Т.А. «Мама Медея» Тома Ланоя: бельгийский вариант в немецком контексте// Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2006. № 1. С. 105–110.

114. Шарыпина Т.А. Оппозиция солярного и лунарного начал в драматургии позднего Г. Гауптмана (тетралогия об Атридах) // *Conversatoria Litteraria. Międzynarodowy Rocznik Naukowy. Conversatoria Litteraria. Międzynarodowy Rocznik Naukowy*. 2015. № 9. S. 97–103.

115. Шарыпина Т.А. Проблема взаимодействия видов искусства в немецкой философско-эстетической мысли на рубеже XIX–XX вв. // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Н. Новгород, 2010. № 4. С. 993–997.

116. Шевченко Е.Н. Трансформация как основная эстетическая категория современного театра Германии и немецкой драмы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.ksu.ru/...publications/newdrama/razdel...article. (дата обращения 20.10.2020).

117. Büsche J. Einer räumt auf // *Die Neue Gesellschaft Frankfurter Hefte*. № 9. 1996. S. 775–777.

118. Fritsch A. Theater macht Schule? // *Die deutsche Bühne*. Hf. 2. 2011. S. 33–35.

119. Gór Szilvia. Der Deutschlanddiskurs in den Dramen von Heiner Müller und Volker Braun. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades doctor philosophiae (Dr. phil.). Piliscsaba: die Katholischen Péter-Pázmány-Universität, 2008. 210 S.

120. Grub F.T. "Wende" und "Einheit" im Spiegel der deutschsprachigen Literatur. Ein Handbuch. Band 1: Untersuchungen/ Walter de Gruyter. Brl-New York. 2003. 690 S.

121. Koschmal Walter. Perspektiven sorbischer Literatur. Eine Einführung. // W. Koschmal (hrsg.). Perspektiven sorbischer Literatur. Köln – Weimar – Wien. 1993/

122. Meyer-Arlt R. Alles vliest. «Mamma Medea» aus Schmuddel-WG: Tom Lanoyes Mythen-Remix im Schauspielhaus // Hannoversche Allgemeine Zeitung. №. 22. (27.01.2005).

123. Michaelis R. Dein Wort in Goethes Ohr! ZEIT ONLINE <http://www.zeit.de/angebote/buchtipp/zeh/index> 10. April 1992, 8:00 Uhr (Accessed 20.09.2020).

124. Michaelis R. Uraufführung von Botho Strauss «Ithaka». // WWW.ZEIT.DE/ARCHIV/1996/31/STRAUSS.TXT.19960726.XML.

125. Profis und Laien im Dialog. Ein Gespräch mit Bertin Schuck // Die deutsche Bühne. Hf. 2. 2011. S. 30–32.

126. Raddaz F. Ritual des Blutes. Die bildende Künstlerin Rebecca Horn über Bluträcjhewegliche Malerei und ihre Wiesbadener «Elektra» – Inszenierung im Gespräch // Theater der Zeit. 2010. Hf. 6. S. 8–12.

127. Scholze D. Postmoderne Tendenzen in der sorbischen Literatur // Weimarer Beiträge. № 3, 1999.

128. Stepf S. Vom Elfenbeinturm in die Fankutve // Theater heute. 2008. № 7. S. 16–23.

129. Stephan E. Himmelfahrt am Tag der Arbeit. «LebensZeichen» ein «Heimspiel»-Projekt in der Maxhütte in Rudolstadt // Theater heute. 2008. № 7. S. 23–26.

130. Stumm R. Finstere Botschaft, vergnügtes Gefunkel // Die Weltwoche, Zürich, 1996, № 30. S. 35.

131. Wagner R. Homer hebt ab. Botho Strauss "Ithaka" in München uraufgeführt // Hannoversche allgemeine Zeitung. № 170. 22. Juli 1996.

132. Weder K. Nach Goethes Iphigenie. Zur Iphigenie-Rezeption bei Gerhart Hauptmann, Jochen Berg und Volker Braun/ Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich Neuere Deutsche Literatur Referent: Prof. Dr. Peter von Matt / Mai 2000 <http://www.katharineweder.ch/draft/weder-iphigenie.pdf>. (Accessed 20.09.2020).

МИФОЛОГИЗАЦИЯ И ЛИНГВОПОЭТИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ В КОНТЕКСТЕ ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ XX–НАЧАЛА XXI ВВ.

В предыдущих главах и разделах речь шла об основных теоретических понятиях, связанных с мифом и игрой, а также о важнейших концепциях мифа. В данной главе основным является вопрос, возможна ли мифологизация в жизни современного человека, затрагивает ли она сферы его личной, общественно-политической и научной деятельности? Вопрос о наличии мифологического сознания у современного человека и о его влиянии на повседневную жизнь – один из наиболее сложных и дискуссионных, однако всё больше мы можем видеть исследований по нейрофизиологии и нейропсихологии¹⁴⁴, которые подтверждают, что мифологическое мышление – не архаическая, исчезнувшая форма сознания, а некая значимая область бессознательного, во многом определяющая когнитивные процессы работы человеческого мозга.

Мифотворчество успешно используется специалистами в сфере политологии, рекламы и PR-технологий для управления массовым сознанием, что было бы невозможно без сохранения современным человеком мифологического сознания, хотя и отличного от архаического. Возможность такого воздействия можно объяснить тем, что современное мифологическое сознание не едино, а многомерно (см. Приложение. Рис. 1), т.е. представляет собой ряд, назовем условно, мифологических систем. Индивид, находящийся внутри той или иной мифологической системы (например, мифологическая система 1) обладает определенным типом мифологического сознания, определяющего ценности и механизмы возможного воздействия на него, которые он не атрибутирует, но которые может осознавать и использовать человек, механизмы работы сознания которого определяются другими системами (например, на схеме это 2, 3, и 4). Подобные мифологические системы могут пересекаться, включаться одна в другую. Наиболее общей можно считать ту систему, которая базируется на архаических коллективных бессознательных элементах, нашедших свое отражение в лингвистической составляющей.

¹⁴⁴ Режабек Е.Я. Мифомышление. Когнитивный анализ. М.: Едиториал УРСС, 2003. 302 с.

Раздел 1

Мифологизация и модели лингвопоэтической образности

Здесь нам важно вспомнить те теории мифа, которые сосредотачивают внимание на соотношении мифа и языка. Особенно активно такие теории появляются на рубеже XVIII и XIX веков (работы В. Гумбольта, немецких романтиков и др.). Одним из главных постулатов лингвистических теорий мифа становится идея метафорической природы языка. В частности, немецкие романтики указывали, что современные европейские языки стали «атомистическими», утратили свою метафоричность и целостность, человек перестал осознавать ту мифологическую картину мира, которая стоит за каждым словом или устойчивым выражением, поэтому перестал воспринимать мир как Универсум и тем самым утратил гармонию собственной жизни.

Во второй половине XIX века Фридрих Макс Мюллер (Friedrich Max Müller, 1823–1900) на основе предшествующих идей «панвербализма» разработал свою теорию мифа как «болезни языка». Мюллер предположил, что мифы не первичны, а вторичны к процессу метафоризации, которая у древних народов являлась следствием омонимии, которая стала основой для возникновения конкретных тождеств.

Так, метафоры и эпитеты рассматривались Мюллером не как поэтические средства, а как конкретно-чувственные точные определения предметов. Например, омонимами могли быть слова золото и солнце, луч и рука. На основе перенесения свойства мог возникнуть эпитет «златорукое» солнце. Наиболее уязвимое место данной теории – мысль о том, что мифы возникают уже как следствие процесса метафоризации, т.е. являются искусственным добавлением. Пример подобной аргументации Мюллера можно видеть в таком высказывании: «Допустим, что точное значение слова “сумерки” забылось, а выражение “сумерки погружают Солнце в сон” сохранилось. Разве это слово не потребовало бы тогда объяснения и не следовало бы няням издавна объяснять детям, что “сумерки” – это старушка, которая приходит вечером, чтобы уложить в постель Солнце?.. Таким и подобным образом рождались в детстве многие сказки, которые стали составной частью того, что мы привыкли называть мифологией древних народов».¹⁴⁵ Вместе с тем Мюллер убежден, что «мифология неизбежна, это врожденная необходимость языка. Мифология в высшем

¹⁴⁵ Перевод цит. по: Хюбнер К. Истина мифа. М.: Республика, 1996. С. 43.

значении – это власть, которой язык обладает над мыслью во всех возможных сферах умственной деятельности». Ряд идей Мюллера связан и с более поздними теориями, например, Л. Леви-Брюля, К. Леви-Строса, А.А. Потебни, И.М. Дьяконова, О.М. Фрейденберг и других.

Идея о том, что лингвистические механизмы мифологизации являются универсальными способами языкового освоения действительности, остается актуальной и в XX, и в XXI веке. Эрнст Кассирер подчеркивал, что миф и язык связаны так сильно, что разделить их практически невозможно. Наиболее ярко это просматривается на ранних стадиях развития языка.

В этом контексте взаимодействия мифа, языка и метафоры интересен пример существования скальдического кённинга. Современная теория кённинга опирается на работы Рудольфа Майсснера (Georg Paul Rudolf Meißner) и Андреаса Хойслера (Andreas Heusler). Хойслером даже была предложена формула кённинга и достаточно сжатое его определение как «метафоры с отклонением». Е.А. Гуревич и И.Г. Матюшина в работе «Поэзия скальдов»¹⁴⁶ приводят разбор формулы Хойслера на примере кённинга корабля – конь моря, где корабль (А – целое) не является конем (В – метафорическая основа), однако имеет с ним некоторые общие признаки, допускающие возможность сравнения; море (С – определение) не является сферой коня (В), но является сферой корабля (А). Определение «отклоняет», или направляет лежащую в основе метафору в сферу целого, позволяя установить референт кённинга. Одним из основных источников кённингов можно считать «Младшую Эдду». Хорхе Луис Борхес, разбирая один из отрывков скальдической поэзии, построенный на своего рода переизбытке кённингов:

Красильщики волчьих клыков
Не жалели мяса красных лебедей.
Сокол росы меча
На равнине насытился героями.
Змеи луны пиратов
Исполнили волю Клинков, –

замечает, что «строки вроде третьей и пятой доставляют удовольствие почти физическое. Что они пытаются передать, совершенно неважно; что внушают – абсолютно несущественно. Они не трогают воображение, не рожают картин или чувств: это не начало пути, а конечный пункт.

¹⁴⁶ Гуревич Е.А., Матюшина И.Г. Поэзия скальдов. М.: РГГУ, 2000. 752 с.

Награда, минимальная и самодостаточная награда здесь – в разнообразии, в неисчерпаемом соединении слов. Возможно, создатели их так и задумывали, и видеть в них символы – всего лишь соблазн разума. Клинки – это боги; луна пиратов – щит, змей щита – копьё; роса меча – кровь, сокол крови – ворон; красный лебедь – любая окровавленная птица, мясо этого лебедя – труп; красильщик волчьих клыков – счастливый воин. Разум нечувствителен к подобной алхимии. Для него луна пиратов – вовсе не обязательное определение щита. И это, конечно, верно. Но верно и то, что стоит заменить формулу «луна пиратов» словом «щит» – и весь смысл потерян. Свести кённинг к одному слову – не значит разъяснить непонятное; это значит уничтожить стихи¹⁴⁷.

Возможно ли использование подобных моделей лингвопоэтической образности в процессе мифологизации в сфере современной общественно-политической жизни? Вполне, но уже на новом историческом и культурологическом материале.

Ролан Барт в своем исследовании под названием «Мифологии» акцентирует миф в первую очередь в сфере языка и текста в контексте структурной лингвистики. Миф стал формой, «... с самого начала необходимо твердо заявить, что миф представляет собой коммуникативную систему, некоторое сообщение. Отсюда явствует, что это не может быть ни вещь, ни понятие или идея; это форма, способ обозначения. Далее нам придется заключить эту форму в исторические рамки, определить условия ее применения, вновь наполнить ее социальным содержанием; но прежде всего ее следует описать как форму»¹⁴⁸. Вообще, Барт понимает миф достаточно широко, по мнению исследователя, фактически любая область человеческой деятельности может мифологизироваться, т.к. «... миф – это слово, то мифом может стать всё, что покрывается дискурсом», в этом контексте мифология нередко становится синонимом «идеологии». Миф для Барта – это «метаязык». Миф двойственен, т.к. его значение – это постоянное чередование смысла означающего и его формы, языка-объекта и метаязыка. Несмотря на то, что миф постулируется как «сообщение», определяемое своей интенцией, часто буквальный смысл заслоняет эту интенцию. Барт также затрагивает в своей теории и функции мифологии в современном мире и способы «чтения» мифа.

Поскольку следует помнить, что «сообщение» не существует лишь само по себе, а воспринимается и репрезентируется, то логично говорить

¹⁴⁷ Борхес Х.Л. Кённинги / пер. Б. Дубина // Борхес Х.Л. История вечности. М.: АСТ, 2015. С. 90–110.

¹⁴⁸ Барт Р. Мифологии. М.: Академический Проект, 2008. С. 155.

и о существовании особого мифологического кода, который выстраивается на основе архетипических, мифологических сюжетов и образов, ритуальных сценариев, использовании сакрального хронотопа, аллюзий, реминисценций, различных приемов символизации, номинации, в том числе мифологической и литературной антропо- и топонимии.

Многие современные исследователи (Барышников П.Н., Ахренова Н.А., Рябов А.Г., Лакофф Дж., Джонсон М. и др.), продолжая размышления о соотношении мифологизации и лингвопоэтической образности развивают когнитивную концепцию метафоры, как основного инструмента концептуализации действительности, обладающего не только эстетической, но и гносеологической функцией. В данном контексте творчество – это особая форма познания, а метафора один из основных способов символизации, которая рассматривается как когнитивный процесс.

Остановимся теперь на некоторых примерах, свидетельствующих о том, что можно говорить о мифологизации не только в искусстве, но и в общественной и частной жизни человека. Проблемы мифологизации в политике, рекламе и PR будут затронуты в следующих разделах, остановимся здесь на примерах из области психологии и юриспруденции.

Одним из наглядных примеров можно считать наличие терминов-мифологизмов в языке клинической психологии. Этой проблеме посвящена диссертационная работа Татьяны Владимировны Тритенко¹⁴⁹ и появившийся несколько лет назад энциклопедический словарь-справочник. Под терминами-мифологизмами понимаются эпонимические термины, имеющие в своем составе мифологическое имя или мифологизированное прецедентное имя из литературного источника. Например, хорошо известные большинству: нарциссизм, геростратизм, Эдипов комплекс, синдром Мюнхгаузена. И гораздо менее известные: синдром Диогена, комплекс Дианы, синдром Мидаса, мышление Януса и т.д. В данном контексте мифологическое имя – форма существования первичных концептов, содержащих поведенческие или образные детерминанты.

Для терминов-мифологизмов в сознании номинатора должно быть установлено соответствие между признаками называемого научного явления и признаками, взятыми из соотносимого мифологического комплекса. Т.е. термин нарциссизм предполагает знание мифа о Нарциссе и акцентирование тех ключевых компонентов, которые позволяют понять суть нарциссизма как психологического явления. Естественно, что при использовании того или иного мифологического повествования происхо-

¹⁴⁹ Тритенко Т.В. Мифологические образы в языке клинической психологии. Дисс. ... канд.филол.н.М., 2011. 238 с.

дит его редукция при наложении на структуру определения психологического термина, тем самым рождается новый миф уже в определенной науке. Не случайно Станислав Лем утверждал, что «каждая наука... создает собственную мифологию».

Еще одним примером из области психологии, может быть более простым и часто не осознаваемым людьми в обычной жизни, является создание семейного мифа: генеалогическое древо, история происхождения фамилии, семейные реликвии, по сути, фетиши (предметы, письма т.д.) и т.д. – все это дает человеку актуализировать свою историческую память, прикоснуться к прошлому рода и часто обрести в нужный момент психологическую поддержку, дать толчок к реабилитации в экстремальных условиях. В глобальном масштабе по тому же принципу построена ставшая уже международной акция «Бессмертный полк».

Интересной точкой для размышления о будущем становится образ Ноева ковчега в докладе доктора психологических наук, профессора А.А. Асмолова «Мифологизация “понятного будущего” как психотерапия настоящего». Обращаясь к аудитории, он отмечает: «Ноев ковчег будущего» – этот образ... я предлагаю всем вам... В ситуации кризиса, что вы захватите с собой в будущее? Образ Ноева ковчега – чтобы продолжалась жизнь, чтобы мир существовал»¹⁵⁰.

Наконец, рассмотрим несколько примеров из сферы юриспруденции. В «Энциклопедии юридической психологии» можно встретить, например, такое понятие как «мифологизация преступности». Это, по определению М.С. Андрианова, «распространение и поддержание героизирующих преступность представлений о криминальных явлениях и событиях, основывающиеся на субъективной убежденности, а не на объективных подтверждениях. <...> мифологизация обусловлена потребностью части людей в иллюзиях и их удовлетворении, уровнем общественной доверчивости, национально-культурной спецификой, эмоциональным напряжением, коллективностью переживаний и взаимозаражением. Важную роль в создании и трансляции мифов играют средства массовой информации. Мифологизация – элемент стихийной правовой социализации личности. Распространению мифов на криминальную тематику и мифологизации преступности способствует неудовлетворенность значительной части населения правоохранительной деятельностью, а также то, что крими-

¹⁵⁰ Асмолов А.А. Мифологизация «понятного будущего» как психотерапия настоящего [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=bqqOzkqpLkw> (дата обращения 05.12.2020).

нальная хроника занимает немало места в повседневной российской действительности»¹⁵¹.

Однако есть в области юриспруденции и менее очевидные вещи, связанные с процессом мифологизации. Например, в современной юридической науке говорят о мифологизации права, под которой понимают диффузию норм обычая в ткань позитивного права и практику правоприменения. Еще один аспект мифологизации права связан с глобализационными процессами и проявляет себя в создании теорий «глобально-универсального права», претендующих на всеобщность норм в рамках «глобального человечества», интерпретируемого в качестве единого сверхгосударственного целого.

В научной сфере выделяют миф о юридическом правопонимании, т.е. о существовании некоего подлинного понимания «посвященных». Кстати, это неудивительно, учитывая, что юридические процедуры наиболее ритуализированы, догматичны и подчинены особому лингвистическому дискурсу во всем мире.

Миф находит своё отражение и в базовых юридических представлениях. Например, термины физическое лицо / юридическое лицо. Г. Радбрух отмечает: «Никто не является лицом от природы или с рождения, о чем свидетельствует правовой институт рабства. Чтобы стать лицом, необходим индивидуализирующий акт правопорядка. Все лица, как физические, так и юридические, – создание правопорядка»¹⁵². Л. Петражицкий считал, что в вещном праве присутствует «фетишизация вещи». Мифологическая связь человека и вещи находит отражение в личностной теории собственности. В разных странах и в разные времена в понятие личности человека включаются не только его вещи, но и окружающие его люди, подобный пример приводит Ю. Лотман: «Граница личности есть граница семиотическая. Так, например, жена, дети, несвободные слуги, вассалы могут включаться в одних системах в личность хозяина, патриарха, мужа, патрона, сюзерена, не имея самостоятельной «личности», а в других – рассматриваться как отдельные личности... Когда Иван Грозный казнил вместе с опальными боярами не только семьи, но и всех их слуг, и не только домашних слуг, но и крестьян их деревень (или же применялись переселения крестьян, переименование названий деревень и сравнение с землей построек), то это было... продиктовано не соображениями опасности, а представлением о том, что все они – одно лицо, части лич-

¹⁵¹ Энциклопедия юридической психологии / ред. А.М. Столяренко. М., 2003. С. 54.

¹⁵² Радбрух Г. Философия права. М.: Международные отношения. 2004. С. 147.

ности караемого боярина и, следовательно, разделяют с ним ответственность»¹⁵³. Наконец, мифологичны и юридические действия, например, определяющие договорное право. А. Родионов¹⁵⁴ приводит в качестве примера юрисдикционные средства защиты обязательств по договору. Он замечает, что у них явно разное идеологическое (а, следовательно, мифологическое) значение в Европе и США. Иск об исполнении вытекает из учения Фомы Аквинского о том, что обещания должны исполняться (и из установок рыцарской культуры), а иск о взыскании убытков является выражением протестантской картины мира. Протестантизм породил свою альтернативную деловую мифологию. И подобных примеров можно привести еще достаточно много, что свидетельствует о том, что (как писал М. Элиаде) «мифологическое мышление может оставить позади свои прежние формы, может адаптироваться к новым культурным модам. Но оно не может исчезнуть окончательно»¹⁵⁵.

¹⁵³ Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров / Семиосфера. СПб.: Искусство-СПб. 2000. С. 265.

¹⁵⁴ Родионов А. Современная юридическая мифология: вещи, деньги и действия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://zakon.ru/blog/2016/9/20/sovremennaya_yuridicheskaya_mifologiya_veschi_denги_i_dejstviya (дата обращения 05.12.2020).

¹⁵⁵ Элиаде М. Аспекты мифа. М.: Инвест-ППП, 1996. С. 28.

Раздел 2

Драма-миф и мифодрама в социологических и психологических тренингах и PR-моделях

Феномены мифа и трагедии неразрывно связаны друг с другом с древнейших времен, будь то древнеегипетские мистерии или античный театр. Следует вспомнить, что появление театра тесно связано с древними мистериями, культовым, ритуальным действием. Именно через драматическую составляющую могло наиболее полно раскрыться содержание мифа, те универсальные, вечные силы, которые лежат в основе формирования и развития человеческой цивилизации. Еще в Античности была отмечена одна из ключевых категорий трагического действия – катарсис. Понятие катарсиса многоаспектно, уже в древности возникают различные теории этого явления, однако в контексте данного раздела, нас будет интересовать катарсис с точки зрения психофизиологического очищения человека посредством страха и сострадания, что возвышает и воспитывает человеческую душу.

Усиление научного и творческого интереса к синтезу мифа, трагедии и мистерии, позволяющему участнику или зрителю достичь катарсического эффекта, происходит в XIX веке. В первую очередь, это развитие нового жанра философско-мифологической трагедии (трагедии-мифа, драмы-мифа), которая имеет много общих черт с древними или средневековыми мистериями. Наиболее показательным в этом плане является творчество Рихарда Вагнера, особенно его музыкальная романтическая драма-мистерия «Парсифаль». В этом же контексте можно назвать полижанровые произведения Карла Иммермана, Кристиана Дитриха Граббе, Артюра Онегера, Оливье Мессиана, Поля Клоделя, Карлхайнца Штокхаузена и многих других.

Можно выделить ряд типологических черт таких произведений. Смысловым и структурообразующим центром драмы-мифа является мифологический (или архетипический) сюжет, поскольку миф обладает определенной культурной памятью и следование, в том числе, его внешним формальным признакам приближает к постижению того культурного, этического и креативного потенциала, который в этой памяти заложен. Драма-миф обращается к реконструкции гармонического состояния человека. Погружение в истинное бытие и познание его может осуществляться только через особое отношение к природе, являющейся основной материальной формой выражения сущности бытия. С природой как сакральной категорией связана и идея поиска тайного, священного знания, бессмертия. Это находит отражение в использовании в художественных текстах природных

образов-символов, в специфике хронотопа, в индивидуальных вариациях архетипических образов «солярного» героя и «умирающего и воскресающего божества». Акцентируется онтологический подход к мифу и мифологическому сознанию, усиливаются элементы мистерии, отчего характерным становится тяготение к синтезу и полижанровости. Большая часть названных произведений относятся к музыкальному театру. Обращение авторов к сфере «археологии сознания» реализует такие составляющие мистерии, как реконструкция мифологической модели, воспроизведение ритуальных составляющих, направленных на очищение (идея катарсиса) для бесконечного обновления. Трагедия-миф обладает выраженным символизмом, который связан как с персонажами-символами, так и с образами-символами (например, распространен символ воды, который, с одной стороны, содержит идею трансформации, с другой, связан с идеей хаоса как творящей первоосновы). Таким образом, драму-миф можно определить как высшую форму воплощения трагического, в эстетическом ракурсе – как отражение единства формы и содержания, в философском – как единство онтологического и антропологического начала, как выражение диалектического единства человека и универсума, макро- и микрокосма, сочетания психологии с мифологией.

В качестве примера следует остановиться на гепталогии К. Штокхаузена (Karlheinz Stockhausen, 1928–2007) «Свет: семь дней недели» («Licht: die sieben Tage der Woche», 1978–2003).

Гепталогия создавалась с 1978 по 2003 год и включает в себя семь вечеров и около 29 часов действия. В качестве названия, как объяснял сам автор, было выбрано универсальное в своем религиозном, светском и абстрактно-философском значении слово СВЕТ / ЛИЧТ, обозначающее манифестацию совершенного духа. Музыка и либретто созданы самим Штокхаузенем. Это, действительно, грандиозный, утонченный замысел. В основе истории библейский сюжет и три основных действующих персонажа Михаил (Михаэль), Люцифер и Ева, которые воплощают основные силы Вселенной. Именно с ними и связана так называемая суперформула «Света» (см. Приложение. Рис. 2) – небольшой музыкальный фрагмент, который был создан в начале работы над всей гепталогией. Он размещен на трёх нотонаосах, каждый из которых воплощает в себе музыкальную «формулу» одного из трёх основных героев. В этом фрагменте заложена структура всей оперы, характеры героев и их взаимодействия между собой, вся драматургия цикла. Эта суперформула оказывается символическим центром всего произведения – начальной точкой, архетипическим первообразом, из которой развивается, рождается вселенная «Света». Кстати, не случайно еще одной любимой символической фигу-

рой Штокхаузена станет спираль как олицетворение развития. Зритель оказывается вовлечен в действие лишь войдя в здание театра под специальное музыкальное «Приветствие» и до того момента, как театр покидает под специальное музыкальное «Прощание». По замыслу автора музыка «Прощания» должна была звучать с крыш домов на улице, пока зрители расходились. Так Штокхаузен стремился к созданию особой «мистерии звука», обогащенной всеми новациями и технологиями современности, но устремленной к раскрытию высших тайн Бытия, к возвышению человека через катарсическое переживание. Седьмая часть из гепталогии «Свет» – «Воскресенье» идёт в символическом по своей форме круглом зале, формирующем целую систему специфических акустических отражений. Наверное, до сих пор гепталогия Штокхаузена остается непревзойденным феноменом синтеза мифа, драмы и мистерии, выходящим далеко за пределы сферы искусства.

Понятие мифодрамы не тождественно термину «драма-миф» и обладает в первую очередь практическим значением в психологии и социологии, хотя имеет общие основания с вышерассмотренным жанровым явлением.

Следует разграничивать термины психодрама, социодрама, мифодрама и символдрама (в упрощенном виде разграничение представлено на схеме: см. Приложение. Рис. 3).

Мифодрама – это метод, разработанный в XX веке Якобом Морено на основе психоаналитической теории и методов психодрамы и социодрамы. Яков Морено первоначально пытался создать «спонтанный театр», однако надеялся, что такой театр будет еще одним видом драматического религиозного опыта, а человек получит новые импульсы для гармонизации личности и ее духовного развития, поэтому мифодраму часто отличает спонтанная импровизация. Близким по идее к «спонтанному театру» Я. Морено, но более поздним по времени возникновения был американский Плейбек-театр (Playback Theatre), основанный Джонатаном Фоксом и Джо Салас. Название происходит от сокращения фразы «We are playing your stories back to you» / «Мы играем ваши истории, возвращая их вам».

Это был театр импровизации, где зрители рассказывали свои личные истории, а актёры превращали их в художественное произведение на сцене, т.е. своего рода перфоманс, строящийся на импровизации и имеющий посредника между актерами и зрителями в виде ведущего – Кондактора. В мифодраме – также есть ведущий, чаще всего называющийся Директором. В настоящий момент некоторые техники и формы Плейбек-театра используют и в мифодраме. В отечественной науке термин мифодрама применяется примерно с начала 2000-х годов, однако он

достаточно быстро стал популярным. Истоки мифодрамы усматривают в далеком прошлом: от античных и средневековых мистерий и календарных народных празднеств до ритуально-церемониальных постановок эпохи Возрождения. В современности можно найти общие черты мифодрамы с историческими реконструкциями и ролевыми играми, особенно «комнатными». Однако историческая реконструкция сосредоточена на предельно возможном воспроизведении исторических деталей костюма, оружия и отыгрывании своей роли в конкретном историческом событии. Ближе к мифодраме именно ролевые игры, однако, и для них, в отличие от мифодрамы, важна внешняя атрибутика, подготовка к выбранной роли, её «характерное» отыгрывание, часто не совпадающее с реальным образом игрока, и развитие сюжета. Мифодрама сосредоточена преимущественно на чувствах и переживаниях конкретного человека, который выполняет роль максимально близкую его настрою, эмоциям или ситуации в целом. В мифодраме всегда присутствует ритуальное снятие ролей (деролинг), хотя эта практика начинает входить и в ролевые игры. Несмотря на обсуждение разыгранного мифологического сюжета (шеринг), нет оценивания «игроков» и выделения победителя, поскольку мифодрама направлена на улучшение психоэмоционального состояния человека, решение конкретных проблем.

В мифодраматической практике концентрируются разные подходы к мифу, например, важно осознание мифа как реальности по теории А.Ф. Лосева, как повторения в концепции М. Элиаде, как слова в теории Р. Барта и, конечно, как отражения бессознательной сути души у К.Г. Юнга. Впрочем, следует отметить, что для мифодрамы ключевой является всё же психоаналитическая база.

Мифодрама принципиально ориентирована не на общее изложение сюжета, а на миф, текст, первоисточник и в процессе обсуждения должна быть «сопряжена с современностью». Наиболее сильными и сквозными сюжетами мифодрамы считаются: сотворение мира, похищение и возвращение души, добывание ресурсов, нарушение порядка и его восстановление. Среди мифологий народов мира наибольшей популярностью в мифодраме пользуются греческая и скандинавская. Так же используются сюжеты шумерской (ассиро-вавилонской) мифологии и существует так называемый агиодраматический цикл, а также мифодрамы на основе литературных сюжетов, например, о Фаусте.

Г.Б. Бедненко отмечает, что «греческая мифодрама», безусловно, обладает рядом преимуществ: «Характеры богов, богинь, героев и героинь, известны большинству образованных людей, на этой мифологии выросла вся современная западная цивилизация. Кроме того, греческая мифология очень человечна. Ее основным мотивом является торжество Логоса, Сознания над

темными чудовищными порождениями хаоса, а также правильное функционирование всей системы, всего упорядоченного мира. Олимпийская мифология показывает нам и всевозможные системные конфликты, и – в большинстве случаев – эффективные способы их решения»¹⁵⁶.

Из скандинавского цикла преимущественно выделяются мифодрамы «Иггдрасиль и его обитатели» и «Смерть Бальдра». На примере сюжета о смерти Бальдра Л.М. Огороднов выделяет три традиционные формы мифодрамы¹⁵⁷.

Первая: культурологическая мифодрама, её основа – понимание мифологии данной культуры и сопряжение мифа с современностью. Этот сюжет рассматривается с точки зрения значения смерти Бальдра для всего скандинавского мифологического цикла, как нарушение равновесия. Ключевым компонентом здесь считается погребение Бальдра и плач по нему, где акцентируются не чувства, а позиции противостоящих сторон. Завершающая сцена не прописана в мифе и зависит от чувств и мыслей участников. Вторая модель: Ориентированная на группу (архетипическая) мифодрама. Её задача – действенное познание архетипов коллективного бессознательного с помощью символов мифа. Здесь главным героем делается Хермод, и вся история предстает как путешествие героя в подземный мир с присущими такому путешествию встречами с архетипами. В качестве основы для анализа берется модифицированная схема Дж. Кемпбелла. И третья модель – психотерапевтическая (ориентированная на участника) мифодрама. Подробно она изложена Л.М. Огородновым в статье с названием, отражающим суть данной модели: «Миф о Бальдре как модель посттравматического стресса. Горевание в скандинавских мифах». Главное внимание здесь уделяется, так называемому протагонисту, с темой которого работает специалист. Выбор конкретной драмы обусловлен тем, что у клиента есть явный или неявный запрос на работу с гореванием (шире – с посттравматическим стрессом).

Подобные методы и техники могут применяться не только в психотерапевтической и психологической практике, но и в различного рода корпоративных семинарах, социологических и PR-тренингах.

¹⁵⁶ Бедненко Г.И. Мифодрама: смыслы, цели, методы. Доклад на 4 Московской психодраматической конференции. 2006. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mythodrama.indeep.ru/theory/mythodrama_doklad.html (дата обращения 05.12. 2005).

¹⁵⁷ Огороднов Л.М. Три формы мифодрамы (на примере мифа о смерти Бальдра) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mythodrama.usoz.ru/index/0-261> (дата обращения 05.12. 2020).

Раздел 3

«Эпоха мифов»: миф рекламный и миф политический в современном общественном сознании

Современный человек принадлежит ко множеству различных социальных групп, определяющих его семейные, рабочие, политические, религиозные, творческие, учебные отношения и статусы. И для каждой из этих групп характерна определенная мифологическая картина: «современные субкультуры (рокеры, хиппи, панки, скинхеды, футбольные команды, рэперы, рейверы и т. п.) с точки зрения антропологических характеристик представляют собой новые племенные союзы, средствами идентификации которых становятся уникальные ритуалы, комбинирующие сленг, музыку, язык тела и тайные знаки (готический пирсинг, африканские украшения, татуировки и др.), что позволяет данным сообществам противостоять тенденциям диффузности жизни современной культуры»¹⁵⁸. Мифологизация общественного сознания осуществляется как в виде стихийного формирования новых образов мира, так и в форме создания манипулятивно-идеологических конструкторов.

В XX и XXI веке разработаны различные технологии «сотворения мифа» в первую очередь в рамках политехнологий, PR и рекламного мифодизайна.

Миф в современном мире компенсирует недостаток позитивной, адекватной информации, становится опорой мировоззрения, средством социального стабилизирования. Задача мифа не только актуализировать имеющиеся историко-культурные, архетипические сюжеты, но и на их основе конструировать новые образы, ценности, цели и модели поведения, способные объединять и мотивировать как отдельного субъекта, так и целую группу. Наличие у современного мифа объединяющей функции связано с тем, что, как отмечал К.Г. Юнг, образы мифа слабо обработаны индивидуальным сознанием и дают представление лишь о коллективном символизме, что делает миф понятным для всех членов общности в самых разных контекстах. В свою очередь Р. Барт подчеркивал, что мифы могут быть искусственно созданы не только коллективным, но и индивидуальным сознанием, что определяет один из ракурсов современного восприятия мифа как манипулятивной технологии. В этом контексте можно вспомнить утверждение Э. Кассирера, что особенностью совре-

¹⁵⁸ Трохимчук Е.А., Раевский А.Н., Браерская А.Ю. Постмодерн: общество, религия, культура. Ростов-на-Дону, Таганрог, 2018. С. 30.

менного политического мифа стало «создание новых мифов, а вместе с этим непроизвольного формирования у людей определенных стереотипов, которые позволяют властвующей элите манипулировать сознанием, не прилагая к этому процессу особого труда»¹⁵⁹.

Область политики оказывается наиболее мифологизированной областью с древнейших времен, в ней тесно сплетается социально-историческая действительность с мифом, ритуалом, обрядом, моралью, игрой. В политической сфере существует ряд установленных правил и табу, задается образ и стиль жизни. Освоение правил политической игры-представления дает возможность не только ориентироваться в политике, но и стать политиком, влиять на политический процесс. Соединение мифа и игры в технологии политического процесса определяет постоянную разницу между «условным» (главным качеством игры) и «безусловным» (признаком мифологического переживания), что обуславливает движение политических сил и распределение политических ролей.

В современных исследованиях можно встретить разные определения политического мифа. Так, под политическим мифом понимают идеологически маркированный текст, формирующийся на основе социальных и психологических особенностей определенной группы людей и опирающийся на архетипические модели и образы, а также позволяющий упорядочить и интерпретировать приводящие в смятение факты и события, структурировать видение коллективного настоящего и будущего. С психологической точки зрения содержание мифа связано с невозможностью логически объяснить происходящее или радикальные перемены, которые не учитывают интересы большей части населения. В свою очередь, мифы обусловлены желанием возврата индивида к уже приобретенному ранее жизненному опыту восприятия и взаимодействия с окружающим миром.

Создание политического мифа не может быть односторонним, поскольку должна быть не только трансляция мифологического содержания, но и его восприятие. Если коммуникационный посыл такого идеологически маркированного сообщения не воспринимается сознанием аудитории, то данный текст остается в области вымысла, сказок, слухов, но не становится политическим мифом. Поэтому для создания нужного мифа предварительно осуществляется изучение общественного мнения, и особенно активно оно проводится именно во время подготовки к политическим выборам. Стоит отметить, что именно предвыборный период отличается повышенной степенью мифологизированности политической дей-

¹⁵⁹ Кассирер Э. Техника политических мифов // Октябрь. 1993. № 7. С. 162.

ствительности. В соответствии с уровнем выборов планируется и воздействие. Чем выше их уровень, тем оно сильнее. Когда мифы удается незаметно внедрить в сознание масс, они обретают огромную силу. В работе «Технологии политических выборов», М.Е. Кошелюк отмечает: «Предвыборная кампания представляет собой оживший на время миф, разыгрываемый мифологический сюжет. Чем напряженнее кампания, чем существеннее выбор, тем больше в нем мифологического»¹⁶⁰. Главными источниками распространения политических мифов являются средства массовой информации. Ярким примером того, как политические мифы создаются и транслируются, является американская комедия «Хвост виляет собакой» («Плутовство» / «Wag the Dog», 1997, на основе книги Л. Бейнхарта «Американский герой») и отечественная – «День выборов» (2007).

Э. Кассирер писал о том, что «политические мифы содержат составные части, достаточно хорошо известные, среди которых нет ни одной новой». Действительно, современные исследователи сводят все многообразие политических мифов к девяти сюжетам: «о заговоре», «о золотом веке», «о спасителе», «о единстве», «об индивидуализме и личном выборе», «о нейтралитете», «о неизменной природе человека», «об отсутствии социальных конфликтов», «о плюрализме СМИ».

Так, миф о «золотом веке» идеализирует в сознании человека либо некое историческое прошлое, либо «светлое» будущее, в котором царят справедливость и счастье и к которому обещают привести представители тех или иных политических сил. Например, в предвыборных агитациях КПРФ подчеркиваются достижения СССР, бесплатная медицина и образование в нем, социальная стабильность, дружба народов и т.д. Для этого используются мифологизированные образы исторических деятелей (Ленина, Сталина), образ Родины-Матери со знаменитого плаката, который ассоциируется с героическим временем Великой Отечественной войны (см. например, Приложение. Рис. 4), устойчивые фразы с положительной коннотацией, укоренившейся в сознании во многом за счет советского кинематографа (например, «красные в городе». Кстати, на плакате с этим слоганом изображены молодые современные люди, в лице одного из которых явно просматриваются портретные черты Ленина) и т.д. Вопрос о степени восприятия и влияния этих образов на разные социальные и возрастные группы дискусионен.

Еще один активно используемый политический миф – миф о героеспасителе. Он наиболее связан с древнейшими героическими мифами,

¹⁶⁰ Кошелюк М.Е. Технологии политических выборов. СПб., 2004. С. 33.

где потомки богов и людей упорядочивали хаос, уничтожая чудовищ. Благодаря своей двойственной природе они одновременно относились и к высшему сакральному миру богов и профанному миру простых смертных. В современном политическом дискурсе обыгрывание подобного элемента весьма распространено: кандидат наделяется властью и возможностью исправить мир, т.е. относится к высшим сферам, но постоянно подчеркивается, что он такой же, как все (например, что он врач или строитель в третьем поколении, работает в школе или на заводе, рассказывается о его семье, подчеркивая ее типичность). Кроме того, герой должен обладать качествами вождя, пророка, талантом полководца, высокими моральными качествами и т. п. В образ героя-спасителя часто включаются и черты культурного героя, который учит, просвещает, воспитывает. Истоки данного мифа в патриархальном поклонении вождю племени и его обожествлении. Вождь решает проблемы масс и часто выступает в роли защитника малообеспеченных слоев. Становление роли вождя в обществе проходит 3 стадии: вождь-«друг», первый среди равных; вторая – вождь-«отец»; третья – вождь-«царь». С мифом о герое-спасителе соотносится и следующий тип – миф о единстве, где актуализируется древнейшая бинарная оппозиция «своего» и «чужого», выражающаяся в противопоставлении «мы» и «они», «наши» и «враги». Эти чувства /враги должны представлять некую опасность физическую или нравственно-этическую и затрагивать интересы большинства. Они – причина всех бед и проблем, они стремятся отобрать «наши» ценности и потому спасение в единстве и противостоянии «им». В сферу данного сюжета обычно встраиваются и национальные политические мифы, в центре которых тема Родины. В борьбе с такими «врагами» герой-спаситель укрепляет свою позицию.

С исторической точки зрения абсолютно вписывается в парадигму данного сюжета уже давно мифологизированная фигура Петра I, которая по данным статистики большинством наших современников воспринимается как идеальный образ героя-спасителя.

Практически все президентские предвыборные кампании в разных странах также преимущественно строятся на компоновке этих трех основных сюжетов, с различными вариациями. Архетип героя-спасителя может наполняться различным нюансами. Например, политтехнологи Барака Обамы использовали образ «классического» положительного героя, в то время как кампания Дональда Трампа, эксплуатируя тот же архетип, разыгрывала вариант «бунтаря», но тем не менее, всё равно «спасителя». При этом важно не создавать противоречивые или смежные об-

разы для одного кандидата, избиратели не должны иметь сомнений, чтобы правильно воспринять его программу.

Несмотря на то, что политический миф в целом использует реальные основания, может создаваться и так называемый миф-иллюзия, который активно используется в целях пропаганды. В качестве наиболее яркого примера исследователи говорят об изобретенных идеологами нацизма мифов об особых качествах арийской расы и отрядах «вервольфа», о чьих необыкновенных «подвигах» активно рассказывали немецкие СМИ. Именно в случае создания и дальнейшего применения мифа-иллюзии следует говорить о прямой манипуляции.

В современном политическом мифе одним из главных элементов политической деятельности является речь политика, лозунги его предвыборной кампании. Чем ярче и образнее речь, чем дальше она от средне-статистических ожиданий, тем интереснее политическая фигура (наверное, наиболее удачный пример здесь – лидер ЛДПР В.В. Жириновский).

Политические лозунги в свою очередь направлены на формирование общественного мнения, они должны быть кратки, понятны, доступны, привлекать внимание и быть императивными, т.е. обещать, направлять и побуждать избирателей. В лозунгах находят отражения все основные сюжеты политических мифов и архетипические образы, с которыми работают политтехнологи. Например, несколько лозунгов предвыборных агитаций разных лет: Достоинство, порядок и справедливость! («Яблоко»); Защита народа, территории и образа жизни (программный тезис КПРФ); Никто, КРОМЕ нас! (Конгресс русских общин Д. Рогозина); Россия, Родина, Народ! (КПРФ); На кризис можно всё списать, нельзя о людях забывать! (Федерация профсоюзов Санкт-Петербурга); Слово держим, дело – делаем (Единая Россия); Слышать людей, работать для людей (Единая Россия); Только ЛДПР. Или терпи дальше; Приеду, увижу, посажу. (ЛДПР, В. Жириновский); Да, мы сможем! / Yes, we can! (Б. Обама); Я прошу вас поверить не в мою способность что-то реально изменить в Вашингтоне. Я прошу вас поверить в себя. / I'm asking you to believe not in my ability to bring about real change in Washington. I'm asking you to believe in yours (Б. Обама) и т.д.

Также следует помнить, что на решение избирателей и формирование имиджа политика может повлиять единичный факт, визуальный ряд или лозунг, а вот в положительную или отрицательную сторону – это зависит от специалиста в области политтехнологий и PR.

Не менее значимое место, чем политические мифы, в современном обществе занимают мифы рекламные. Вряд ли мы можем встретить хотя бы одного человека, который не видел рекламу, но далеко не каждый

задумывался о том, почему выбран тот или иной сюжет или образ, как и за счет чего реклама должна воздействовать на потребителя. Любая реклама – это тоже текст, сообщение, рассказанная история, даже если в ней присутствует только видеоряд, и нет ни одного слова. Чтобы такая рассказанная история имела наибольшее влияние ей нужно придать свойства мифа. Как это сделать? Во-первых, изменить систему координат, связать рекламную историю не с конкретным историческим, а с мифологическим временем, т.е. бесконечно повторяющимся, циклическим. Во-вторых, рекламный миф должен обращаться к каждому человеку и поэтому быть всеобщим, поэтому следует обратиться к «археологии сознания» и активировать более или менее явно архетипические модели и образы. В-третьих, содержание рекламной истории должно быть приведено к облику факта, а подача содержать интенцию, побуждающую потребителя покупать товар. В-четвертых, рекламную историю лучше всего выстраивать по принципу единственности – т.е. один герой, одна ситуация, одно препятствие. Наличие двойников данный принцип не нарушает, а напротив усиливает эффект изложенного. Наконец, для рекламного мифа важно создание эмоционально окрашенных текстов, а для этого нужна их специфическая риторическая организация, одним из главных способов которой является ритм.

Создание рекламы должно соединять рациональную часть (информацию о конкретном товаре), эмоциональное восприятие заложенной в тексте интенции и императивность, определяющую необходимость немедленного действия. У. Эко подчеркивал как раз второй и третий из выше-названных компонентов рекламы. Он писал: «реклама не объясняет, почему надо вести себя так, а не этак, но всего лишь “выбрасывает флаг”, совершая действие, на которое полагается отвечать одним-единственным способом»¹⁶¹ – покупать. При этом очень точно отмечает Дж. Бигнел, что современная реклама направлена не на прямую покупку товара. «Цель рекламы – включить нас в ее структуру значений, побудить к участию в декодировке ее лингвистических и визуальных знаков и получить удовольствие от этой деятельности декодировки»¹⁶². Не случайно многие из современных рекламных роликов представляют на различных фестивалях, например, Международном фестивале рекламы «Каннские львы»,

¹⁶¹ Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб., 1998. С. 202.

¹⁶² Перевод цит. по: Почепцов Г.Г. Теория коммуникации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://niv.ru/doc/communications/pocheptsov/index.htm> (дата обращения 05.12.2020).

Международном фестивале Clio Awards, Московском Международном фестивале рекламы и маркетинга Red Apple и других. Так же многим известен уникальный проект «Ночь пожирателей рекламы» – мировое киношоу, демонстрирующее ролики не в качестве рекламы, а как произведения искусства. Поэтому современные тенденции рекламного дизайна направлены не только на умение просчитывать психологические потребности потребителя, выявлять его глубинные желания и потребности, уметь моделировать субъективные предпочтения целевых аудиторий, но отходить от нормативной эстетики, работать в рамках многих эстетик, вплоть до антиэстетики – если это обусловлено требованиями достижения цели. Это явление и получает название мифодизайн.

А. Ульяновский, теоретик отечественной концепции мифодизайна, предлагает следующее обобщенное научное определение: «метод развития цивилизации как рассредоточения власти, прав, свобод и ресурсов для удовлетворения потребностей по нескольким искусственно созданным внешним и внутренним реальностям». С точки зрения рекламной деятельности нужно говорить о прикладном мифодизайне как «виде социально-культурной технологии, отличающимся применением особых системных процедур конструирования коммуникативного качества и коммуникативно-предметного поля товара/услуги и особенным вниманием к поддержанию доверия целевых аудиторий»¹⁶³. Благодаря рекламе человек покупает вместе с предметом его миф, т.е. получает то, что как бы прилагается к предмету – радость, здоровье, успех, удачу и т.д.: купил автомобиль или часы определенной марки – приобрел статус удачливого, уважаемого человека, съел утром йогурт – радостно и легко успеваешь переделать все дела за день. Это логический принцип рекламы, как и мифа, – принцип партиципации, когда события связываются между собой в силу их сопричастности друг другу.

Чтобы создавать успешную рекламную продукцию, следует знать иерархию потребностей человека и уметь ими манипулировать, используя апеллирование к одной потребности, через другую (например, предлагать утолить голод или жажду, а на самом деле обращаться к чувству самоуважения). Подобная уловка используется во многих рекламных роликах, например, Сникерса, Соса-Кола, Спрайта, дезодоранта Ахе и других. Задача мифодизайнера – в том, чтобы найти или спланировать ту или иную потребность клиента, и спроецировать ее удовлетворение на конкретный мотив. Интересно, что одни и те же потребности можно удо-

¹⁶³ Ульяновский А.В. Мифодизайн: коммерческие и социальные мифы. СПб., 2005. С. 524.

влетворять, предлагая потребителю разные мотивы, а за одним и тем же мотивом могут стоять разные потребности.

Итак, какими же способами и приемами можно добиться желаемой реакции потребителя, т.е. как создать работающий рекламный миф? Теоретики и практики мифодизайна выделяют достаточно много мифологических принципов в рекламе.

Рекламный текст часто строится на обращении к архетипическим бинарным оппозициям, таким как добро/зло, свое/чужое, хороший/плохой, которые затем получают развитие в оппозиции качественного/некачественного, эффективного/неэффективного. Бинарные оппозиции проявляются и в многовариантном обыгрывании одной идеи и тогда появляются целые рекламные сериалы, часть из них даже имеет развивающийся сюжет и привязана к событиям, происходящим в реальном мире (например, реклама МТС). Как отмечают Притчин А.Н. и Терemenко Б.С.¹⁶⁴, в этом проявляется диахронно-синхронная структура, о которой писал Леви-Стросс и которая основана на взаимодействии символов, архетипических мифологем, тропов, бинарных оппозиций со специфической логикой развития событийного ряда, в результате чего и проясняется мифологический смысл сообщения.

В рекламе могут использоваться элементы анимизма, т.е. наделение свойствами живого существа неодушевленных предметов. Иногда он соединяется с антропоморфизмом, когда предмет имеет схожие с человеком внешний вид или модель поведения, например, реклама конфет M&M's (см. Приложение. Рис. 5), стирального порошка «Миф», лекарства АЦЦ (антропоморфные черты имеет кашель и мокрота в легких), кукурузы Бондюэль и т.д.

Еще одна отсылка к архаическому мифологическому сознанию в рекламе – апеллирование к тотемистическим представлениям, которое можно рассматривать в двух вариантах. Первый – это ассоциирование с сильными животными, которые в древности могли быть племенными тотемами (реклама Mercedes-Benz со слоганом «Король городских джунглей», где соединяются в единое черты человека и льва – см. Приложение. Рис. 6). Второй – это приобщение через владение предметом к определенной социальной группе, т.е. «племени» Новейшего времени (например, реклама ручек Parker 1955 года, где постер демонстрирует, что использование ручки определенной модели вводит клиента в круг избранных уважаемых «соплеменников» – см. Приложение. Рис. 7).

¹⁶⁴ Притчин А.Н., Терemenко Б.С. Миф и реклама // Общественные науки и современность. 2002. № 3. С. 149–164.

Следующий прием – двойничество, использование дублирующих ситуаций или двойников (иногда близнецов). Обычно оба персонажа ставятся в одинаковые обстоятельства, сталкиваются с одинаковым препятствием, однако один из них выбирает правильный путь – т.е. рекламируемое средство, а второй – неправильный, то, что обозначается, как «обычное средство» (например, реклама моющего средства Fairy – см. Приложение. Рис. 8).

Еще один механизм рекламы – т.н. «волшебная палочка» или эффект усиления. Часто этот механизм работает вместе с образом «волшебного помощника», который и предоставляет клиенту уникальное средство, которое магическим образом меняет ситуацию к лучшему, усиливает имеющиеся ресурсы и т.д. Вспомним рекламу моющего средства «Мистер Пропер» или дезодоранта «Ахе». Часто такой прием используется при создании рекламы духов. Логично, что в рекламе не только будет создаваться магическая атмосфера, но и часто использоваться само слово «магия» – магия цвета, магия вкуса и т.д..

Заметную роль в рекламе играет псевдоэкзистенциальность, проявляющаяся через акцентирование ложных смыслов жизни, препятствий, опасностей, ложное творчество, псевдосчастье, эскапизм, искажение мировоззрения посредством ложных аффилиций и стереотипов.

Так, смысл жизни предлагается увидеть в следовании модным тенденциям, некоторым условным действиям, которые часто представлены в рекламном слогане: например, «Играй» (Givenchy), «Новый аромат. Новое путешествие» (DIOR), «Покорись своим чувствам». (CHRISTIAN LACROIX). Человек в рекламе становится счастливым через приобретение рекламного продукта – автомобиль, украшения, бытовая техника. Реклама рисует картину, в которой человек выпивает чашку кофе – и тут же открывает своё кафе, покупает ручку, краски, кисти определенной фирмы – и к нему приходят вдохновение и успех. Весьма интересно использование в рекламе изображения ложной опасности. Такая рекламная интенция сообщает покупателю, что обладание данным объектом требует силы воли, мужества, т.к. оно опасно или опасен путь его получения. Безусловно, это попытка влиять на потребность в самоуважении и утверждении своего статуса (реклама «PORSHE»).

Следует отметить и очень распространенное в рекламе привлечение известных медийных лиц. Этот прием тоже связан с глубинными мифологическими процессами. Мифодизайнеры в таком случае обращаются к архетипическому образу Отца, который по теории К.Г. Юнга воплощает власть, умение управлять, дальновидность, авторитет, или к архетипу Матери, которая дает заботу, душевное тепло, любовь и ласку. В таком

случае бессознательное доверие к архетипическому образу формирует и доверие к предлагаемому продукту. Например, в рекламе банков снимались: Владимир Машков – Банк ВТБ, Сергей Гармаш – Почта Банк, Криштиану Роналду – Банк Открытие и т.д.

Для рекламы характерно использование метафоры и метонимии, что тоже связано с мифом. Вербальный текст в рекламе имеет свои мифологические черты. Создатели рекламных текстов часто используют ритм, рифму или музыкальные фразы. Очень удачным считается использование в рекламных текстах клишированных конструкций, которые, помимо вложенного в них нового смысла, содержат свой собственный, что особенно важно в клише пословиц, поговорок, афоризмов, отсылающих к памяти коллективного бессознательного. Вот некоторые примеры слоганов, вошедших в историю рекламы: MASTERCARD: There are some things money can't buy. For everything else, there's MASTERCARD (Есть вещи, которые нельзя купить. Для всего остального есть MASTERCARD); APPLE: THINK DIFFERENT (ДУМАЙ ИНАЧЕ); MCDONALD'S: I'm lovin' it (Вот что я люблю); Не тормози. Сникерсни!; Иногда лучше жевать, чем говорить (Stimorol); Имидж – ничто, жажда – все. Не дай себе засохнуть» (Sprite); Управляй мечтой (Toyota); Живи на яркой стороне (Билайн); Молоко вдвойне вкусней, если это Milky Way; Gillette. Лучше для мужчины нет и другие.

Итак, вопрос, касающийся политических и рекламных мифов сложен и находится в постоянном развитии, оставаясь весьма актуальным как с теоретической, так и особенно с практической точки зрения.

ИЗБРАННАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОГРАФИЯ

1. Алимова Ю.Н. Культурфилософские основания и практические следствия «мифологизации права» в глобальном мире: диффузия ценностей и парадоксы правоприменения // *Философская мысль*. 2019. № 9.
2. Андреева Г.М. *Социальная психология*. М., 1996. 229 с.
3. Ахренова Н.А. Метафоры в когнитивном аспекте // *Культурная жизнь Юга России*. 2008. №3. С. 112–114.
4. Баранов А.Н. Аргументация как языковой и когнитивный феномен // *Речевое воздействие в сфере массовой коммуникации*. М., 1990. С. 40–52.
5. Барышников П.Н. *Миф и метафора*. СПб.: Алетейя, 2010. 216 с.
6. Бедненко Г.И. Мифодрама: смыслы, цели, методы. Доклад на 4 Московской психодраматической конференции. 2006. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mythodrama.indeep.ru/theory/mythodrama_doklad.html (дата обращения 05.12. 2020).
7. Бедненко Г.Б. *Греческая мифодрама: Деяния богов*. М.: Добросвет, 2008. 431 с.
8. Березина Н. И. Миф как политический институт: проблемы определения // *Философия права*. 2007. № 1. С. 57–69.
9. Бергер К.М. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации. М.: РИП-холдинг, 2011. 176 с.
10. Битокова С. Х. Парадигмальность метафоры как когнитивного механизма. Дисс.д.филол.н. 2009. 372 с.
11. Букина Н.В. Особенности современного мифологического мышления как формы культурного кода // *Вестник Читинского государственного университета*. № 2 (53), 2009. С. 16–20.
12. Васильев С.С. Мифологизация массового сознания – к вопросу о философии и методологии исследования проблемы // *Историческая и социально-образовательная мысль*. 2009. №1. С. 25–26.
13. Васильева Л.В. Политические мифы и мифологемы // *Россия и АТР*. 2009. № 2.
14. Геращенко Л.Л. *Реклама как миф*. Дис...докт. филос. н. М.: 2006. 265 с.
15. Гордон Д. *Терапевтические метафоры*. СПб., 1995. 196 с.
16. Имшинецкая И. *Креатив в рекламе*. М.: РИП-холдинг, 2011. 174 с.
17. Кабалина М.И. Социальное мифотворчество в современной российской рекламе. Дис...канд. соц. н. М.: 2003. 145 с.
18. Кассирер Э. *Философия символических форм*. Том 2. Мифологическое мышление. М.; СПб.: Университетская книга, 2002. 280 с.

19. Кассирер Э. Техника политических мифов // Октябрь. 1993. № 7. С. 153–167.
20. Катарсис: метаморфозы трагического сознания / сост. и общ. ред. Шестаков В. П. СПб.: Алетей, 2007. 384 с.
21. Китаев Н.Н. Магия и право: мифы и действительность // Российская юстиция. 2001. № 12.
22. Кольев А.Н. Политическая мифология. М., 2003. 384 с. Кошeluk М.Е. Технологии политических выборов. СПб., 2004. 238 с.
23. Кравченко И.И. Политическая мифология: вечность и современность // Вопросы философии. 2001. № 1.
24. Кучинский М. Мифодрама. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mythodrama.ucoz.ru/index/0-80>(дата обращения 05.12. 2020).
25. Лакофф Дж.; Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. М.: Едиториал УРСС, 2004. 256 с.
26. Лапшина О.Н., Соколова А.П. Мифотворчество как креативный прием в рекламе // Сервис в России и за рубежом. 2014 (6). С. 43–51.
27. Леви-Строс К. Тотемизм сегодня. Неприрученная мысль. М.: Академический Проект, 2008. 520 с.
28. Маковский М. М. Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских языках: образ мира и мифы образов. М.: Владос, 1996. 415 с.
29. Марк М., Пирсон К. Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов. СПб.: Питер, 2013. 336 с.
30. Меньщикова М.К. Специфика пространства и времени в немецкой философско-мифологической трагедии XIX века (раздел в коллективной монографии) // Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв. Коллективная монография. Н.Новгород: ННГУ, 2019. С. 133–140.
31. Меньщикова М.К. Жанровые доминанты немецкой драматургии 30–70 гг. XIX века в философско-эстетическом контексте эпохи. Н.Новгород: ННГУ, 2019. 278 с.
32. Огороднов Л.М. Три формы мифодрамы (на примере мифа о смерти Бальдра) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mythodrama.ucoz.ru/index/0-261> (дата обращения 05.12. 2020).
33. Пендикова И.Г. Архетип и символ в рекламе: учебное пособие. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012. 303 с.
34. Почепцов Г.Г. Теория коммуникации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://niv.ru/doc/communications/pocheptsov/index.htm> (дата обращения 05.12.2020).

35. Преодоляк А.А. Средневековая модель мистерии в музыкальном театре Германии XIX века. Дисс...к.искусствоведения. Ростов-на-Дону, 2007. 226 с.

36. Притчин А.Н., Теременко Б.С. Миф и реклама // Общественные науки и современность. 2002. № 3. С. 149–164.

37. Режабек Е.Я. Мифомышление: Когнитивный анализ. М.: Едиториал УРСС, 2012. 304 с.

38. Рябов А.Г. Метафора в сфере когнитивной теории [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.jurnal.org/articles/2009/fill45.html> (дата обращения 05. 12. 2020).

39. Салас Дж. Играем реальную жизнь в Плейбек-театре. М., 2009. 159 с.

40. Санникова Н.В. Герой, воплощенный в композиторе – композитор, воплощенный в герое: об одном персонаже Карлхайнца Штокхаузена. // Сибирский музыкальный альманах – 2005. Новосиб. гос. консерватория (академия) им. М.И. Глинки. Новосибирск, 2009. С. 43–48.

41. Силантьева М.В. Роль мифа в актуальных идентификационных программах: изучение процессов ремифологизации права в научно-образовательном пространстве современной России // Право и управление. XXI век. 2018 (4). С. 12–20.

42. Тритенко Т.В. Мифологические образы в языке клинической психологии. Дисс. ... канд.филол.н. М., 2011. 238 с.

43. Ульяновский А.В. Мифодизайн: коммерческие и социальные мифы. СПб., 2005. 544 с.

44. Ученова В.В. Философия рекламы. М.: Гелла-принт, 2013. 208 с.

45. Хоконов М.А. Мифологическое сознание как объект философско-культурологического исследования (историографический аспект) // Вестник Адыгейского государственного университета. 2013. № 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://vestnik.adygnet.ru/files/2013.3/2662/khokonov2013_3.pdf (дата обращения 20.05. 2019)

46. Хьюбнер К. Истина мифа. М.: Республика, 1996. 448 с.

47. Чадаева А.Г. Мифогенез и роль мифа в культуре общества потребления. Дисс...к. культурологии. 2006. 163 с.

48. Цуладзе А. Политическая мифология. М.: Эксмо, 2003. 383 с.

49. Canaris J. Mythos Tragödie. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2012. 366 S.

50. Fellenor J. The unpredictability of metaphor: Ignacio Matte-Blanco's bi-logic and the nature of metaphoric processes // International Forum of Psychoanalysis. 2011. 20 (3). P. 138–147.

51. Harris R. A., Tolmie S. Cognitive Allegory: An Introduction // Metaphor and Symbol. 2011. 26 (2). 109–120.

52. Hunt H. A collective unconscious reconsidered: Jung's archetypal imagination in the light of contemporary psychology and social science // *Journal of Analytical Psychology*. 2012. №57 (1). P. 76–98.

53. Ruiz de Mendoza Ibáñez F.; Pérez Hernández L. The Contemporary Theory of Metaphor: Myths, Developments and Challenges // *Metaphor and Symbol*. 2011. 26 (3). P. 161–185.

54. Turner M.; Fauconnier G. Conceptual Integration and Formal Expression // *Metaphor and Symbolic Activity*. 1995. №10 (3). P. 183–204.

**ИГРОВОЕ НАЧАЛО ФЭНТЕЗИ В КОНТЕКСТЕ
МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ XX–XXI ВВ.**

Современную литературу сложно представить без фэнтези, ведь оно неизменно находит своего читателя, однако, несмотря на распространенность и востребованность фэнтезийных сюжетов в литературе, привычный современному читателю облик фэнтези обретает лишь к середине XX столетия, когда в общих чертах складывается определенный канон и некоторые жанровые разновидности, а также формируется круг тем и художественных особенностей. К концу XX–началу XXI столетия фэнтези впитывает постмодернистские приемы и порождает еще больше поджанров, а также активно проникает в кинематограф, живопись, музыку, а позднее и в сферу компьютерных игр, что заставляет переосмыслить саму природу данного феномена.

Раздел 1

**Психолого-педагогические функции
игрового начала фэнтези**

Игровая основа фэнтези была отмечена ещё в 1970-80-х годах как отечественными, так и зарубежными исследователями – Уильям Роберт Ирвин в работе «The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy» (1976) писал о том, что фэнтези рождает стремление к удивительному, которое проявляется в жажде знаний, но также и в «игре ума» (mental play¹⁶⁵), а Татьяна Аркадьевна Чернышева, следуя его рассуждениям, в своей работе «Природа фантастики» (1985) подчеркивает, что основная цель фэнтези – это «интеллектуальная игра»¹⁶⁶.

Сложно не согласиться с этими высказываниями, однако вместе с тем важно подчеркнуть не только интеллектуальную составляющую фэнтези, но и психолого-педагогические функции, так как фэнтези содержит немалый воспитательный элемент, а стандартный положительный финал большей части фэнтезийных произведений призван, по сло-

¹⁶⁵ Irwin W.R. The Game of the Impossible A Rhetoric of Fantasy. – Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. P. 3.

¹⁶⁶ Чернышева Т.А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. С. 52.

вам Дж.Р.Р. Толкина, «восстановить душевное равновесие» («О волшебных историях»).

Заявленная тема требует обращения к теоретическим аспектам и рассмотрения работ тех немногих исследователей, которые стремятся обосновать игровую природу фэнтези, причем тенденция относить фэнтези к игровой литературе актуализируется именно в последние десятилетия, когда игра пронизывает все сферы человеческой жизни и проникает во все области культуры и искусства.

Ольга Станиславовна Мончаковская в статье «Фэнтези как разновидность игровой литературы» (2007) отталкивается от размышлений Х. Ортеги-и-Гассета, который отметил лежащее в основе творчества игровое начало, а также от воззрений Й. Хейзинга и Х.-Г. Гадамера, и пытается рассмотреть игровые особенности фэнтези в нескольких аспектах.

Во-первых, она делает акцент на эскапизме и отмечает, что «игра с действительностью, лежащая в основе фэнтезийных текстов, – это игра в иллюзорный мир, бегство от реальности»¹⁶⁷.

Во-вторых, она подчеркивает присутствующее в фэнтези агональное, состязательное начало, выраженное в битвах, поединках, глобальных конфликтах и рождающее «напряжение, которое будет являться одним из условий получения чувственного и эстетического удовольствия, которое читатель ищет в фэнтези»¹⁶⁸. При этом исследовательница переносит агональность и в контекст постмодернистской эстетики и пишет об агональном диалоге читателя с текстом (автором), который «следует понимать не только как ожидание победы над партнером, но и как игру на образованности»¹⁶⁹.

Третий аспект игрового начала, который усматривает О.С. Мончаковская, связан с детально проработанным миром, так как «осуществление игры требует некой игровой зоны, времени и пространства, в границах которой осуществляется игровое действие», а разговор о создании игро-

¹⁶⁷ Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 232.

¹⁶⁸ Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 232.

¹⁶⁹ Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 233.

вых сообществ и фан-клубов, которые позволяют сохранить коммуникативную общность даже после окончания игры, дают нам понять, что О.С. Мончаковская ориентируется на признаки игры, сформулированные Й. Хейзинга в «Homo Ludens» (1938) и которые мы должны кратко обозначить:

- игра – это свободная деятельность;
- она замкнута и ограничена, «разыгрывается» в определенных границах места и времени;
- упорядочена и эстетична;
- обособленна и таинственна;
- обладает элементом напряжения и подвергает силы игрока испытанию;
- определяется бесспорными непреложными правилами;
- играющие создают новое сообщество, которое сохраняет свой состав и после завершения игры.

Подобной логике следует И.Д. Винтерле в диссертации «Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези» (2013), отмечая, что «игровое начало как одна из основ жанра фэнтези реализуется на нескольких уровнях: как игра автора в построение возможного мира, как игра читателя в побег от реальности, своеобразная форма эскапизма, а также как выход игрового принципа за пределы текста – “ролевая игра” с воссозданием мира того или иного произведения»¹⁷⁰.

Наиболее подробно И.Д. Винтерле говорит о двух уровнях игры, которые обозначает как «автор – текст» и «читатель – текст», в первом случае подчеркивая, что автор создает игровое пространство фэнтези в соответствии с определенными правилами, и данное наблюдение представляется особенно важным, так как практически все философы, размышляющие об игре, пишут о необходимости системы правил.

Также И.Д. Винтерле верно отмечает, что «правила могут охватывать как внешний аспект повествования (отсутствие несоответствий и алогичности в событиях и поступках героев по ходу сюжета), так и внутренний

¹⁷⁰ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Автореф. дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. С. 14–15.

(мотивация поступков героев и ситуаций, в которых они оказываются, не случайна и также предполагает особую закономерность)»¹⁷¹.

Второй уровень игры, «читатель – текст», обращает нас к понятию интертекстуальности и процессу перечитывания, так как само прочтение текста превращается в интеллектуальную игру с символами, значениями, литературно-мифологическими сюжетами и образами, которые чаще всего и составляют исходный текст (претекст) для фэнтези.

Важным в исследовании И.Д. Винтерле является акцент на мультимедийности фэнтези, так как фэнтезийные произведения выходят за рамки литературы, становясь источником для кинематографических работ, музыки и компьютерных игр. Немалое внимание исследовательница уделяет и проблеме ролевых игр и субкультуре того же «толкинизма», которые демонстрируют гибкость границ фэнтези, его тяготение к незавершенности и, наконец, подтверждают, что квестовая структура фэнтезийных сюжетов становится прекрасным материалом для ролевых игр, да и само ролевое движение – «в определенной степени “игра в литературу”, вышедшая при этом за рамки только текстового пространства»¹⁷².

Необходимо отметить, что И.Д. Винтерле вскользь упоминает тот факт, что «идея игры как процесса стала во многом сюжетообразующей для многих произведений фэнтези и фантастики в целом»¹⁷³, не акцентируя внимания на конкретных примерах и формах игры как процесса, однако данное наблюдение важно для нашего дальнейшего разговора.

Итак, как мы видим, современные исследователи, обращающиеся к вопросу об игровом начале фэнтези, подчеркивают, что практически всегда читатель сталкивается с текстом, построенным по принципам постмодернизма, с множеством интертекстуальных отсылок, которые превращают процесс прочтения фэнтези в интеллектуальную игру, причем сам фэнтезийный мир должен быть построен в соответствии с логичными и внутренне непротиворечивыми правилами, что также является проявлением игрового начала. И, наконец, выход фэнтези за пределы литературы

¹⁷¹ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. С. 65.

¹⁷² Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. С. 76.

¹⁷³ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. С. 78.

и сближение с компьютерными или ролевыми играми тоже подчеркивают игровую природу фэнтези.

В свою очередь мы хотим отметить, что данные особенности могут характеризовать не только фэнтези, но литературу в целом, хотя фантастические произведения (как научная фантастика, так и фэнтези) обнаруживают больший потенциал с точки зрения игрового начала.

Предваряя разговор о конкретных проявлениях игрового начала в произведениях фэнтези, мы должны дать определение игры в литературе, под которой мы понимаем *творческую деятельность художественного сознания, выражающуюся в конструировании или деконструкции элементов художественного целого и проявляющую себя на трех уровнях: 1). автор, создающий текст как игровое поле для читателя, 2). читатель, декодирующий текст или непосредственно играющий в него, если произведение построено по принципам текстового квеста, 3). персонажи, представленные играющими в различные игры (детские, психологические, социальные или по правилам, заданным высшими силами)*¹⁷⁴.

В фэнтези игровое начало наиболее очевидно проявляется в следующих аспектах: игровые принципы моделирования фэнтезийной вселенной, которая формируется согласно некоей системе правил; проблемно-тематическое поле, в котором однозначно усматриваются темы играющих богов и играющих людей; интертекстуальная игра с исходными текстами и игра с языком. Все это подтверждает огромный игровой потенциал фэнтези и демонстрирует миромоделирующие, эстетические, психологические и педагогические функции игры в художественной системе фэнтези.

Итак, игровое начало фэнтези реализуется через комплекс приёмов:

- частое обращение к теме играющего человека в мире играющих богов (или иных высших сил);
- интертекстуальная игра с исходным текстом;
- игра с пространством и временем, реализующаяся или через конструирование логичной, внутренне непротиворечивой вторичной вселенной с разным количеством космологических центров, или через разрушение привычных пространственных и временных связей;

¹⁷⁴ Наумчик О.С. Миромоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези: монография. Нижний Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2020. С. 80.

- игровое построение языковой системы, существующее на двух уровнях: 1. создание искусственных языков, выстроенных в соответствии с системой правил, 2. нарушение языковых норм в рамках игры с языком.

Материалом для нашей беседы станут произведения английского фэнтези, так как канон жанра сложился именно в британской литературе.

И первая проблема, к которой мы обращаемся, связана с двумя взаимосвязанными темами: 1. человек, играющий по неким правилам, которые заданы ему высшими силами или навязаны другими людьми, и не способный преодолеть вынужденную игру, но осознающий её; 2. Бог (или боги или иные высшие силы), играющие человеком или играющие вне человека.

В произведениях М. Муркока эти темы нередко пересекаются, потому что Корум, Эрикозе, Элрик осознают, что являются игрушками богов (или демонов, или судьбы), а игра высших сил становится лейтмотивом.

В творчестве Д.У. Джонс играющие представлены иначе – в романе «Игра» девочка Гэлли, играющая со своими родственниками в мифосфере, не знает сначала, что является дочерью мифологического Сизифа; в «Зачарованном лесу» искусственный интеллект Баннус разыгрывает партию с главными героями в своего рода виртуальной реальности, которая проникает в настоящий мир; в «Ходячем замке Хаула» Хаул приносит племяннику диск с компьютерной игрой, воспроизводящей образ ходячего Замка; а в «Волшебниках из Капроны» дети становятся марионетками на сцене кукольного театра, но по-прежнему осознают, что с ними происходит.

Т. Пратчетт же весь мир представляет как игровое поле, на котором люди – игровые фигуры, действиями которых управляют боги, кидающие кубики, как в настольных играх.

У Н. Геймана проблема играющего человека представлена в меньшей степени, но в «Коралине», например, главная героиня осмысляет своё противостояние с Другой мамой в категориях игры, в «Зеркальной маске» героям приходится играть в загадки со сфинксом.

Второй аспект игрового начала – интертекстуальная игра с литературно-мифологическими и сказочными образами, что характерна для фэнтези в целом и показательно демонстрирует мифотворческие тенденции XX–XXI веков.

Игра с претекстом различается по степени трансформирования первоисточника – это могут быть незначительные изменения и адаптация мифа при сохранении основного сюжета («Король былого и грядущего» Т.Х. Уайта, «Полые холмы» М. Стюарт), постмодернистское переписывание знакомого текста и подмена смысловых или этических ориентиров

(«Снег, зеркало, яблоки» и «Проблема Сьюзен» Н. Геймана), использование узнаваемых образов и мифологических деталей, но изменение сюжетной канвы («Американские боги» Н. Геймана, «Игра» и «Зачарованный лес» Д.У. Джонс, «Хроники Корума» и «Хроники семьи фон Бек» М. Муркока), и, наконец, создание авторского мифа на основе архетипических образов и мифологических моделей («Сильмариллион» Дж.Р.Р. Толкина).

Одним из наиболее ярких проявлений игрового начала в фэнтези становятся и принципы организации пространства и времени. Уже на этапах формирования фэнтезийного канона складываются две базовые модели картины мира – в художественной вселенной Дж.Р.Р. Толкина мы видим мир с одним космологическим центром, организованный по жестким правилам и выстроенный через систему противопоставлений, что соответствует мифологической традиции.

В противоположность Толкину К.С. Льюис расширил границы мира и наметил концепцию множественных миров, связанных системой переходов (порталов), тем самым сформировав традицию так называемого *portal fantasy* и *portal quest-fantasy*. Концепция множественных миров, ставшая особенно популярной во второй половине XX века, безусловно, проникла в фантастическую литературу – как в научную фантастику, так и в фэнтези – не без влияния научных теорий Х. Эверетта, Д. Льюиса и других учёных.

Мультивселенная М. Муркока, в которой бесчисленное количество миров сосредоточены вокруг мифического Танелорна; ветвление истории на самостоятельные миры у Д.У. Джонс; противопоставление и взаимодействие двух миров в произведениях Н. Геймана – всё это является реализацией игрового начала в английском фэнтези после 60-х годов XX века, причем в творчестве Д.У. Джонс и Н. Геймана отчетливо прослеживаются постмодернистские идеи о неустойчивости мира, образы лабиринта и ризомы.

И, наконец, языковые особенности фэнтези, особенно английского, демонстрируют явное тяготение к игре, так как языковая игра характерна для английской литературы в целом и её принципы были сформированы еще в XIX веке в творчестве Льюиса Кэрролла и Эдварда Лира.

В фэнтези же мы усматриваем два игровых лингвистических аспекта: во-первых, это моделирование вымышленных языков, которые должны придать достоверность повествованию и проиллюстрировать культурные особенности вымышленных фэнтезийных рас; во-вторых, это разрушение языковых норм ради эффекта комического или создания атмосферы абсурда.

В настоящее время лингвистическое моделирование подразумевается едва ли не обязательным при создании фэнтезийных вселенных, потому что язык точно отражает особенности нравов, обычаев, верований, способов мышления; в нем как в зеркале непосредственно отражаются различные модели видения мира, о чем писал еще В. фон Гумбольдт. История модельной лингвистики насчитывает не одно столетие и большая часть искусственных языков изначально создавалась с коммуникативными целями, но, начиная с XX-го века появились вымышленные языки, конструирование которых преследовало лишь эстетические цели – язык эльфийской культуры в произведениях А. Сапковского, язык дотракийцев, разработанный Дж. Мартином для «Песни льда и пламени», и, конечно, детально проработанная языковая система у Дж.Р.Р. Толкина, который и задал данный вектор в фэнтези.

Концепция «игрового» языка и его значимости для мифотворчества и всей художественной практики была выведена Дж.Р.Р. Толкином в докладе «Тайный порок», а после реализована во всей его творческой деятельности, ведь воззрения Дж.Р.Р. Толкина сводились к утверждению того, что язык (слово) порождает мифологию.

Мы должны подчеркнуть, что языки и имена для Дж.Р.Р. Толкина были неотделимы от сюжета произведений, фонетическая и графическая форма слова порождали художественный образ. В искусственных языках его привлекало удовольствие от комбинирования звуков, расстановки их в определенном порядке и присвоения им конкретного смысла. Причем писатель стремится не просто создавать слова с независимыми значениями, но объединять словоформы в семантические поля, моделировать не только изменения формы, но и проследивать видоизменения значений. Это продуманное изменение формы и значения, которое повторяет процессы естественных языков, придает удивительную достоверность вторичной языковой реальности, позволяет создавать словоформы, наполненные мифологической и поэтической образностью.

Однако у игры с языком есть и второй аспект – это нарушение языковых норм ради достижения разных целей.

Д.У. Джонс достаточно часто прибегает к приемам языковой игры, причем делает это с двумя целями – первая из них предполагает создание комического эффекта, а вторая направлена на образовательные функции, ведь писательница надеялась, что юные читатели смогут увидеть ошибки и затем избегать их в будущем.

Например, один из героев романа «Заговор Мерлина» – Грундо – страдает дислексией: «Он пишет слова шиворот-навыворот и задом наперед – разве уж очень постарается... с загадочными словечками вроде

“ростиря” вместо “история” и “занинкуи” вместо “наизнанку”¹⁷⁵. Если мы обратимся к оригинальному тексту романа, то увидим, что перевод точно отражает авторский текст: *He was threatening me with half a page of crooked writing with words like “inside” turning up as “sindie” and “story” as “otsyr.”*¹⁷⁶

В том же романе Д. У. Джонс мастерски воспроизводит путаную речь нетрезвого Максвелла Хайда, который вместо «колдовской огонек» (**witchlight**) говорит «огоньской колданек» (**litchwright**), «солнечное затмение» (в оригинале – **polar sexus** – что дословно переводится как «полярный сексизм») в его фразе заменяет «солнечное сплетение» (**solar plexus**), а вместо «сестры-близнеца» (**twin sister**) появляется «близни-систреца» (**sin twister**). Комический эффект создает и неспособность Ника, одного из героев того же романа, членораздельно изъясняться непосредственно после пробуждения. Фраза *Боюсь, у меня это не получится* превращается в *Буся пучит*¹⁷⁷ (в оригинале: *I tried to explain. I meant to say, “I’m afraid I can’t yet,” but it came out as “Frayed auntie.”*¹⁷⁸), вместо *Нет, это оттого, что я уснул на пустой желудок* мы читаем *Не то, пса-нса жже*¹⁷⁹ (в оригинале: *“No, it’s sleeping on an empty stomach,” I said – except that it came out as “Nah, nah, empsa”*¹⁸⁰).

Нередко писательница делает речь своих героев нарочито косноязычной: в романе «Заколдованная жизнь» вывеска на лавке мистера Баслама выглядит как «Игзатический осортемент» (*Eggsotick Serplys*), а в «Ведьминой неделе» один из воспитанников школы, Дэн Смит, пишет крайне неграмотно: *Нэн Пилигрим насамом дели не ведьма, - написал после долгих раздумий Дэн Смит. После вчерашнего полуночного пира у него заболелся живот и соображалось туго. – А я и недумал, просто мистер Крестли пашутил. Утром был рзыгрышь. Наверна трудно было при-тощить все ботинки взал и патом ктото взял мои шиповки вот гад.*¹⁸¹ (в оригинале: *Nan Pilgrim is not really a witch, Dan Smith wrote, after much hard thinking. He had rather a stomachache after last night’s midnight feast and it made his mind go slow. I never thought she was really, it was just Mr. Crossley having a joke. There was a pratical joke this morning, it must have*

¹⁷⁵ Джонс Д. У. Заговор Мерлина. М.: Азбука, 2013. С. 6.

¹⁷⁶ Jones D.W. The Merlin Conspiracy. HarperCollins Publishers, 2004. P. 8.

¹⁷⁷ Джонс Д. У. Заговор Мерлина. М.: Азбука, 2013. С. 215.

¹⁷⁸ Jones D.W. The Merlin Conspiracy. HarperCollins Publishers, 2004. P. 186.

¹⁷⁹ Джонс Д. У. Заговор Мерлина. М.: Азбука, 2013. С. 215.

¹⁸⁰ Jones D.W. The Merlin Conspiracy. HarperCollins Publishers, 2004. P. 186.

¹⁸¹ Джонс Д. У. Ведьмина неделя. М.: Азбука, 2013. С. 183.

*been hard work pinching everyone's shoes like that and then someone pinched my spikes and got me really mad*¹⁸². Нельзя не отметить, что в данном примере переводчик А. Бродоцкая несколько преувеличивает ошибки, которые допускает Дэн Смит, но делает их более очевидными. В оригинальном тексте из явных ошибок можно выделить только *really* вместо *real*, *pratical* вместо *practical*, а также нетипичную притяжательную конструкцию с неопределенным местоимением *everyone's*. Также мы видим использование сниженной лексики в случае с *pinching*, которое можно перевести как *ограбить*, и ряд громоздких конструкций: *much hard thinking, was having a joke, must have been*.

Еще одним частым игровым приемом, к которому прибегает Д.У. Джонс, становится использование говорящих имен и фамилий. Ключевой герой цикла романов «Миры Крестоманси», могущественный волшебник, носит фамилию Чант (*Chant*), что переводится как *песнь, пение, воспевание*, а песня исторически тесно связана с магией. В романе «Заколдованная жизнь» одна из героинь, женщина хитрая и жадная, обладает фамилией Шарп (*Sharp*), в переводе означающей *острый, резкий, ловкий, жульничать, плутовать*. В том же произведении комически обыгрывается фамилия мистера Баслама, которого постоянно называют то мистером Бистро, то мистером Балбесом, Бабуином или Баобабом. Неоднократно читатель видит и постмодернистские отсылки к героям других произведений: в романе «Ходячий замок» фамилия Софи Хаттер (*Hatter*) не только прямо указывает на ее род занятий, но и напоминает нам о Безумном Шляпнике Л. Кэррола:

– *Хаттер – это ведь значит «шляпник»?* – уточнил Майкл.

– *Не всем же быть безумными шляпниками, – криво усмехнулся Хоул*¹⁸³.

Столь же однозначна отсылка и в романе «Волшебники из Капроны», в котором поколениями враждуют два семейства – Монтана и Петрокки, а дети двух родов влюбляются друг в друга и тайно женятся. Правда, в отличие от «Ромео и Джульетты» У. Шекспира, финал романа благополучен и ценой примирения семей не становится гибель юных Монтеки и Капулетти.

Не менее часто прием языковой игры используется Т. Пратчеттом, причем тоже для создания комического эффекта, что обусловлено творческим методом писателя, которого традиционно относят к поджанру юмористического фэнтези. В, пожалуй, самом знаменитом романе Т. Пратчетта «Цвет волшебства» читатель обнаруживает, прежде всего,

¹⁸² Jones D.W. *Witch week*. HarperCollins Publishers, 2008. P. 167.

¹⁸³ Джонс Д.У. *Ходячий замок*. М.: Азбука, 2015. С. 326.

большое количество неологизмов: астропсихология (astropsychology), астрозоология (astrozoology), косморептилиолог (cosmochelonian) октарин (octarine) и др., которые необходимы писателю для создания атмосферы Плоского мира. Многие словоформы и словосочетания романа являются юмористическими отсылками к реалиям нашего мира: Страшество или Новый полугод (half-year point of Crueltide) и Ночь всех пустых (night of Alls Fallow) юмористически заменяют Рождество (Yuletide) и Ночь всех святых (All hallows day), а вместо знаменитого Конана Варвара, образ которого уже прочно вошел в массовую культуру, появляется Хрун Варвар.

Т. Пратчетт в игровой форме представляет боязнь числа восемь, так как упоминание восьмерки без необходимости может вызвать Бел-Шамгарота, Пожирателя Душ – восемь в устной речи героев заменяется на «дважды четыре», «между семь и девять», «7а», «в два раза больше, чем сторон у квадрата» и т.д.

Писатель, как и Д.У. Джонс, использует прием неграмотной речи для придания юмористической окраски образу Хруна Варвара, который с трудом составляет сложные высказывания: – *Ты, я и наш малыш-друг Двацветка, мы здорово гладим, – высказался варвар. – И завтра можно мы сделаем профиль получше, хоккей?*¹⁸⁴ (в оригинале: *Me and you and little friend Twoflowers, we all get on hokay,*” he said. “Also tomorrow, may we get a better profile, hokay?”¹⁸⁵). А также иронизирует по поводу Ринсвинда, который считал себя экспертом по языкам западных секторов Диска, но, когда к нему впервые обратились по-крульски с фразой «?Тую уир ал хо соотен гагтрунен?»¹⁸⁶, не понял ни единого слова

Еще одним любопытным элементом языковой игры в романе Т. Пратчетта представляется попытка Ринсвинда осмыслить непонятные слова, которые использует Двацветок: *Двацветок был туристом, первым туристом на Плоском мире. По мнению Ринсвинда, загадочное слово «**турист**» в переводе на нормальный язык означало «**идиом**»¹⁸⁷. Еще больше недоумения у героя вызывает слово «страхование», которое в оригинальном варианте трансформируется из *insurance* в *Inn-sewer-ants* (*трактир-канализация-муравьи*), а в переводе представлено как *страх-и-в-ванне*.*

В произведениях Н. Геймана мы тоже нередко обнаруживаем языковую игру: например, название одного из его романов – «Neverwhere» –

¹⁸⁴ Пратчетт Т. Цвет Волшебства. М.: Эксмо, 2010. С. 159.

¹⁸⁵ Pratchett T. Colour of Magic. Random House, 1985. P. 126.

¹⁸⁶ Pratchett T. Colour of Magic. Random House, 1985. P. 203.

¹⁸⁷ Пратчетт Т. Цвет Волшебства. М.: Эксмо, 2010. С. 134.

переводят на русский язык и как «Задверье», и как «Никогда», и как «Нигде и никогда», а в самом романе писатель играет с именами убитых членов семьи героини Д'Верь (Door), которых зовут Порталия (Portia), Портико (Portico) и Арочка (Arch), причем, обладая способностью открывать двери, они живут в «Доме Без Дверей» (House Without Doors). Игру со словоформами в этом произведении мы обнаруживаем и в названиях Под-Лондон (London Below) и Над-Лондон (London Above), и в иронизировании Ричарда Мэйхью над тем, что телохранительница (bodyguard) оказалась «телопродавицей» (bodyseller), и в любви к лингвистическим парадоксам, основанным на многозначности слов:

– *Я потрясен до глубины души. Какой интеллект, мистер Вандермар! Какой острый ум!* – Мистер Круп подался вперед, встал на цыпочки и заглянул Ричарду в лицо. – *Такой острый, что можно порезаться*¹⁸⁸.

В оригинальном тексте мы читаем: "I am impressed. What a brain, Mister Vandemar. **Keen** and incisive isn't the half of it. Some of us are so **sharp**," he said as he leaned in closer to Richard, went up on tiptoes into Richard's face, "we could just **cut** ourselves"¹⁸⁹.

Итак, как мы видим, игровое начало присутствует в фэнтези на разных уровнях – это и языковая игра, и проблемно-тематическое поле, и сами принципы построения картины мира, что, безусловно, подтверждает игровой характер данного жанра в контексте мифотворческих тенденций 20–21 веков.

¹⁸⁸ Гейман Н. Никогда. М.: АСТ, 2009. С. 140.

¹⁸⁹ Gaiman N. Neverwhere. *Headline*, 2000. С. 35.

Раздел 2

Гибридные формы фэнтези: принципы формирования сюжета в книге-игре

К 1960–70-м годам уже узнаваемый облик фэнтези начинает трансформироваться не без влияния эстетики постмодернизма: изменяются представления о пространстве и времени, размываются границы между научной фантастикой и фэнтези, изменяется тематическое поле, а игровое начало все активнее проявляет себя как на уровне формы, так и в содержании. Начиная с 1980-х, как нам кажется, фэнтези выходит за рамки жанра и испытывает тяготение к метажанровой природе, так как становится более крупной формой, преодолевает родовые и формальные жанровые границы, а под влиянием актуализировавшейся тенденции к синтезу искусств проникает не только в музыку, живопись и кинематограф, но и в компьютерную индустрию, порождая гибридные формы, столь характерные для постмодернизма. В 1990-е и начале XXI века эти черты лишь усиливаются, и на современном этапе культурного развития практически все знаковые произведения фэнтези существуют не только в литературном формате, но и в виде мультимедийных проектов.

Одной из важнейших особенностей современного литературного процесса является поиск новых форм и методов, а также межжанровое взаимодействие, которое приводит к возникновению новой художественной целостности. По словам М. Эпштейна, «художественно-беллетристические и понятийно-логические формы оказываются чересчур тесными для творческого сознания XX века, которое ищет реализации в сочинительстве как таковом, во внежанровом или сверхжанровом мыслительстве-писательстве»¹⁹⁰, а С.Ш. Шарифова акцентирует внимание на том, что в конце XX века искусство и литература усложняются, происходит формирование принципиально новой модели литературы, «основной принцип которой – разрушение жизнеподобия, размывание, разрушение видовых и жанровых границ, синкретизм методов, обрыв причинно-следственных связей, нарушение логики»¹⁹¹. Методологическим выходом из этого жанрового размывания, как она считает, и становится обращение к метажанру, а С.В. Романова подчеркивает, что «в формировании мета-

¹⁹⁰ Эпштейн М. Постмодерн в России. Литература и теория. М.: Издание Р. Элинина, 2000. С. 16.

¹⁹¹ Шарифова С.Ш. Влияние жанрового смешения на эволюцию жанров, виды жанрового смешения // *Literary Calendar: the Books of Day*. 2010. № 5(2). С. 84.

жанра важное значение имеет общий миромоделирующий принцип, который базируется на конструктивных доминантах, укрупняющих жанр и организующих произведение в целостный образ мира»¹⁹². Она же, выделив такие признаки метажанра, как единый принцип моделирования мира, общая семантическая и внеродовая направленность, большой объем и высокая степень абстракции, сложная архитектоника, культурная лимитированность, синтетизм и синкретизм, предлагает следующее определение метажанра: «универсальная категория, объединяющая художественные произведения со сходными структурно-семантическими признаками в построении модели мира, отражающей константы сознания и культуры в определенном исторический период»¹⁹³.

Современное искусство характеризуется тяготением к созданию синтетичных форм, что привело к рождению таких жанров, как визуальная новелла, графический роман и, наконец, книга-игра (или текстовый квест), которая сформировалась на стыке литературы и компьютерной игры. Безусловно, об отношениях компьютерной индустрии и художественного текста можно говорить как о взаимовлиянии, потому что не только литературные произведения используют нелинейность компьютерных игр, но и игры, как правило, содержат значительную текстовую составляющую и строятся по квестовым принципам, которые возникли еще в героических мифах, а затем были унаследованы литературой. Более того, многие компьютерные игры создаются на основе сюжетов литературных произведений, что позволяет говорить о том, что современное искусство в целом стремится к мультимедийности и синтетичности.

Считается, что первые попытки создать текст, предполагающий несколько вариантов прочтения, были предприняты в начале 1940-х годов Хорхе Луисом Борхесом, написавшим рассказы «Анализ творчества Герберта Куэйна» (*Examen de la obra de Herbert Quain*, 1941) и «Сад расходящихся тропок» (*El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941), а историю жанра книга-игра принято отсчитывать с 1950-х, когда Б. Скиннер применил принципы интерактивной литературы в педагогике. В 1960-х «древовидное повествование» стало предметом обсуждения в OULIPO (от фр. Ouvroir de littérature potentielle – Цех потенциальной литературы), объединившем литераторов и математиков. Одним из членов этого сообщества был Итало Кальвино, оказавший огромное влияние на развитие

¹⁹² Романова С.В. Метажанр как литературоведческая проблема // Известия Смоленского государственного университета. 2019. № 2 (46). С. 16.

¹⁹³ Романова С.В. Метажанр как литературоведческая проблема // Известия Смоленского государственного университета. 2019. № 2 (46). С. 18.

литературы постмодернизма, а структура его романа «Замок скрестившихся судеб» (*Il castello dei destini incrociati*, 1969) основана на игре «с мифологическими и литературными образами, которые организуются в сложную систему на основе визуального сходства с картами Таро»¹⁹⁴. Тогда же, в 1960-х, было опубликовано и знаковое произведение Хулио Кортасара «Игра в классики» (*Raueola*, 1963), которое можно было читать с любой главы, выходя за границы традиционного линейного развития сюжета.

Эксперименты с формой и нелинейность повествования стали визитной карточкой литературы постмодернизма, а «Хазарский словарь» (*Хазарски речник*, 1984) Милорада Павича, выстроенный в форме словаря-лексикона, был назван первой книгой XXI века. Творчество сербского писателя вообще является самым ярким проявлением постмодернистского экспериментаторства, потому что и другие его романы предлагали читателю игровую форму – «Пейзаж, нарисованный чаем» (*Предео сликан чајем. Роман за љубитеље укритених реџи*, 1988) написан в форме кроссворда, а «Внутренняя сторона ветра» (*Унутрашња страна ветра*, 1991) в виде клепсидры. Таким образом в литературе постмодернизма усиливается роль читателя, а восприятие текста зависит от читательской стратегии.

Параллельно экспериментам с формой литературного произведения набирали популярность и книги-игры, которые в середине 1970-х годов повлияли на становление такого жанра компьютерной игры, как *Interactive fiction*, а к настоящему времени мы наблюдаем процесс обратного влияния, потому что компьютерные технологии позволили перенести повествование книг-игр в виртуальную область, исключив факт реального броска кубиков, определяющих дальнейшее развитие сюжета. По сути мы видим взаимовлияние трех жанров, которые развиваются примерно в одно время¹⁹⁵ и используют сходные принципы построения сюжета, однако отличаются в плане визуализации: 1. книга-игра, в которой на первом месте стоит текстовая составляющая; 2. настольная игра, предполагающая большую степень импровизации и зависимости от кубиков; 3. *Interactive fiction*, существующая в компьютерном виртуальном пространстве. К слову, единого подхода к изучению данного игрового

¹⁹⁴ Потапова О.С. Игра с мифологическими образами как структурообразующий принцип романа И. Кальвино «Замок скрестившихся судеб». Вестник ННГУ. № 6. Н.Новгород: Изд-во ННГУ, 2014. С. 226.

¹⁹⁵ Первая коммерчески успешная игра – «Dungeons and Dragons» – отсчитывает свою историю с 1974 года.

феномена не существует, а иногда понятие Interactive fiction понимается предельно широко и включает в себя жанр книги-игры.

Исследователи данного жанра обычно дают следующее определение книги-игры – «литературное произведение, позволяющее читателю участвовать в формировании сюжета»¹⁹⁶ – и сходятся во мнении, что базовыми признаками книги-игры являются фрагментарность, гипертекстуальность, нелинейность и интерактивность¹⁹⁷, причем в данном контексте мы не можем не упомянуть и выведенные Ихабом Хассаном признаки постмодернизма, среди которых присутствует та же фрагментарность.

Если обратиться к организации художественной структуры книг-игр, то мы увидим, что единого принципа развертывания повествования нет. Более того, нет и единой классификации моделей сюжета. На портале КвестБук (<https://quest-book.ru/>) предлагается две классификации, первая из которых включает модели *Линейность (рельсы)* без вариантов выбора или с фиктивным выбором и *Песочница*, где действия игрока влияют на сюжет.

Вторая классификация предлагает более сложное деление:

1. *Тип «Дерево»*, характеризующийся несвязанными сюжетными линиями и распадающийся на три варианта (Корневище, Крона, Дерево) (См. Приложение. Рис. 1),

2. *Тип «Железная дорога»*, предполагающий наличие одного или двух рельсов, что делает выбор фиктивным (См. Приложение. Рис. 2),

3. *Органический тип*, обладающий разветвленной структурой с взаимосвязанными линиями и имеющий четыре вариации (Пирамида, Клин, Алмаз и Песочные часы) (См. Приложение. Рис. 3).

При этом книги-игры, как правило, сочетают элементы разных моделей, что затрудняет их систематизацию с точки зрения композиционных особенностей.

Сюжеты книг-игр тоже весьма вариативны, однако в самых общих чертах их можно разбить на две неравные группы:

¹⁹⁶ Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков: монография. Челябинск: Цицеро, 2012. С. 244.

¹⁹⁷ См.: Урусиков Д.С. Эволюция жанра «Interactive Fiction»: от нелинейного романа к текстовому квесту // Жанрологический сборник. Выпуск 1. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2004. 132–138; Чебенева О., Зильберштейн А. Книги-игры // Мир фантастики, 2012, № 04. С. 60–64; Пучкова С.А. Книга-игра как жанровое явление // Мировая литература глазами современной молодежи. Магнитогорск: Изд-во Магнитгорск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2016. 134–141.

1. Книги-игры, созданные по литературным произведениям и дополняющие их (например, книга-игра Гарри Гаррисона «Стань стальной крысой»).

2. Книги-игры, представляющие собой самостоятельные произведения (например, серия «Fighting Fantasy»). Второй тип оказался гораздо более востребованным и популярным, он насчитывает десятки книг с многомиллионным тиражом, а отдельные произведения из серии «Fighting Fantasy» существуют в форматах настольных и компьютерных игр.

История создания и развития серии «Fighting Fantasy» представляется наиболее показательной с точки зрения становления принципов построения художественного мира книг-игр и их влияния на развитие современной игровой индустрии. У истоков этой серии стоят британские писатели Стив Джексон (р. 1951) и Ян Ливингстон (р. 1949), которые в 1975 году стали основателями Games Workshop, группы компаний, занимающихся разработкой и распространением игровой продукции. Важно подчеркнуть, что Стив Джексон является одним из самых известных создателей настольных игр, в 1983 году он был введен в Зал славы приключенческих игр, а его имя на слуху и сейчас благодаря проекту Munchkin (2001), пародирующему фэнтезийные штампы, что, в принципе, соответствует эстетике постмодернизма и его тяготению к иронии и пародии. Именно увлечение настольными играми «Dungeons&Dragon», разработанными Г. Гайгэксом и Д. Арнесоном и впервые изданными в 1974 году, стало отправной точкой для создания «Fighting Fantasy». В 1980-м на волне успеха «Dungeons&Dragon» С. Джексон и Я. Ливингстон представили приключенческую серию «Fighting Fantasy», небольшое по объему дебютное произведение которой называлось «The Magic Quest» и было призвано продемонстрировать стиль игры, который авторы хотели реализовать в своих книгах. А в 1982 году был опубликован «The Warlock of Firetop Mountain» («Колдун огненной горы»), с которого и началось триумфальное шествие жанра в массы, и который в 2007 году был переиздан в честь двадцатипятилетнего юбилея серии и до сих пор востребован у читателей.

В общей сложности в серии «Fighting Fantasy» было выпущено почти шестьдесят книг, и пик их популярности пришелся на 1980-е годы, однако в начале 1990-х жанр книга-игра стал постепенно утрачивать свои позиции, не способный выдержать конкуренции с ролевыми компьютерными играми. Но несмотря на то, что авторы серии хотели завершить ее в 1995 году, в последующие десятилетия отдельные книги-игры писались, издавались и переиздавались, а в 2016 году появилась компьютерная версия «The Warlock of Firetop Mountain», что свидетельствует о большой

гибкости жанра и его способности сливаться с другими жанровыми формами современного искусства. К слову, по миру «Fighting Fantasy» было издано и несколько книг, написанных в обычном формате и не предполагающих нелинейное прочтение, а само понятие «Боевое фэнтези» стало использоваться вне контекста серии книг-игр и нередко позиционируется как один из поджанров фэнтези.

Если говорить о принципах организации игрового мира в книгах-играх серии «Fighting Fantasy», то важно подчеркнуть, что существует *два варианта прочтения текста*: первый, более традиционный, требует использование игровой карты, на которой читатель-игрок отмечает события и достижения, делает пометки, бросает игральные кубики и учитывает характеристики героя. Такой подход к игре во многом опирается на традицию настольных игр (См. Приложение. Рис. 4), названных так потому, что моделирование всех игровых ситуаций происходит за столом, а со стороны участников не требуется никаких активных действий, кроме словесного описания действий персонажа. Особенности игрового процесса настольных игр напоминают, с одной стороны, игры живого действия, однако не требуют полигона и декораций, а с другой – похожи на многопользовательские компьютерные игры, однако принципиально отличаются от них наличием свободы выбора, ведь сюжет настольной игры развивается нелинейно, действия персонажа зависят от игрока, а их результат определяется броском кубиков. Решения ведущего (Мастера) и игроков складываются в единую историю, в которой невероятно интересно участвовать, так как исход игры зависит от многих факторов. В книге-игре, в отличие от настольной ролевой игры, такой свободы действий нет, как нет и ориентированности на коммуникацию и социальное взаимодействие, а весь комплекс действие персонажа прописан заранее.

Второй вариант прочтения книги-игры подразумевает интеграцию с компьютерными технологиями, потому что бросок кубика, от которого зависит выбор дальнейших действий, а также влияние характеристик героя на дальнейшее развитие сюжета производится посредством взаимодействия с компьютерной программой (См. Приложение. Рис. 5). Вторая модель прохождения игры обычно обозначается как интерактивная книга-игра и остается популярной и сейчас, так как делает процесс более простым, позволяет сохранять промежуточные этапы и добавить музыкальное сопровождение, а также исключает возможность подтасовки результата.

В качестве примера можно обратиться к книге-игре «Колдун огненной горы», которая является отправной точкой в развитии данного жанра и формирует основные его принципы. Перед началом игры читателю

предлагается вводная часть, которая содержит исходную информацию по сюжету, но не дает никакой конкретики, потому что «Одни говорят, колдун стар, другие – молод. Одни говорят, что сила его исходит от зачарованной колоды карт, другие – от шелковых черных перчаток, что он носит»¹⁹⁸, после чего игрок должен выбрать одно из зелий – умелости, выносливости и фортуны. К слову, именно эти параметры являются базовыми в *Листе персонажа* и от них во многом зависит успешный финал книги.

Введение в игру *Листа персонажа* вновь отсылает нас к традиции настольных ролевых игр, однако существенно упрощает характеристики героя, так как в «Колдуне огненной горы» в качестве базовых параметров заявлены только *Умелость*, *Выносливость* и *Удача*, в то время как в классической системе настольных игр «Dungeons and Dragons» успешность действий зависит от базовых параметров *Силы*, *Телосложения*, *Ловкости*, *Интеллекта*, *Мудрости* и *Харизмы*, а показатель каждой характеристики генерируется случайным образом с помощью броска трех или четырех шестигранных кубиков, составляет от 3 до 18 и записывается в Лист персонажа. Отсутствуют в книге-игре и умения и навыки и, что важнее, система мировоззрений¹⁹⁹, обязательная для персонажа в «Dungeons and Dragons», однако такой подход оправдан уже выстроенным сюжетом книги-игры, в котором не остается места для импровизации, а следовательно, индивидуализация персонажа оказывается излишней.

Тем не менее, нелинейность и вариативность сюжета книг-игр, формирующаяся посредством принципа выбора действий, имеет немало общего с настольными играми и уже на второй странице «Колдуна огненной горы» читатель-игрок должен определиться, пойдет он в пещере на запад или на восток, причем этот выбор является абсолютно случайным, так как никаких намеков на то, что ждет персонажа дальше, нет.

Многие события в книге-игры зависят от броска кубика, так как он определяет, например, проснется чудовище или нет, победит персонаж в схватке или проиграет, сможет он выбить дверь или ему не хватит умело-

¹⁹⁸ Джексон С., Ливингстон Я. Колдун огненной горы. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://quest-book.ru/forum/gamebook/wotfm/> (Дата обращения 13.10.2019).

¹⁹⁹ Мировоззрение персонажа складывается в зависимости от оппозиций Добро/Зло и Порядок/Хаос, в результате чего формируется 9 типов мировоззрения от законопослушно-добрых до хаотично-злых, причем для каждого типа мировоззрения есть типичный набор классов и рас.

сти и выносливости, однако большая часть мозаики сюжета определяется действиями игрока и его смелостью или осторожностью, потому что нередко встает выбор: «Вы прислушиваетесь под дверь и слышите неприятный звук, который может быть храпом некоего существа. *Вы хотите открыть дверь?* Если нет, *продолжайте путь на север*»²⁰⁰. Достаточно часто игроку предлагается возможность вернуться назад к развилке, если звуки за очередной дверью в подземелье кажутся угрожающими, и сделать другой выбор. Также он может приобретать какие-то предметы, складывая их в игровой инвентарь, однако его вес и вместимость ограничены. В том случае, если читатель-игрок получает какую-то ценную информацию от встречающихся ему персонажей, он имеет возможность занести ее в блокнот, чтобы впоследствии опираться на полученные сведения.

Важной особенностью выстраивания сюжета книги-игры «Колдун огненной горы» является то, что нередко выбор оказывается не просто фиктивным, в ряде эпизодов его нет вообще – если у персонажа недостаточно золота в инвентаре, то он не сможет, например, успокоить лодочника-оборотня, а после того, как противник превратился в чудовище, от него нельзя сбежать и остается только сражаться. Фиктивность выбора – это еще одно принципиальное отличие книг-игр от настольных ролевых игр, в которых можно придумать и разыграть новую историю в знакомых декорациях, ведь настольные игры обладают большей степенью свободы, нежели книги-игры или игры компьютерные, и тем самым дают огромный простор для творчества и сотворчества.

Путь, которым идет читатель книги-игры, напоминает лабиринт, из которого есть лишь один правильный выход, а неверные заканчиваются тупиками, схватками с монстрами, или же персонаж вообще теряет сознание и оказывается в незнакомом месте, а потому блуждание по коридорам может занять немалое время, если игрок не будет запоминать, какие действия приводили его в тупик – такая структура существенно отличается от линейных квестов, которые распространены в современной игровой индустрии и позволяют проходить их, не вчитываясь в содержание. Лишь внимательный и упорный читатель способен отыскать выход из лабиринта и найти Колдуна огненной горы, а сам принцип лабиринта является одним из ключевых в постмодернизме и постструктурализме и противопоставляется линейной структуре и бытия, и мышления.

²⁰⁰ Там же.

Раздел 3

Постмодернистская система социокультурных отсылок в браузерной игре «Годвилль»

Начиная разговор о компьютерных играх, мы хотим подчеркнуть, что отношение к ним до сих пор остается крайне неоднозначным. Их часто критикуют за излишнее влияние на умы подрастающего поколения, а психологи предупреждают о возможном негативном влиянии игр на сознание и объявляют игроманию бичом современной молодежи. В последние годы сложилось два противоположных взгляда на природу игр, согласно первому из которых игры не представляют эстетической ценности, а приверженцы второго склонны подчеркивать как эстетические достоинства игр, так и их этическую и педагогическую значимость.

В различных странах сам феномен компьютерной игры воспринимается по-разному: например, в Корее компьютерные игры – гордость и достояние государства, существует даже кубок президента по компьютерным играм, а лучшие геймеры популярны так же, как поп-звезды.

Во Франции министр культуры Рено Доннедьё де Вабр (Renaud Donnedieu de Vabres) признал компьютерные игры искусством в ноябре 2006 года и пообещал государственную поддержку их создателям. Как сообщает *The New York Times*, министр отметил в интервью, что он хотел бы добиться таких же субсидий для разработчиков игр, какие сейчас получают киностудии. «Люди слишком долго смотрели свысока на игры, упуская из виду их огромный творческий потенциал и культурную ценность. Если вам угодно, зовите меня министром видеоигр. Я буду этим только гордиться»²⁰¹, – заявил де Вабр. В Германии Совет по вопросам культуры признал компьютерные игры искусством в 2008 году, и многие компьютерные игры теперь считаются художественным достоянием, а их разработчики отныне входят в состав упомянутого Совета.

Итак, предположим, что компьютерные игры – это своеобразный вид искусства, рожденный цифровой эпохой, который требует от нас изменения собственных стандартов восприятия. Если мы будем определять искусство, то, например, согласно английскому философу первой половины

²⁰¹ Crampton, T. For France, Video Games Are as Artful as Cinema. // *The New York Times*, November 6, 2006.

XX века Робину Коллингвуду, – это язык, «процесс выражения и познания эмоций посредством общей деятельности воображения»²⁰².

Правда, Р. Коллингвуд отмечает, что очень часто искусством называют то, что таковым не является, а именно: «когда эмоция вызывается ради самой себя, для получения удовольствия, ремесло, вызывающее ее, называется развлечение. Когда эмоции вызываются ради их практической ценности, это называется магией. Когда интеллектуальная деятельность стимулируется только ради того, чтобы в ней упражняться, произведение, созданное для этого, называется головоломка. Когда умственную деятельность возбуждают ради познания того или иного предмета, это называется обучением. Когда определенная практическая деятельность стимулируется как целесообразная или выгодная, это называется либо реклама, либо (в современном, а не устаревшем смысле) пропаганда. Когда такая деятельность стимулируется как справедливая, соответствующее выступление называется проповедью»²⁰³.

Произведение искусства вполне может выступать в роли развлечения, назидания, головоломки, проповеди и т.д., вовсе не переставая быть подлинным искусством, и тем самым оно вполне может быть по-настоящему полезным. Эти разнообразные типы псевдоискусства в действительности оказываются различными вариантами практического использования подлинного искусства.

Если отталкиваться от концепции Р. Коллингвуда, то любую игру вполне можно приравнять к развлекательному искусству, он и сам упоминает об этом в своей работе: «Между игрой и искусством зачастую проводились параллели, иной раз вплоть до совершенного приравнивания... Если игрой называть саморазвлечение, а это делается довольно часто, то между игрой и подлинным искусством мы не обнаружим никакого существенного сходства... Однако если сравнивать игру и развлекательное искусство, станет заметно нечто большее, чем просто сходство. Эти два явления представляют собой одно и то же»²⁰⁴. Главная особенность развлекательного искусства заключается в том, что «эмоции, порождаемые развлечениями, живут своей жизнью за пределами повседневных интересов... Эмоции, порождаемые развлечением, должны

²⁰² Коллингвуд, Р. Принципы искусства. М.: Языки русской культуры, 1999. С. 251.

²⁰³ Коллингвуд, Р. Принципы искусства. М.: Языки русской культуры, 1999. С. 41.

²⁰⁴ Коллингвуд, Р. Принципы искусства. М.: Языки русской культуры, 1999. С. 83–84.

иметь разрядку, как и все остальные, однако они разряжаются в рамках самого развлечения. В этом и состоит специфика развлечений»²⁰⁵.

Однако можно с уверенностью говорить, что эмоции, рожденные компьютерной игрой (да и любой игрой вообще), зачастую непосредственно влияют на формирование личности в реальном мире и таким образом выходят за пределы игрового пространства. Компьютерная игра как деятельность может соответствовать целям искусства – выражению и познанию эмоций, хотя далеко не каждая игра может быть отнесена к искусству. Тем не менее, на данном этапе культурного развития можно утверждать, что компьютерные игры уже объявлены особым видом искусства, рожденным цифровой эпохой и требующим от нас изменения собственных стандартов восприятия.

Безусловно, существует развернутая классификация жанров и поджанров компьютерных игр, и далеко не все из них обнаруживают литературный и эстетический потенциал, однако мы хотим привести несколько примеров игр, которые выстраиваются в соответствии с фэнтезийными принципами моделирования реальности, а также активно используют принцип интертекстуальности, тем самым уподобляясь интерактивным текстам, которые прочитываются нелинейно.

Предваряя разговор о компьютерных играх, необходимо обратиться к теории интертекстуальности, так как в XX веке литература и искусство в целом приобрели характер интеллектуальной игры цитатами и аллюзиями, ведь «постмодернизм воспринимает самую жизнь как текст, игру знаков и цитат, требующую деконструкции»²⁰⁶. И хотя принцип отсылки к культурным кодам и текстам не является изобретением постмодернизма, лишь во второй половине XX века цитатность становится показательно игровой, да и сам термин «интертекстуальность», которым обозначают взаимодействие текста с претекстами, был введен только в 1967 году Ю. Кристевой, сформулировавшей свою концепцию через переосмысление работы М.М. Бахтина «Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве» (1924).

Истоки теории интертекстуальности можно возвести к размышлениям русских формалистов, которые уже в начале XX века задумались о межтекстовых связях. Например, В. Шкловский и Б. Томашевский указывали на необходимость различения типов и функций текстовых «схождений» (сознательная цитация, намек, ссылка на творчество писателя, неосознанное воспроизведение литературного шаблона, случайное совпаде-

²⁰⁵ Коллингвуд, Р. Принципы искусства. М.: Языки русской культуры, 1999. С. 83.

²⁰⁶ Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетей, 2000. С. 151.

ние). Однако на первое место интертекстуальность выходит в поэтике постмодернизма, ведь каждое слово и даже каждая буква – это цитата, текст уже не отображает реальность, а создает новую реальность, даже много реальностей, часто независимых друг от друга, да и реальности никакой нет, есть только текст. В итоге, по словам И. Ильина, само «сознание человека было отождествлено с письменным текстом как якобы единственным возможным средством его фиксации более или менее достоверным способом. В конечном счете эта идея свелась к тому, что буквально все стало рассматриваться как текст: литература, культура, общество, история и, наконец, сам человек»²⁰⁷.

Определение интертекста, на которое мы опираемся данным разделе, было дано Р. Бартом: «Каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры. Каждый текст представляет собой новую ткань, сотканную из старых цитат»²⁰⁸. Понятие интертекстуальности у Р. Барта во многом было связано с динамикой процесса письма, с множественными интерпретациями текста, процессом перечитывания, игрой читателя с текстом, а сам текст наделялся автономным существованием в связи с концепцией «смерти автора», которая приводила к пониманию интертекстуальности как бессознательного процесса. Мы, тем не менее, вслед за западными и российскими исследователями (Н. Пьеге-Гро, М. Пфистер, У. Бройх, Б. Шульте-Мидделих Н.А. Фатеева, И.В. Арнольд, Г.И. Лушникова, Н.А. Николина, и др.) полагаем, что писатель осознанно создает текст как игровое поле, где «встречаются для свободной “игры” гетерогенные культурные коды»²⁰⁹.

Даже через несколько десятилетий после введения термина «интертекстуальность» дискуссии вокруг него не утихают – его рассматривают и с лингвокультурологической (Ю.П. Солодуб, Н.А. Фатеева и др.), и с литературоведческой точек зрения (И.П. Смирнов, Ю.С. Степанова, Н.А. Кузьмина и др.), а Т.Ю. Аветова, разграничивая лингвистический и литературоведческий подходы, под первым понимает изучение литературных влияний текстов разных авторов друг на друга, а под вторым –

²⁰⁷ Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 181.

²⁰⁸ Barthes R. Texte. // Encyclopaedia universalis. P., 1973. Vol. 15. P. 78.

²⁰⁹ Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 40.

анализ интертекста с позиции читателя и процесс узнавания²¹⁰. Одним из ключевых вопросов до сих пор остается принцип разграничения понятий «интертекстуальность» и «интертекст», так как ряд исследователей (Ю.С. Степанов, И.К. Сидоренко, С.А. Стройков и др.) понимают их как синонимы, а Н. Пьеге-Гро предлагает их различать: «Интертекстуальность – это устройство, с помощью которого один текст перезаписывается на другой текст, а интертекст – это совокупность текстов, отразившихся в данном произведении»²¹¹, таким образом понимая интертекстуальность и как инструмент, с помощью которого создается и прочитывается интертекст, и как способ организации связи между исходными текстами.

Вслед за Ж. Женеттом, предложившим разделять интертекстуальность, паратекстуальность, гипертекстуальность, метатекстуальность и архитектурность²¹², Н. Пьеге-Гро выделяет два основных типа межтекстовых отношений – имплицитные, «основанные на отношении производности»²¹³ (плагиат, аллюзия), и эксплицитные, «основанные на отношении соприсутствия двух или нескольких текстов»²¹⁴ (цитата, ссылка-референция). Такую же задачу поставили перед собой и немецкие исследователи У. Бройх, М. Пфистер и Б. Шульте-Мидделех в сборнике «Интертекстуальность: Формы и функции» (1985) и попытались выявить различия между отдельными формами интертекстуальности (заимствование и трансформация сюжетов, явные и скрытые цитаты, аллюзии, перевод, плагиат, подражание, пародия, использование эпиграфов и др.).

Игровой характер интертекстуальности проявляется на двух уровнях, первый из которых связан с фигурой автора, создающего текст как игровое поле для читателя, а второй на первое место ставит фигуру читателя, который в процессе чтения и перечитывания включается в интеллектуальную игру с цитатами, аллюзиями, отсылками, переработанными сюжетами и образами. В фэнтези в качестве исходных текстов чаще всего

²¹⁰ Аветова Т.Ю. Роль интертекстуальности в создании художественного образа на материале романа Ч. Диккенса «Наш общий друг» // Интертекстуальные связи в художественном тексте. СПб.: Образование, 1993. С. 67.

²¹¹ Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. С. 48.

²¹² См.: Женетт Ж. Палимпсесты: литература во второй степени. М.: Научный мир, 1982. 76 с.

²¹³ Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. С. 84.

²¹⁴ Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. С. 84.

используются мифы и легенды разных народов, сказки, эпические произведения, рыцарские романы, приключенческая и иносказательная литература, что связано с мифотворческими тенденциями фэнтези, которые закономерно вытекают из эскапистского характера этого метажанра, в той или иной степени противопоставляющего фэнтезийный мир серой обыденности мира реального.

Среди огромного количества разнообразных видов игр особое место занимают браузерные игры, использующие браузерный интерфейс и не требующие дополнительного материального или программного обеспечения. Ряд браузерных игр основывается на принципах Zero Player Games (ZPG) – игр, в которых вмешательство человека в игровой процесс минимально или отсутствует вообще. В подобных играх на первый план выходит текст, создающийся случайным образом в соответствии с изначально заложенными разработчиками клише и формулами. Игра Годвилль (<http://godville.net/>), являющаяся примером браузерной ZPG, содержит множественные отсылки к литературным и кинематографическим произведениям, политическим событиям, культурным явлениям, пародирруя их скрыто и явно, что позволяет говорить об указанном игровом проекте как о постмодернистском тексте, представляющем собой мозаику из литературных, кинематографических, научных и иных отсылок, которые постоянно дополняются, так как разработчики адаптируют информацию о последних общественных и культурных событиях, принимают пожелания от игроков и непрестанно расширяют игровое пространство.

Как мы уже отмечали, в фэнтези достаточно часто обнаруживается тема игры богов, в которой протагонист – лишь фигура на игровом поле, а игра «Годвилль» переворачивает эту проблему с ног на голову и предлагает пользователю самому стать богом, причем для понимания своего места в выдуманном виртуальном мире разработчики советуют прочесть роман Т. Пратчетта «Мелкие боги», отсылки к которому неоднократно встречаются в игре. Созданный игроком герой, начиная действовать согласно предусмотренным формулам поведения, может воскликнуть: «Великая(ий), я вот подумал(а) на досуге... А ты в меня веришь? Или только я в тебя?», фактически озвучивая основную мысль произведения о том, что боги существуют лишь благодаря вере в них; но для того, чтобы человек верил в бога, бог тоже должен верить в человека. Отсылки к произведениям Т. Пратчетта встречаются в «Годвилле» достаточно часто: среди трофеев, полученных в процессе игры, можно обнаружить «рваную шляпу с надписью “Валшэбник”», которая является главным атрибутом одного из героев серии «Плоский мир» – волшебника-недоучки Ринсвинда. Имя Ринсвинда фигурирует и в названии одного из возможных навы-

ков героя – «Разворот Ринсвинда», суть которого, согласно описанию, такова: «“Я бегу, следовательно, я существую” – таков девиз героя, практикующего этот навык. Помимо способности к тактическому отступлению, герой может крикнуть “Помогите!” на четырнадцати языках и умолять о пощаде еще на двенадцати»²¹⁵.

Среди столь же часто цитируемых произведений книги Л. Кэрролла («Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье»). В руках у героя можно обнаружить стрижающий меч, противником в бою станет Бармаглот, а в числе питомцев, которые появляются случайным образом, может быть «хрюкотательный зелюк» (См. Приложение. Рис. 6)²¹⁶ или «почеширский кот» (См. Приложение. Рис. 7)). Более того, как гласит Энциклопедия (аналог энциклопедии), опираясь на отрывок из «Алисы в Зазеркалье» Л. Кэрролла: «Варкалось. Хливкие шорьки / Пырялись по наве, / И хрюкотали зелюки – / Как мюмзики в мове...»²¹⁷ – «эмпирическим путем Учеными (Биологами) Годвилля было установлено, что хрюкуют хрюкотательные зелюки (Х.З) около пяти вечера, нимало не смущаясь присутствием шорьков и подражая мюмзикам. Как далее следует из источника, в местах обитания Х.З. встречаются так же Бармаглот и Брандашмыг – и, вероятно, между всеми пятью видами (Х.З., шорьки, мюмзики, бармаглоты, брандашмыги) – существует некая симбиотическая или иного рода связь»²¹⁸.

Подобные прямые отсылки существуют и к другим произведениям мировой литературы: вино из одуванчиков, «трофей для истинных ценителей прекрасного», напоминает внимательному и эрудированному игроку об одноименном произведении Р. Брэдбери; чудовище Ктулхулоид Лавкрафтоидный столь же прямо отсылает к произведению Г. Лавкрафта «Зов Ктулху»; Властелин Овец одновременно указывает и на трилогию Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец», и на «Охоту на овец» Х. Мураками; Дождевой Шай-Хулудик представляет собой видоизмененного гигантского червя с планеты Аракис из цикла произведений Ф. Герберта о Дюне; а юмористически описанный Бледный Йорик («телосложение рахитичное, костлявое; вид бледный; характер веселый, жизнерадост-

²¹⁵ http://wiki.godville.net/Разворот_Ринсвинда

²¹⁶ Все представленные в приложениях иллюстрации принадлежат игрокам, поэтому мы видим показательный пример сотворчества разработчиков игры и ее пользователей.

²¹⁷ Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье. М., 2010. С. 22.

²¹⁸ http://wiki.godville.net/Хрюкотательный_Зелюк

ный»²¹⁹) однозначно является искажением фразы «Бедный Йорик» из трагедии Шекспира «Гамлет».

Многочисленные использования видоизмененных мифологических и сказочных героев делают текст «Годвилля» еще более узнаваемым, одновременно расширяя границы виртуального мира и вписывая его в литературный и культурный контекст. Троянский конь, отмерзший волчий хвост, Гномовержец, минитавры, Андед-Мороз и даже Антропоморфный Дендромутант (как, согласно анекдоту, называют Буратино) наполняют текст юмористическим смыслом и вместе с этим предоставляют пользователю возможность играть с цитатами и аллюзиями, стимулировать свою память, а нередко и побуждают к познавательной деятельности. Помимо очевидных литературных аллюзий есть и менее прозрачные: например, монстр Некроромантик, который «использует свои Великие Темные Поэмы как оружие», намекает на так называемую «кладбищенскую поэзию», возникшую в середине XVIII века в Англии, а также на представителей готической субкультуры, потому что «выглядит почти как человек, однако носит черные длинные (и часто немые) волосы, черные губы и черные ногти»²²⁰ (См. Приложение. Рис. 8).

Кинематографический материал, используемый разработчиками «Годвилля», столь же разнообразен, причем среди наиболее часто цитируемых произведений два совершенно разноплановых фильма – «Кин-дза-дза!» (1986) и серия «Звездные войны» (1977–2019).

Научно-фантастическая философско-сагирическая комедия Г. Данелии «Кин-дза-дза!» стала культовой и оказала сильное влияние на современную русскоязычную культуру. Многие слова и выражения вымышленного чатланского языка вошли в разговорную речь, что сделало закономерным появление гравицапы, пепелаца, цака, слов «ку» и «ы» в виртуальном мире «Годвилля». Из столь же культовой фантастической саги «Звездные войны» в игровой текст вносится «Черный Блестящий Шлем с Респиратором» Дарта Вейдера, световой меч и, например, «что-то зеленое и ушастое», заявляющее, что «Смерть – это жизни естественная часть» (явный намек на магистра Йоду).

Разработчики игры не обошли своим вниманием и популярную в 80-х годах серию фильмов «Кошмар на улице Вязов» (1984–2010), внося в число артефактов «Когти Кредди Фрюгера», отсылающие игрока к образу Фредди Крюгера и его страшному орудию. Более того, «Когти Кредди Фрюгера» соотносятся в Энциклобгии с «руками-ножницами» из филь-

²¹⁹ https://wiki.godville.net/Бледный_Йорик

²²⁰ <http://wiki.godville.net/Некроромантик>

ма «Эдвард Руки-ножницы» (1990), несмотря на всю разноплановость фильмов и их героев.

В игровом тексте «Годвилля» обнаруживается достаточно много отсылок к разнообразным научным проектам и экспериментам. Например, фигурирующий в игре Малый Адронный Коллайдер является прямой отсылкой к Большому Адронному Коллайдеру (БАК), построенному в научно-исследовательском центре Европейского совета ядерных исследований и являющемуся самой крупной экспериментальной установкой в мире. А происхождение Кота Шредингера связано с мысленным экспериментом Эрвина Шредингера, который хотел показать неполноту квантовой механики при переходе от субатомных систем к макроскопическим (согласно этому эксперименту кот, помещенный в черный ящик с радиоактивным ядром и ядовитым газом, является одновременно и живым, и мертвым, если рассматривать его состояние с точки зрения квантовой механики).

Ряд культурных и общественных фактов также находят отражение в игре: «Расписание концов света до 5079 года» является пародированием эсхатологической тенденции последних десятилетий, когда на каждый год запланировано не по одному концу света; «Кубик Рубика-Малевича» и пазл «Квадрат Малевича» отсылают к знаменитой картине Казимира Малевича. Причем «Кубик Рубика-Малевича», выкрашенный в благородный черный цвет и предназначенный для младшего офицерского состава, пародирует устоявшийся стереотип о том, что военные не отличаются высоким интеллектом.

Упоминание о произрастающих на брезентовых полях алюминиевых огурцах является цитатой из песни В. Цоя, а Колобок-с-тысячей-лиц помимо отсылки к сказке содержит еще явный намек на работу Дж. Кэмпбелла «Тысячеликий герой».

Подобные отсылки и цитаты, дословные и искаженные, явные и завуалированные, приправленные изрядной долей иронии, расширяют границы игрового пространства «Годвилля», практически нивелируют разницу между научной фантастикой и фэнтези и, наконец, позволяют насладиться увлекательным процессом отгадывания и уподобляют игру постмодернистскому тексту. При этом ряд цитат и отсылок понятен любому читателю, потому что воспроизводит факты массовой культуры или апеллирует к общеизвестным событиям; другие же цитаты имеют узко специализированный характер, что также позволяет сравнивать «Годвилль» с постмодернистским текстом, ориентированным как на массового читателя, так и на элитарного.

Раздел 4

Играизация современного общества: место игр жанра MMORPG в современной культуре (World of Warcraft, Lineage II, The Elder Scrolls)

Всеобъемлющий характер игры в современной культуре привел к тому, что ряд философов заговорил об «играизации», под которой понимается широкое явление, «представляющее собой способ переживания реальности и предполагающее взаимопроникновение игровой деятельности и культуры»²²¹. Само понятие «играизация» не является синонимом «игры», это новая составляющая культуры, инструментами реализации которой стали современные компьютерные технологии, Интернет и виртуальная реальность, это реакция социума на изменения в обществе пост-модерна, приводящая к возникновению новых моделей деятельности, это самостоятельный вид социального и культурного производства, а играиризованные практики имеют глобальный характер и широко распространяются в разных культурных контекстах.

Стремительное развитие науки и техники в XX веке оказало огромное влияние на становление новых жанровых форм, актуализировало проблемы синтеза искусств, сделало компьютерные технологии и мультимедийность неотъемлемой частью современной литературы.

Продолжая разговор о компьютерных играх, мы хотим обратиться к жанру ролевых игр, характеризующихся, как правило, детально проработанным миром с тщательно прописанной историей, продуманной системой игровых рас и комплексом сюжетных квестов. Подобные игры более всего напоминают литературные произведения с одним отличием – играющий не просто познает мир и сопереживает персонажам, но принимает непосредственное участие в событиях и условно отождествляет себя с героем, от лица которого действует.

Ролевые компьютерные игры с фэнтезийным сюжетом строятся на тех же основаниях, что и литературные произведения фэнтези, и, чтобы фэнтезийный мир приобрел некоторую достоверность, недостаточно просто детально проработать игровой мир средствами компьютерной графики, для этого требуется создать историю мира, которая будет внутренне непротиворечива и выстроена в соответствии с литературно-мифологическими композиционными принципами. Феномен фэнтези, безусловно,

²²¹ Кравченко С.А. Играизация российского общества // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 147.

берет свои истоки в мифологии, а потому кирпичиками, из которых выстраивается подобный виртуальный мир, становятся мифологические сюжеты и образы.

В рамках заявленной темы мы хотим обратиться к нескольким играм, созданным в жанре MMORPG (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра), так как этот жанр демонстрирует не только принципы создания игрового мира, сходные с теми, что устоялись в литературе фэнтези; не только предлагает пользователям игровое поле, которое можно прочитать, как текст; но и предполагает творческое взаимодействие между участниками в рамках игрового мира.

Продукция современной массовой культуры, ориентированная прежде всего на выполнение развлекательной и коммерческой функций, в подавляющем большинстве случаев существует в формате медиафраншизы, позволяющей реализовывать сюжет через произведения различной формы: литература, комикс, компьютерная игра, художественный фильм, сувенирная продукция и т.д. Таким образом создается динамичная, активно развивающаяся и вариативная вселенная, отдельные элементы которой могут дополнять друг друга или же вступать в противоречие между собой, но вместе с этим создавать целостное идейно-художественное пространство.

Редко процесс конструирования подобных вымышленных вселенных строится на принципах мифологизирования, и даже если традиционный миф не используется напрямую, он прослеживается на уровне архетипов или же в стремлении свести проблемное поле к характерным для мифа оппозициям (свет-тьма, добро-зло, север-юг и др.).

Отличительная особенность многих игровых вселенных – их принципиальная незавершенность и динамичность, которая проявляется в поэтапном расширении географии мира, его истории и конфликтной составляющей сюжета.

Когда в 1994 году компания Blizzard Entertainment выпустила стратегию в реальном времени *Warcraft: Orcs and Humans*, игровой сюжет основывался лишь на противостоянии двух рас, людей и орков, однако уже через год в продолжении игры, *Warcraft II: Tides of Darkness*, оно перерастает в борьбу двух фракций, Альянса и Орды, а количество рас дополняется троллями, орами и гномами.

В последующем дополнении (*Warcraft II: Beyond the Dark Portal*, 1996) и очередной части игры (*Warcraft III: Reign of Chaos*, 2002; *Warcraft III: The Frozen Throne*, 2003) игровой мир все более расширялся как географически, так и сюжетно, а с 2001 года началась публикация книг по вселенной Warcraft и тем самым заполнялись пробелы в истории,

образы становились более конкретными и проработанными, а игра обрела все больше поклонников. Наконец, в 2004 году увидела свет многопользовательская ролевая онлайн-игра *World of Warcraft*, и вышедшие на данный момент восемь обновлений игры создают, по словам Криса Метцена, старшего вице-президента Blizzard Entertainment по развитию истории и франчайзингу (до сентября 2016), «огромное и сложное переплетение мифов, легенд и катастрофических событий, которое задает фон для героических действий игроков в постоянно расширяющемся пространстве Азерота»²²².

А в 2016 году был издан первый том энциклопедии «World of Warcraft. Хроники», которая, по словам того же Криса Метцена, одного из составителей, «написана для того, чтобы свести воедино [двадцать лет повествования] и тем самым еще больше обогатить всеобъемлющий сюжет, лежащий в основе Warcraft. Она дала возможность связать разорванные концы и загладить шероховатости нашей вымышленной истории»²²³.

Космогония игрового мира, которая была упорядочена данной энциклопедией, выстроена на мифологическом принципе противопоставления оппозиционных начал: «Когда жизни еще не существовало, и космос не имел облика, был Свет...и была Бездна <...> Напряжение между этими противоположными, но неразделимыми энергиями нарастало и привело к катастрофическим взрывам, разорвавшим ткань бытия и породившим новое измерение. В этот миг возник материальный мир. <...> Катаклизм, породивший Вселенную, разбросал по реальному миру и осколки Света. Они наделили материю множества миров искрой жизни и создали тем самым невероятное количество существ самых чудесных и ужасающих форм»²²⁴.

Античные Космос и Хаос, иранские царство света Ахурамазды и царство тьмы Ангро-Майнью, китайские мужское начало Ян и женское Инь – все они базируются на этом универсальном противостоянии, которое оказывает существенное влияние на всю фэнтезийную традицию.

Среди «существ самых чудесных форм» – титаны, «колоссальные богоподобные создания, состоящие из той же первобытной материи, из которой родилась Вселенная»²²⁵. Их души зародились в огненных ядрах некоторых планет, а потому всю свою мощь они направляют на то, чтобы

²²² Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 6.

²²³ Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 6.

²²⁴ Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 8.

²²⁵ Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 14.

искать и пробуждать себе подобных. История Азерота, который является основным местом событий во вселенной Warcraft, начинается в тот момент, когда Пантеон обнаруживает этот мир и спящего внутри него титана, опутанного щупальцами Древних Богов²²⁶, материальных воплощений Бездны. Последующий сюжет будет разворачиваться вокруг борьбы трех глобальных сил: титаны и наследующие им титаниды, которые стремятся сохранить Азерот, Древние Боги, заключенные титанами в недрах планеты, и Пылающий Легион во главе с Саргерасом, падшим титаном, которого настолько ужаснула Бездна и ее порождения, что он предпочитает уничтожить все, ею оскверненное (а следовательно, и Азерот).

Мифологическое пространство Warcraft складывается из отдельных фрагментов различных мифологий и представляет собой своего рода мозаику: верховный титанид Ра заимствован из египетской мифологии, а преданные ему анубисаты заставляют вспомнить бога Анубиса; элементаль воды Нептулон вызывает ассоциации с римским Нептуном, а в имени элементаля земли Теразан угадывается латинский корень *terra* (земля). Однако наиболее отчетливо в предыстории мира и истории титанидов прослеживается влияние германо-скандинавской мифологии: Пантеон создал войско слуг-великанов: эзир и ванир. Первых отлили из металла, и они стали повелевать силами бурь. Вторые родились из камня и получили власть над землей²²⁷. Само название двух разновидностей титанидов – эзир и ванир – указывает на асов и ванов германо-скандинавских мифов, столь же прозрачными будут аналогии между именами традиционных богов и титанидов Азерота: Торим соотносится с Тором, Ходир с Хедом (оригинальная форма его имени содержит *r - Hödr*), Хелпя с Хель, Локен – явная отсылка к Локи, в образе Мимирона узнается великан Мимир, Химдалль вызывает однозначные ассоциации со стражем радужного моста Хеймдаллем, а имена германо-скандинавских Одина, Фрейи, Фенрира, Видара и Тира вообще даются в исконном варианте.

Подобные соответствия обнаруживаются не только на уровне имен собственных, но и проявляются в формировании истории титанидов в литературных произведениях, акцентируются через внесение их образов в игровые задания и их визуализации непосредственно в игре. Если мы обратимся к образу Одина, то увидим, что он представлен одноглазым, как и традиционно-мифологический бог, собирает павших воинов в Чертогах Доблести, аналоге Вальгаллы, и использует копьё, что отражено в

²²⁶ Необходимо отметить, что сами Древние Боги и их визуальное воплощение являются отсылкой к произведениям Г. Лавкрафта.

²²⁷ Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 31.

боевых умениях Одина при прохождении подземелья. Более того, во время боя с Одним в Чертогах Доблести в усложненном режиме в случае смерти игрового персонажа спускается валь'кира, чтобы отнести его душу на галерею, где уже находятся павшие воины, наблюдающие за боем. Однако существуют и некоторые отступления от мифологической традиции: если в германских мифах валькирии были дочерьми славных воинов или конунгов, которые при желании могли отказаться от почетного служения Одину и вернуться к обычной жизни, то в игровой вселенной они являются призраками, обреченными существовать между жизнью и смертью. Причем первую валь'киру Один создал из Хелии, которая до того была его преданной соратницей: «Ослепленный мечтой о будущих Залах Доблести, он сразил волшебницу, разбил ее тело, а душу сделал первой валь'кирой»²²⁸. Напомним, что в германо-скандинавской мифологии Хель является дочерью Локи и великанши Ангрбоды, изначально повелевает Хельхеймом, миром мертвых, и противопоставлена асам и всему миру живых. В мире Warcraft Хелия изначально является одной из титанид, но, будучи предана Одним, жаждет мести и, когда ей предоставляется такая возможность, запечатывает его в Чертогах Доблести, а сама создает Хельхейм, в котором собирает души недостойных врайкулов²²⁹.

Такой же принцип трансформирования мифологической основы наблюдается и при создании образа титанида Тира. В германо-скандинавской мифологии Тир (или Тюр²³⁰) является богом воинской доблести и покровителем воинских дружин, потерявшим руку при усмирении волка Фенрира. В вселенной Warcraft Тир назван величайшим воином титанидов, который утратил руку в одной из битв: «Тир сражался с протодраконами, но Галакронд оказался слишком могуч даже для хранителя справедливости. В одной из битв чудовище откусило железную руку титанида, влив в него некротическую энергию. Тир выжил, но рана оказалась неизлечимой. Много лет спустя он заменил утраченную руку другой, выкованной из чистого серебра. Эта серебряная длань стала символом его веры в то, что только через самопожертвование можно утвердить правое дело»²³¹. Образ Тира становится столь ярким символом самопожертвования и самоотверженности, что даже орден паладинов берет себе название Серебряная длань, а одна из игровых локаций получает назва-

²²⁸ Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 41.

²²⁹ Врайкулы – раса гуманоидов-полувеликанов, от которых произошли люди.

²³⁰ Түг

²³¹ Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 44.

ние Тирисфаль – «Падение Тира» (См. Приложение. Рис. 9). В данном случае помимо использования германо-скандинавской мифологии мы видим отголоски кельтской традиции, в которой бог Нуаду заменил утраченную руку серебряной; однако это влияние может быть не прямым, а опосредованным, так как отрубленная или откушенная рука стала распространенным мотивом в фэнтезийной литературе XX века (в «Сильмариллионе» Дж.Р.Р. Толкина однорукими являлись Берен и Маэдрос; в «Хрониках Амбера» Р. Желязны руку утратил, а затем заменил на серебряную Бенедикт; в «Хрониках Корума» М. Муркока остался без руки главный герой – Корум).

Столь же показательна будет и история двух братьев: Торима, владеющего тайнами неба, и Локена, получившего мудрость и владение магией от титана Норганнона. Из-за любви к Сиф, супруге Торима, Локен попал под влияние одного из Древних Богов, Йогг-Сарона – случайно убив Сиф в припадке гнева и ревности, он по совету духа Сиф, в облике которой явился Йогг-Сарон, «перенес ее труп в ледяные пустоши у Грозовой Гряды, сообщил Ториму о смерти супруги и убедил его, что виной тому хранитель Арнгрим, король ледяных великанов. <...> С этого началась опустошительная война между штормовыми великанами Торима и ледяными великанами Арнгрима»²³². Отметим, что не только в брачных узлах Торима и Сиф, но и в противостоянии штормовых и ледяных великанов наблюдается отсылка к германо-скандинавскому Тору, который, согласно мифам, истреблял ледяных великанов.

Подобных элементов германо-скандинавской мифологии, в большей или меньшей степени трансформированных и адаптированных для вселенной *Warcraft*, очень много, однако необходимо отметить, что явные отсылки к северным мифам появляются лишь после обновления 2008 года *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, когда игрокам повествуется история падения титанидов и предоставляется возможность отправиться в подземелье Ульдуар и сразиться с Торимом, Ходиром, Фрейей и Мимионом, в одном из последующих обновлений – *World of Warcraft: Legion* (2016) – еще более конкретизируется история титанидов и обычаи вайкулов через расширение географии мира (вводится зона под названием Штормхейм (См. Приложение. Рис. 10)), игровые задания (во время одного из которых, например, игроку предлагается поприсутствовать на похоронах ярла) и прохождение подземелий (в подземелье Чертоги Доб-

²³² Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 56.

лести игроку предстоят сражения с Химдаллем, Фенриром и Одним, а в подземелье Утроба душ предлагается сразить саму Хелию).

Однозначно, что сюжетная и образная составляющая вселенной *Warcraft* во многом складывается из отсылок к традиционным мифологиям, причем чаще всего подразумевается мифология германо-скандинавская (либо напрямую, либо через призму литературы фэнтези), что делает игровой мир узнаваемым и демонстрирует, что данная компьютерная игра выстраиваются на основе тех же структурно-семантических признаков, что и литература фэнтези.

Вторая игра, к которой мы обращаемся в рамках данного раздела, является одной из старейших в жанре MMORPG, но при этом она не утратила актуальность до сих пор, несмотря на жесткую конкуренцию и гонку технологий на рынке компьютерных игр. *Lineage II*, являющаяся приквелом средневековой фэнтезийной *Lineage* (1998–2011), была выпущена в 2003 году и пережила десятки обновлений, в которых расширялась география и история мира, добавлялись новые игровые расы и менялся сам игровой процесс.

При создании игрового мира первой игры компания-разработчик NCsoft вдохновлялась корейской манхвой «Lineage», издаваемой в период с 1993 по 1996 год, однако если в манхве на первом месте стоял частный конфликт и борьба за престол Адена, то впоследствии сюжет игры был значительно расширен, а география и история получили большую конкретизацию. В отличие от *World of Warcraft*, данная игра не может похвастаться многотомными литературными произведениями и кинематографическим воплощением. Более того, мы видим, что отправной точкой стала манхва, а игра расширила ее сюжет, однако история мира прописана прежде всего в квестовом формате в самой игре, в рамках сайтов и баз данных, эта информация отрывочна, но даже она позволяет сделать вывод о том, что при создании мира используется тот же принцип мифологизирования и внедрения в игровой текст узнаваемых литературно-мифологических образов и сюжетов, что и в литературе фэнтези.

В главе «Происхождение (Генезис)», включенной в «Легенду»²³³, говорится, что в самом начале времен появились две силы – Белый Свет и Тьма. Белый Свет принял женскую форму и назвал себя Эйнхазад, Тьма же приняла мужскую и дала себе имя Грэн Каин. Подобная дуальность первоначал характерна для мифологии в целом, однако, если мы вспомним китайскую мифологическую традицию, в которой все построено на

²³³ <https://l2central.info/wiki/Легенда>

единстве и борьбе двух противоположностей – светлого созидательного начала Ян и темного начала Инь, то увидим явную инверсию смыслового наполнения, ведь в восточной традиции (а к слову, *Lineage II* – это продукт корейской компании NCSOFT) мужское начало воплощено в свете и небе, а женское в тьме и земле.

В соответствии с моделью формирования теогонического мифа, построенного на принципе смены поколений богов, в истории мира *Lineage II* прописано, что у Эйнхзад и Грэн Каина со временем появились дети, не обделенные божественным даром. Первые пятеро из них были удостоены обладанием власти над миром: старшая дочь, Шилен, получила во владение воду; старший сын, Паагрио – контроль над огнем; вторая дочь, Мафр, над землей; второй сын, Сэйя, стал хозяином ветра; а младшая дочь Ева стала покровительницей музыки и поэзии. Связь со стихиями является общим местом в традиционных мифологиях, так как человеческое сознание стремилось объяснить мироздание через божеств, управляющих водой, огнем и т.д., а принцип верховного семибожия тоже отсылает нас к мифологической традиции – например, в иранской мифологии семь богов объединены под названием Амеша Спента, в японской традиции существуют Семь богов счастья, а индийской пантеон возглавляют тримурти (Брахма–Вишну–Шива) и подчиненные им четыре хранителя мира, локапалы, состав которых варьировался на разных этапах развития мифологии.

К мифологической традиции можно отнести и мотив инцеста, который совершили Грэн Каин и Шилен, после чего богиню воды изгнали, а ее место в пантеоне заняла Ева. Эйнхзад весь свой гнев обратила не на мужа, Грэн Каина, а на дочь, коварно соблазненную отцом, а потому закономерен бунт Шилен против остальных богов – она породила драконов и попыталась отомстить своей семье, но потерпела поражение и, спасаясь от своей матери, создала некий вневременной и внепространственный кокон, в котором укрылась на долгие столетия. Драконье или змеиное начало в облике Шилен очевидно, если мы посмотрим на то, как выглядит ее статуя в городе темных эльфов, которые ей поклоняются (См. Приложение. Рис. 11). История мятежной богини особенно важна во вселенной *Lineage II*, так как один из глобальных ивентов²³⁴ в игре – «Семь печатей» – в качестве сюжетной составляющей имеет попытку вернуть Шилен из этого коккона, ставшего ее тюрьмой. Игроки ведут ожесточенную борьбу за обладание тремя печатями из семи потерянных в незапа-

²³⁴ Англ. *event* – событие.

мятные времена, и, хотя сам игровой процесс не предполагает, что все семь печатей будут собраны, в истории мира прописана гипотетическая ситуация, что в этом случае богиня будет освобождена, а мир, скорее всего, разрушен, предвестием чего становится изменившаяся луна (См. Приложение. Рис. 12).

Еще до создания эльфов, людей и других рас, как повествует нам «Легенда», мир населяли гиганты, которые были известны как Мудрые, ведь их разум был так же силен, как и тело. Однако, хотя гиганты и дали обещание веровать в Эйнхазад и Грэн Каина, и даже получили власть над миром, они взбунтовались против пантеона богов и были повержены. Мотив бунта мудрейших и могущественных созданий против божеств однозначно отсылает нас к истории Атлантиды в изложении Платона: раса атлантов происходила от Атланта (титана, брата Прометея), они были мудры и величественны, поклонялись богам, но через некоторое время отвернулись от богов-олимпийцев, погрязли в грехах и были уничтожены, о чем пишет и Платон в своих диалогах. Этот сюжет не утратил своей популярности и в современной культуре, а Дж.Р.Р. Толкин, сформировавший сюжетный канон фэнтези, использовал его в истории Нуменора: нуменорцы были близки богам, были сильнее всех остальных людей, жили намного дольше их, но были смертны, а попытка завоевать себе бессмертие силой привела к уничтожению их государства.

Одним из ключевых моментов при создании фэнтезийного мира как в литературе, так и в компьютерных играх, является продуманная система рас, которые чаще всего опять же отсылают нас к мифологической традиции. Изначально мир *Lineage II* был населен эльфами, созданными из воды; орками, рожденными из огня; гномами, чье происхождение было связано с землей; загадочной неигровой расой «артеас», воплощением воздуха; и, конечно, людьми, чье рождение связано с Грэн Каином, который взял «дух гнилой воды, дух гаснущего огня, дух бедной и грязной земли, дух неуправляемого ветра»²³⁵.

Набор игровых рас в *Lineage II* привычен и традиционен для фэнтези – люди, которые осмысляются как воплощение не самых лучших качеств; благородные и прекрасные эльфы, что разделяются на светлых и темных; трудолюбивые гномы, сведущие в ремеслах и добыче полезных ресурсов; орки, которые были введены в фэнтези Дж.Р.Р. Толкином в качестве отрицательных персонажей, но позднее были переосмыслены и в литературе, и в компьютерных играх, приобрели положительные черты

²³⁵ Создание рас // Легенда. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://12central.info/wiki/Легенда> (Дата обращения 02.03.2020)

и нередко стали осмысляться как воплощение чести и силы. Правда, мы не можем не отметить любопытный факт – в *Lineage II* орки не только игровая раса, но и монстры, с которыми надо сражаться, причем среди игровых чудовищ мы не увидим ни людей, ни эльфов, ни гномов. Последняя из заявленных в истории рас – артеас (или артеанцы) – изначально существовала лишь номинально, однако в обновлении *The Epic Tales of Aden – Episode 01: Dimensional Strangers – Ertheia* (2013) она была добавлена в качестве игровой, хоть и не в том виде, в котором предположительно ожидалась. Связь со стихией воздуха рождала предположения, что артеас будут крылатой расой, однако это оказалось не так, а «люди принимали за крылья их большие уши, видов, как быстро и легко Артеанцы могут перемещаться»²³⁶. Правда, крылатая (точнее, однокрылая) раса появилась еще раньше – в обновлении *Chaotic Throne: Interlude* (2010) и получила название камаэль, однако история ее была загадочна и отрывочна, в «Легенде» о ней не говорилось ни слова, а потому игровое сообщество могло узнать о камаэль лишь из текстов непосредственно в игре, а они указывали на то, что данная раса была создана гигантами и должна была воплотить «военный потенциал орков, магические знания эльфов, умела летать, как артеас и была неподвластна воле богов»²³⁷.

Возвращаясь к истории игрового мира, что была зафиксирована на сайтах, мы должны отметить, что после низвержения гигантов, когда все остальные народы начали воевать между собой за обладание властью, про людей, которые были слабейшими, практически забыли, но именно поэтому и произошло их возвышение. В соответствии с замыслом разработчиков игры раса людей выгодно отличалась от всех остальных своей многочисленностью. В истории мира зафиксировано, что они предложили помощь эльфам в войне против орков в обмен на магию эльфов, те согласились, но очень скоро пожалели о своем решении – люди стали могущественны, победили все остальные расы и захватили власть над миром.

Сама история человеческой расы не без иронии воспроизводит знаменитые слова Антона Дрекслера (1884–1942): «Историю пишут победители, поэтому в ней не упоминаются проигравшие», поэтому победившие в войнах люди облагородили свое происхождение и объявили своей создательницей богиню Эйнхазад, а Грэн Каин превратился в отрицательное

²³⁶ <https://l2central.info/articles/gameplay/lineage-2---ertheia-rasa-arteas-r539/> (дата обращения 02.03.2020)

²³⁷ История расы камаэль. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://4gameforum.com/threads/37599/> (дата обращения 02.03.2020)

божество. После победы над внешними врагами человечество начало затяжные войны между отдельными королевствами, которые в конце концов закончились нелегким миром и именно в этот момент создатели игры и предлагают войти в виртуальный мир – войны закончились, но старые распри еще не забыты.

Подобный сюжетный ход позволяет нам говорить о традиционном противопоставлении мифического и исторического времени – когда-то давно были боги, гиганты, великие правители и переписывание истории, а в момент, с которого начинается погружение игрока в мир *Lineage II*, мифологический план сведен к борьбе за семь печатей, да и то с точки зрения развития сюжета эта борьба является формальной. Любопытно отметить, что в двух рассмотренных играх сюжетная составляющая, связанная с богами, представлена различно: в *World of Warcraft* игрок неоднократно сражается и с древними богами, и с титанидами, само время повествования ближе к мифическому, сакральному времени, а в *Lineage II* божества уже не влияют на происходящее в игровом мире, они остались лишь в легендах и в виде статуй в храмах, а потому мы можем говорить об изображении времени исторического.

Как мы уже отметили, жанр MMORPG предоставляет возможность творческого взаимодействия между игроками в рамках виртуального мира, что в принципе соответствует общей для конца XX века тенденции создавать игровые ролевые сообщества – и не только на основе компьютерных игр, но и в настольных, полевых и форумных играх, увлечение которыми является показательным проявлением игрового мышления и поведения современного поколения. Эскапизм, уход от действительности, бегство от реальности – все это нередко вызывает негативную реакцию со стороны людей неиграющих, однако мы не можем не подчеркнуть, что ролевая игра служит самовыражению²³⁸ и самореализации.

Многие пользователи снимают сюжетные видеоролики непосредственно в игровом мире, рисуют и создают арты, описывают приключения персонажей в виде небольших или достаточно объемных произведений, которые смело можно назвать литературными, потому что они написаны хорошим языком и выдерживают фэнтезийный стиль. Так рождается новый литературный жанр – *ЛитРПГ*, возникший из фанфикшн (fanfiction), фанатской литературы, и существующий параллельно *игровой новеллизации*, созданной непосредственно по заказу разработчика игры и призванной расширить игровую вселенную, ведь игровые миры в

²³⁸ О чем пишут некоторые психологи (например, А. Сапора и Е. Митчелл).

целом постоянно развиваются и дописываются – это динамичное образование, которое изменяется, причем изменяется благодаря действиям многих людей, а не по воле одного разработчика, и в мультимедийном формате незавершенность, серийность, динамичность и вариативность текста является показательным проявлением игрового начала не только фэнтези, но современной культуры в целом.

И, наконец, в завершении нашего разговора о принципах моделирования игровых вселенных, мы не можем не вернуться к проблеме создания авторских языков, так как индустрия компьютерных игр не могла не учесть данный аспект конструирования мира. В качестве примера мы хотим взять игровую серию *The Elder Scrolls* (сокращенно – TES), работа над которой была начата в 1992 году компанией Bethesda Softworks и студией ZeniMax, а в 2014-м была выпущена игра в жанре MMORPG – *The Elder Scrolls Online*.

Среди многих достоинств серии *The Elder Scrolls* нельзя не отметить детально продуманную языковую систему, которая совершенствуется и дополняется из проекта в проект. Каждый из многочисленных народов, населяющих игровой мир, наделен своим уникальным языком, причем не все языки являются письменными – язык орков, например, представлен лишь устной традицией. Сам факт того, что у расы орков нет письменности и все сказания и законы передаются устно от женщины к женщине, которые являются хранительницами традиций, явно свидетельствует о том, что развитие народа орков находится на стадии родовой общины с явными отголосками матриархата, несмотря на то, что во главе каждого племени стоит вождь-патриарх.

Обратная ситуация обнаруживается в двумерской²³⁹ традиции: разработчики *The Elder Scrolls* наделяют двумеров уникальным алфавитом и письменностью, зафиксированной в книгах («Божественная Метафизика», «Яйцо Времени»), но перевести эти тексты не представляется возможным, так как сама раса исчезла, не раскрыв тайн своего языка. По истории игрового мира одну из книг, «Божественную Метафизику»²⁴⁰, якобы перевел чародей и волшебник Дивайт Фир, однако перевод недоступен и возможно ознакомиться лишь с оригинальным двумерским текстом и иллюстрациями (См. Приложение. Рис. 13).

²³⁹ Dwemer, dwem-mer, dway-mer или dwee-mer (глубокий эльф, или умный эльф) – отшельническая эльфийская раса, которую люди называют гномами (что не совсем верно).

²⁴⁰ Эта книга была написана двумерским тональным архитектором Кагренаком в Первую Эру, как инструкция по созданию Нумидиума, Медного Бога.

Не менее любопытен и язык каджитов²⁴¹ – Та'Агра, зафиксированный в книге «Азирр Траджиджасери» («*Ahzirr Traajijazeri*»), призванной помочь понять мировоззрение ряда представителей этой игровой расы, находящихся в оппозиции к официальной власти. Собранные вместе афоризмы дают представление даже не о правилах поведения каджитов, ведь в их языке нет слова «правило», а о так называемых «тджиззини» (*thjizzrini*) – дурацких идеях (*foolish concepts*)²⁴². Каджиты, которые предпочитают говорить о себе в третьем лице, провозглашают, что: «Быть смелым – хорошо» (*Vaba Do'Shurh'do*), «Бежать – необходимо» (*Vaba Maaszi Lhajiito*), «Убивай без сожаления» (*Fusozay Var Dar*), «Мы щедро даем людям» (*Ahzirr Durrarriss*), «Наслаждайся жизнью» (*Fusozay Var Var*) и, наконец, «Мы берем по праву сильных» (*Ahzirr Traajijazeri*), что выведено в названии книги.

Из приведенных выше высказываний наиболее любопытны два: «Убивай без сожаления» (*Fusozay Var Dar*) и «Наслаждайся жизнью» (*Fusozay Var Var*), которые отличаются лишь одним, третьим, словом и свидетельствуют о сближении значения указанных афоризмов в мировосприятии каджитов. Пояснения к высказываниям в обоих случаях начинаются с одной фразы: «Жизнь коротка», и осознание этого побуждает каджитов и наслаждаться жизнью, и убивать без сожалений, не стесняясь пользоваться слабостью врага, что и было задумано разработчиками игры при прописывании менталитета расы, ведь разум каджита вообще не приспособлен для долгих раздумий, как признают они сами; каджиты не любят философствовать, но пищут книгу с условно философскими афоризмами, да и про себя говорят «к'зи но вано тзина уализз» (*q'zi no vano thzina ualizz*) – «Когда я противоречу себе, я говорю правду»²⁴³. «Дурацкие идеи» каджитов прекрасно характеризуют игровую расу, представители которой в большинстве своем безответственны, легкомысленны, склонны к воровству и чрезмерным удовольствиям.

В системе языков *The Elder Scrolls V: Skyrim* центральное место занимает язык драконов, визуально напоминающий клинопись древних шумеров.

В алфавите языка драконов 33 буквы²⁴⁴, каждая из которых состоит из капалин и точки (иногда без точки)²⁴⁵. Буквы читаются так же, как чита-

²⁴¹ Каджиты, *Khajiiti* (житель пустыни) – разумные зверолоды, подобные кошкам, родом из провинции Эльсвейр.

²⁴² http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Ahzirr_Traajijazeri

²⁴³ http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Азирр_Траджиджасери

²⁴⁴ http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Dragon_language

лись бы на английском, за исключением дифтонгов (aa [æ], ii [i:], ei [ai], eu [ei], ah [a:]). Грамматика драконьего языка также сходна с грамматикой английского с некоторыми исключениями: в языке драконов нет времени, каждая буква пишется как заглавная (исключения: aa, ah, ei, eu, ii, ig, oo, uu), множественное число образуется путем удвоения последней буквы слова и добавления «E»²⁴⁶, а прилагательные образуются с помощью суффикса «US»²⁴⁷.

Лексическая система языка драконов во многом опирается на английскую традицию, что неудивительно, так как создать оригинальный язык, не имеющий отсылок к уже существующим, практически невозможно. Установленные аналогии между словами драконьего языка²⁴⁸ и английского (и ряда других индоевропейских языков) можно классифицировать, выделив следующие группы:

Семантическое и фонетическое сходство:

драк. **FUS** (сила) – англ. *Force* (сила), а так же лат. *Vis* и ср.тох. *A pusäk* с тем же значением,

драк. **MUN** (человек) – англ. *Man* (человек),

драк. **SIL** (душа) – англ. *Soul* (душа),

драк. **ViiNG** (крыло) – англ. *Wing* (крыло),

драк. **IiZ** (лед) – англ. *Ice* (лед),

драк. **SHOL** (солнце) – лат. *Sol* (солнце), гот. *Sauil* (солнце) и др.

Семантическая инверсия при фонетическом сходстве:

драк. **LiiV** (увядание) – англ. *Live* (жить),

драк. **LOST** (иметь) – англ. *Lose* (терять),

драк. **ViiK** (поражение) – англ. *Victory* (победа) и др.

Фонетическое сходство при семантических аналогиях по смежным признакам:

драк. **DREM** (мир, покой) – англ. *Dream* (мечта),

драк. **LOK** (небо) – др.инд. *Loka* (Вселенная),

драк. **DOVah** (дракон) – греч. *Δυνατός* (сильный) и др.

²⁴⁵ Разработчики это объяснили тем, что царапины рисуются когтями, а точка ставится редуцированным пальцем.

²⁴⁶ Например: DOVahKiiN – DOVahKiiNNE (драконорожденный – драконорожденные)

²⁴⁷ Например, OD – ODUS (снег – снежный)

²⁴⁸ http://rumor.ru/wiki/Tes_Lore:Язык_Драконов,
[http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Драконий_язык_\(словарь\)](http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Драконий_язык_(словарь))

В игровом пространстве *The Elder Scrolls* язык драконов подробно представлен прежде всего именами драконов и перечнем ту'умов – Криков, обладающих магической силой.

Традиция наделять магическими свойствами слова и фразы уходит корнями глубоко в историю человечества, когда *слово* понималось как возможность воздействовать на окружающий мир, а не только как последовательность звуков и букв. Магические заклинания, заговоры, мантры и многое другое свидетельствуют о том, что одним из самых действенных способов изменить окружающую действительность человек считал именно *Слово*. Одной из неизменных характеристик любого фэнтезийного мира, будь то компьютерная игра, литературное или кинематографическое произведение является присутствие магии, которая, как правило, проявляется именно в словесной форме.

По истории игрового мира пользоваться ту'умом людей научил дракон Партурнакс (*Paarthurnax*²⁴⁹), и каждый Драконорожденный способен направлять жизненную энергию и воздействовать Криком на окружающую действительность.

В *The Elder Scrolls V: Skyrim* заявлено 28 ту'умов²⁵⁰, пять из которых недоступны игрокам. Каждый ту'ум представляет собой последовательность из трех слов на языке драконов. Что примечательно, имена драконов так же состоят из трех корней, и их конструкция явно соотносится с построением Криков²⁵¹. Принцип изучения и использования ту'умов организован таким образом, что недостаточно лишь прочесть и запомнить слова Крика, запечатленные на так называемых Стенах Силы – каждое слово необходимо активировать, вложив в него душу дракона, которые может поглощать герой игры. По концепции разработчиков игры для использования ту'ума не обязательно знать все три слова, но чем больше слов произносит драконорожденный, тем сильнее воздействие Крика. Например: ту'ум «Безжалостная сила» (*Unrelenting Force*) состоит из слов *FUS* (Сила), *RO* (Равновесие), *DAH* (Толчок) – если произнести лишь первое слово, то цель потеряет равновесие, второе слово опрокидывает на землю и наносит небольшой урон, а при произнесении третьего

²⁴⁹ Имя Paarthurnax состоит из трех корней: paar – амбиции, thur – тирания, naax – жестокость (Ambition Overlord Cruelty)

²⁵⁰ <http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Ту'ум>

²⁵¹ Например: имя Алдуин (Al-du-in) переводится с драконьего языка как «Хозяин, Пожиратель, Разрушитель» (Destroyer Devour Master), Салокнир (Sah-lok-nir) – Небесный Охотник-Призрак (Phantom Sky Hunt), Одавинг (Od-ah-viing) – Снежный Крылатый Охотник (Winged Snow Hunter).

слова цель отталкивается и получает сильный урон, причем произнесенный полностью Крик позволяет сбить дыхание даже дракону, самому опасному противнику действующего героя.

Серия игр *The Elder Scrolls* обладает многими достоинствами – детальная проработанность космологии и космогонии, динамичность истории, поливариантность развития событий и, наконец, развернутая языковая система, логично вписанная в игровое пространство и позволяющая насладиться не только сюжетом, но и окружением. Лингвистическое моделирование позволяет охарактеризовать игровые расы, их обычаи и мировоззрение, подчеркнуть языковую индивидуальность и одновременно сохранить элемент узнаваемости через отсылки к существующим языкам, привнося в ролевую компьютерную игру черты игры лингвистической.

ИЗБРАННАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОГРАФИЯ

1. Аликин В.А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ. Автореф. дисс... канд. филос. наук, Новочеркасск, 2003. 28 с.
2. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. С.-Петербург. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. 398 с.
3. Баннов К.Ю. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа. Дисс... канд. культуролог. наук. Челябинск, 2007. 184 с.
4. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Изд. группа «Прогресс», «Универс», 1994. 615 с.
5. Батурин Д.А. Виртуально-неомифологическая сущность фэнтези. Автореф. дис... канд. филос. наук. Тюмень, 2015. 20 с.
6. Беляева Л.А., Новикова О.Н. «Человек играющий» в эпоху пост-модерна // Идеи и идеалы. 2018. Т. 2. № 3 (37). С. 82–95.
7. Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Философские основы игры в аспекте смены культур и социальных практик // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 7 (102). С. 4–9.
8. Бурлина Е.Я. Культура и жанр: Методологические проблемы жанрообразования и жанрового синтеза. Саратов, 1987. 168 с.
9. Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.
10. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2009. 27 с.
11. Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Астрахань, 2015. 22 с.
12. Добринская Е.И. Искусство и игра. Соотношение искусства и игры как эстетическая проблема. Автореф. дисс... канд. филос. наук. ЛГУ. Л., 1975. 20 с.
13. Ефимова Н.И. Миф и сказка в «тексте» компьютерной игры // Национальные коды в европейской литературе XIX–XXI веков Коллективная монография. Нижний Новгород, 2016. С. 645–651.
14. Загороднева Ю.А. Постмодернистская игра: кто задает правила? // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 18 (233). Вып. 21. С. 115–118.

15. Зайко А.В. Языковые игры: социально-философский смысл. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2005. 28 с.
16. Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. 256 с.
17. Интертекстуальность. теория и практика / под ред. В.В.Гореева. М.: Научное просвещение, 2008. 900 с.
18. Исупов К.Г. Второе рождение проблемы «игра и искусство» //Философские науки.1974. №5. С. 33–45.
19. Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2007. № 1–2. С. 55–58.
20. Кравченко С.А. Играизация российского общества // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–155.
21. Лейдерман Н.Л. Теория жанра: Научное издание // Институт филологических исследований и образовательных стратегий «Словесник» УрО РАО, Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2010. 904 с.
22. Малишевская Н.А. Игровые практики в дискурсе постмодерна. Автореф. дисс... доктора истор. наук. Ростов-на-Дону, 2007. 30 с.
23. Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
24. Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 231–237.
25. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция. Автореф. дисс... канд. искусствовед. наук. Санкт-Петербург, 2011. 27 с.
26. Наумчик О.С. Игровые особенности английского фэнтези (Д.У. Джонс, Н. Гейман, Т. Пратчетт) // Национальные коды европейской литературы в контексте исторической эпохи Коллективная монография. Нижний Новгород, 2017. С. 589–600.
27. Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма //Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 488–490.
28. Наумчик О.С. Миромоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези: монография. Нижний Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2020. 322 с.
29. Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2019. 463 с.

30. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4–1. С. 349–353.

31. Прозорова Н.И. «Человек играющий» и «человек-игрушка»: феномен игры в истории европейской культуры // Литература как игра и мифификация. Материалы Шестых Международных научных чтений «Калуга на литературной карте России». Калуга: Издательство Калужского государственного университета им. К.Э. Циолковского, 2018, С. 460–465.

32. Пучкова С.А. Книга-игра как жанровое явление // Мировая литература глазами современной молодежи. Магнитогорск: Изд-во Магниторск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2016. 134–141.

33. Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 240 с.

34. Рекшинская А.Я. Феномен игры в культуре: от классики до постмодерна // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2015. № 13 (724). С. 134–144.

35. Репринцева Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен. Автореф. дисс... доктора педагог. наук. Курск, 2005. 48 с.

36. Романова С.В. Метажанр как литературоведческая проблема // Известия Смоленского государственного университета. 2019. № 2 (46). С. 16.

37. Урусиков Д.С. Эволюция жанра «Interactive Fiction»: от нелинейного романа к текстовому квесту // Жанрологический сборник. Выпуск 1. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2004. 132–138.

38. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Тамбов, 2004. 24 с.

39. Толкин Дж. О волшебных историях // Толкин Дж. Сильмариллион.: Сборник. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. С. 419–497. Фетисова Т.А. Фэнтези – феномен современной культуры. Обзор // Культурология. 2017. № 2 (81). С. 179–192.

40. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

41. Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 107–111.

42. Чебенев О., Зильберштейн А. Книги-игры // Мир фантастики, 2012, № 04. С. 60–64.

43. Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.

44. Шарифова С.Ш. Влияние жанрового смешения на эволюцию жанров, виды жанрового смешения // *Literary Calendar: the Books of Day*. 2010. № 5(2). С. 84.
45. Attebery B. *Strategies of fantasy*. Indiana University Press, 1992. 152 p.
46. Barr J. *Video Gaming in Science Fiction: A Critical Study*. McFarland, 2018. 194 p.
47. Barron N. *Fantasy Literature*. Garland Science, 2016. 586 p.
48. Brawley C. *Nature and the Numinous in Mythopoeic Fantasy Literature*. McFarland, 2014. 212 p.
49. Carr D., Buckingham D., Burn A., Schott G. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. John Wiley & Sons, 2014. 224 p.
50. Cornis-Pope M. *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing borders, crossing genres*. John Benjamins Publishing Company, 2014. 455 p.
51. Cover J.G. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland, 2014. 215 p.
52. Crawford G., Muriel D. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge, 2018. 194 p.
53. Crawford G. *Online Gaming*. Routledge, 2011. 190 p.
54. Ensslin A. *Literary Gaming*. MIT Press, 2014. 206 p.
55. *Functions of the Fantastic: Selected Essays from the Thirteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*. Greenwood Publishing Group, 1995. 230 p.
56. Gilsdorf E. *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*. Rowman & Littlefield, 2010. 336 p.
57. Holmes J.E. *Fantasy Role Playing Games: Dungeons, Dragons, and Adventures in Fantasy Gaming*. Arms and Armour Press, 1981. 224 p.
58. Howard J. *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. CRC Press, 2008. 230 p.
59. Irwin W.R. *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*. Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.
60. Jackson R., Dr. *Fantasy: The Literature of Subversion*. Routledge, 2008. 224 p.
61. Lloyd Alexander. *High Fantasy and Heroic Romance* // *Horn Book*, 47 (Dec 1971). P. 577–584.
62. Mackay D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland, 2017. 215 p.

63. Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy. Wesleyan University Press, 2014. 336 p.

64. Timmerman J. Other worlds: the fantasy genre. Bowling Green University Popular Press. 1983. 124 p.

65. Varoufakis Y. Postmodern challenges to game theory. University of Sydney, Department of Economics, 1991. 31 p.

66. Wolfe G.K. Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature. Wesleyan University Press, 2012. 280 p.

Активизация интереса к мифу и игре, самим процессам мифотворчества и играизации всегда приходится на переходные эпохи, в которые особенно очевидны механизмы использования мифологических матриц, реализующихся зачастую на подсознательном уровне. Человек непрерывно играет и «мифологизирует», хотя сферой этого процесса является теперь не природная стихия, как в архаические времена, но социальная, эмоциональная, политическая, культурная жизнь. Миф не потерял своей значимости, более того, он отчасти вернулся к своей исконной сути, оставаясь не только «словом», но реализовав себя в новых формах общественного сознания. Культура XX– начала XXI века предлагает совершенно новые модели работы с мифом и актуализации его содержания в контексте особенностей постиндустриального общества. Анализ и интерпретации механизмов современных процессов играизации и мифотворчества и была посвящена представленная читателю монография.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение к главе 2

Модификация идей «новой мифологии» в контексте общественного сознания постиндустриального общества

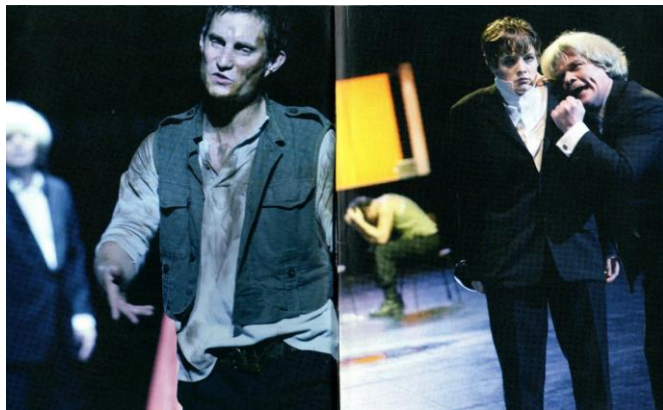


Рис. 1. Первое появление Ясона в дворце Ээта
(спектакль «Мама Медея», Ганноверский драматический театр)



Рис. 2. Медея, Кирка, Ясон и его свита в замусоренной ночлежке
или «коммуналке» (Schmuddel-WG) (спектакль «Мама Медея»,
Ганноверский драматический театр)



Рис. 3. Свита Ясона – Теламон и Идас – в «коммуналке» современного мира (спектакль «Мама Медея», Ганноверский драматический театр)



Рис. 4. Медея в современном мире (спектакль «Мама Медея», Ганноверский драматический театр)



Рис. 5. Heimspiel-проект на комбинате Максхютте Акселя Форнама



Рис. 6. Тетралогия Рихарда Вагнера в постановке Франка Касторфа

Приложение к главе 3

Мифологизация и лингвопоэтическая составляющая в контексте общественного сознания XX–начала XXI вв.

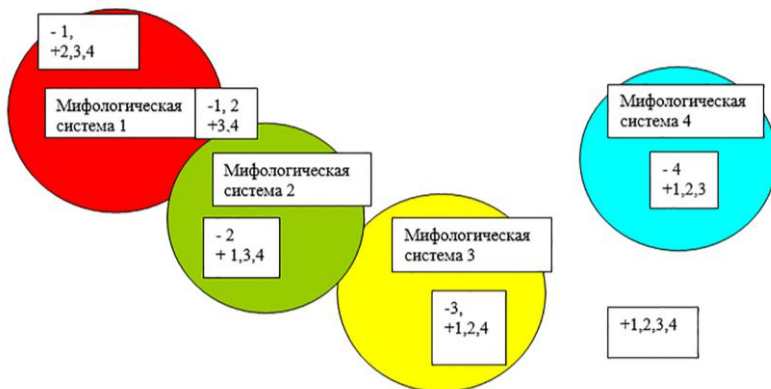


Рис. 1. На схеме: прямоугольники с цифрами демонстрируют сознательное восприятие индивидом ценностей и механизмов определенной мифологической системы. «-» – не атрибутируются, восприятие бессознательное; «+» – атрибутируется, возможно сознательное использование и воздействие по отношению к носителям данного типа сознания



Рис. 2. Суперформула «Света»

Разграничение терминов Психоаналитическая теория

ПСИХОДРАМА

(основатель Якоб Морено)
Терапевтический групповой процесс, в котором в качестве инструмента используется механизм драматической импровизации для изучения внутреннего мира человека. Применяется в случае нарушений взаимоотношений с близкими, родными и коллегами.

СИМВОЛДРАМА

(основатель Ханскарл Лейнер)
Метод психотерапии, в основе которого лежит свободная имажинация (творчество, воображение) на определенную тему. Направлена на работу с конкретными образами-символами, на которых фиксируется блокируемая энергия, в результате чего эти объекты вызывают глубокие переживания и страх.

*Может переходить
в психодраму,
если образ
конкретизируется*

СОЦИОДРАМА

(основатель Якоб Морено)
Техника социальной терапии, групповой психотерапии для решения социальных или психологических проблем индивида или сообщества. Направлена на группу и расширение социального контекста.

МИФОДРАМА

(основатель Якоб Морено)
Метод психотерапии, использующий механизм драматической постановки мифологических сюжетов. Важную роль играет выбор мифологического сюжета и организация действия.

Рис. 3. Разграничение терминов психодрама, социодрама, мифодрама и символдрама



Рис. 4. Предвыборная агитация



Рис. 5. Реклама конфет M&M's



Рис. 6. Реклама Mercedes-Benz



Рис. 7. Реклама ручек Parker 1955 года

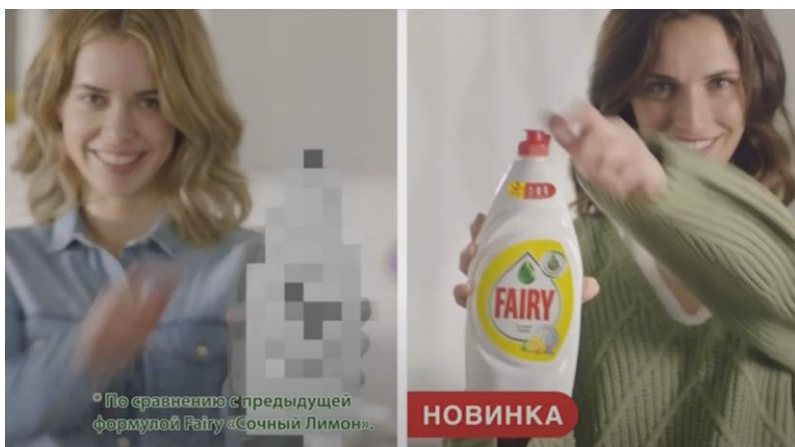
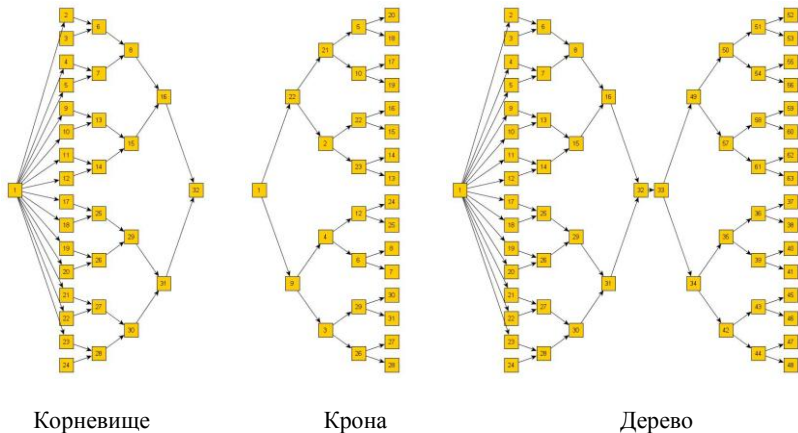


Рис. 8. Реклама моющего средства Fairy

Приложение к главе 4

Игровое начало фэнтези в контексте мультимедийных тенденций
второй половины XX – начала XXI вв.

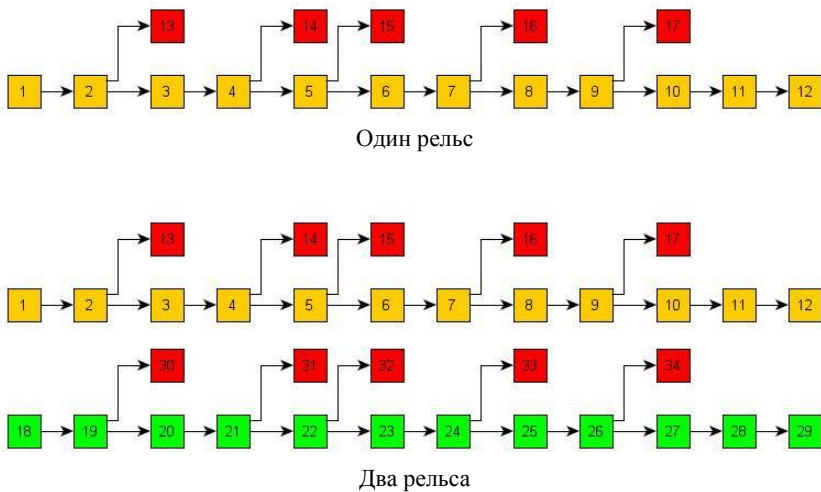


Корневище

Крона

Дерево

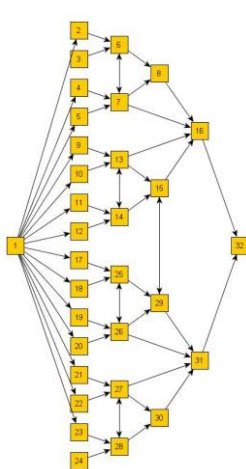
Рис. 1. Тип «Дерево»



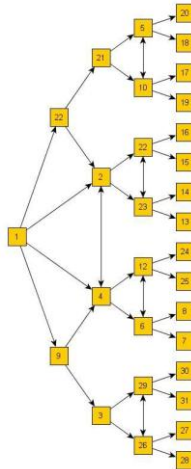
Один рельс

Два рельса

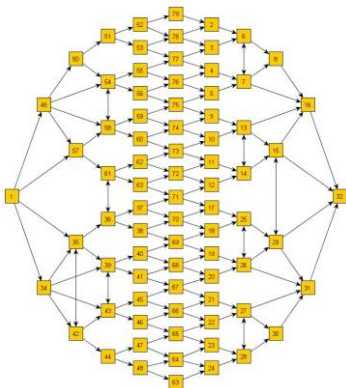
Рис. 2. Тип «Железная дорога»



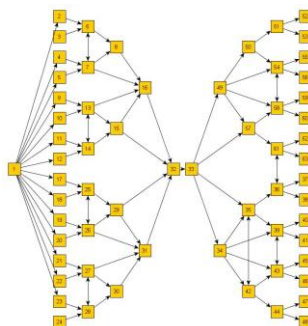
Пирамида



Клин



Алмаз



Песочные часы

Рис. 3. Органический тип



Рис. 4. Пример игровой сессии «Dungeons and Dragons»
(фото Филиппа Митчела, 2003)



Рис. 5. Фрагмент интерактивного издания «The Warlock of Firetop Mountain»



Рис. 6. Хрюкотательные зелюки разных авторов



Рис. 7. Почеширский кот (автор Daflaxy)



Рис. 8. Некроромантик (автор Firriatcat)



Рис. 9. Тирисфаль (World of Warcraft)



Рис. 10. Штормхейм (World of Warcraft)

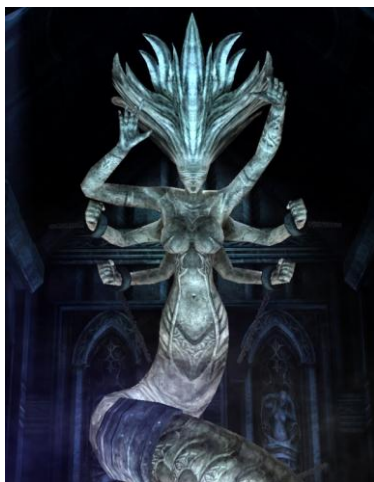


Рис. 11. Игровая статуя богини Шилен (Lineage II)



Рис. 12. Ивент «Семь печатей» (Lineage II)

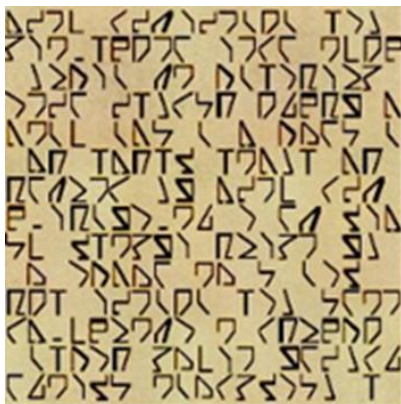


Рис. 13. Фрагменты из «Божественной метафизики» (The Elder Scrolls)



СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Королёва Ольга Андреевна – к.филол.н., доц. кафедры зарубежной литературы Нижегородского госуниверситета им. Н.И. Лобачевского, email: oa.krlv@gmail.com

Меньщикова Мария Константиновна – д.филол.н., проф. кафедры зарубежной литературы Нижегородского госуниверситета им. Н.И. Лобачевского, email: menshikova4@yandex.ru

Наумчик Ольга Сергеевна – к.филол.н., доц. кафедры зарубежной литературы Нижегородского госуниверситета им. Н.И. Лобачевского, email: hylida@list.ru

Шарыпина Татьяна Александровна – д.филол.н., проф., зав. кафедрой зарубежной литературы Нижегородского госуниверситета им. Н.И. Лобачевского, email: swawa@yandex.ru

**Шарыпина Т.А., Меньщикова М.К.,
Наумчик О.С., Королёва О.А.**

**МИФ И ИГРА
В ЕВРОПЕЙСКОМ ОБЩЕСТВЕННОМ СОЗНАНИИ
XX – НАЧАЛА XXI ВВ.**

Оформление обложки
к.филол.н., доцент О.С. Наумчик

Печатается в авторской редакции

Формат 60×84 1/16.
Гарнитура Таймс. Усл.-печ. л. 11. Уч.-изд. л. 12,3.
Заказ № 430. Тираж 500.

Отпечатано в типографии
Нижегородского госуниверситета им. Н.И. Лобачевского
603000, Н. Новгород, ул. Б. Покровская, 37