

Костина Анна Владимировна
доктор философских наук,
заведующая кафедрой культурологии
Московского гуманитарного университета

Массовая культура: архаические истоки или «новая религиозность»?

Общепринятой стала точка зрения многих ученых — А. Ф. Лосева, Т. Куна, О. Шпенглера, В. Шубарта, Л. Гумилева и др. — о том, что в основе любой культуры, которая и определяет приоритеты ее развития, ее центральную идею, ее тип, лежит совокупность архаических представлений которая и определяет приоритеты развития данной культуры, ее центральную идею и тип.

Однако представляется, что подобная мифологизация сознания и тяга к фундаментальным культурным основаниям становится гораздо более существенной в нынешнюю эпоху — эпоху постмодерна. Дерационализация сознания, рост мистических настроений, возвращение суеверий — все это становится приметой современности. Согласно данным опросов, проведенных отечественными и зарубежными исследователями, вера в различные иррациональные силы — от инопланетян до домовых — распространена у 80% населения, а каждый четвертый-пятый был свидетелем чуда или различных сверхъестественных явлений¹; вера в приметы распространена у 47% опрошенных, в колдовство — у 33%, причем 7% проявляют к магии и колдовству активное отношение².

О мифологизации сознания современного человека свидетельствует востребованность печатных изданий, освещающих проблемы новой религиозности — таких, как «Мир зазеркалья», «Тайная власть», «Знак судьбы», «Тайная сила». Рубрики с информацией о предоставлении услуг практической магии, странички с астрологическими предсказаниями оказываются одними из наиболее популярных, такими же успешными по рейтингам являются и передачи, посвященные проблемам «потустороннего» и «непознанного». Описание встречи с домовым и лешим проникает сегодня даже в автобиографическую прозу, принадлежащую перу вполне современных людей — таких, к примеру, как Андрей Макаревич³.

И это естественно, так как именно в тот момент, когда цивилизация, стремящаяся к четкости и рациональности, порождает человека, воспринимающего действительность реалистически, культура пытается обрести новые основания для своего развития, обратившись к своим наиболее ранним пластам, в том числе рожденным в архаическую эпоху. «Новое Средневековье», «эпоха архаики», «новая религиозность» — так

обозначают культуру современности исследователи⁴. В последние десятилетия стало совершенно очевидно, что рационалистическое сознание, базирующееся на материалистических основаниях, нуждается в логике мифа ничуть не менее, а, возможно, даже в большей степени, чем сознание архаическое. Определяется это в значительной степени незавершенностью современной картины мира, представляемой наукой. Несмотря на небывалый расцвет позитивного знания, открытыми так и остались самые насущные вопросы, связанные с человеческим бытием: возникновение Вселенной и Солнечной системы, жизни и смерти, счастья и человеческого предназначения. Кроме того, человеческий разум во многом себя дискредитировал в XX в. себя дискредитировала, приведя к уничтожению огромного числа людей в двух мировых войнах, к экологическим катастрофам. Техногенная цивилизация, в течение трех веков подавлявшая веру человека в сакральное, так и не смогла заменить идеальную реальность реальностью материальной.

Стало очевидным, что не все вопросы бытия могут быть разрешены с помощью рациональных методов — они остаются бессильными перед вопросами повседневного человеческого существования, не будучи способными объяснить социальную несправедливость, проблемами жизни и смерти, любви и ненависти, верности и предательства. Особенно явной эта потребность человека в создании мира второй реальности становится в момент социальных потрясений, вызывающих стремительные процессы социальной мобильности, сопровождающиеся как внезапными возвышениями, так и падениями. Наука, стремящаяся сохранить объективность, даже если может объяснить причины как самих этих процессов, так и их объективную историческую неизбежность, оказывается бессильной перед тем, как убедить человека в их справедливости. Она предлагает различные, часто взаимоисключающие суждения, гипотезы, теории, которые, если и основываются на расчетах и подкрепляются доказательствами, то не претендуют на статус единственно верных и возможных. Именно поэтому в современном массовом тезаурусе особое место занимают жанры, представляющие современному человеку уникальную возможность опредмечивания коллективных фобий, чаяний, надежд, ожиданий и изживания их через осмеяние, пародирование, снижение статуса, профанирование или же идентификацию с их персонажами. Преобладающее большинство из этих жанров выступает как совокупный современный миф со всеми его атрибутами и особенностями оформления⁵.

Естественно, что человек превращает, по высказыванию А.Ф. Лосева, не только себя и свое бытие в миф, но и мифологизирует в той или иной степени окружающую действительность, конструируя тот мир, который оптимальным образом соответствует его представлениям, и ту картину мира, которая наиболее целостна с гносеологической точки зрения⁶.

Г.Д. Гачев отмечает, что миф о себе становится, таким образом, домом, микрокосмосом, в коем обитать спокойно и где свой микроклимат, своя «среда подходящая, воздух, температура и темпоритмы... Миф о себе —

...город-замок. Капсула, где я обитаю», где хорошо, безопасно и уютно⁷. Человек пытается адаптироваться к действительности, обращаясь к опыту традиционного высказывания, через создание модели непротиворечивого, целостного, безопасного и комфортного мира, обладающего определенным порядком и логикой. Те же устремления к созданию картины мира, которую характеризует целостность, глобальность, универсальность, оптимистичность, ясность и безопасность, характерны и для массовой культуры.

В работах В.М. Найдыша, С.М. Телегина, И.Г. Яковенко, А. Лукина, Вл. Рынкевича доминирует идея о том, что в современной культуре познанные и непознанные явления объединились в некий рационализированный миф, в котором «противоречиво соединились экстрасенсорные явления, традиционное колдовство, осовремененная демонология с предполагаемыми иными мирами, населенными всемогущими инопланетянами, которые постоянно вмешиваются в судьбы человечества. Образовав единый комплекс в массовом сознании, эти представления оказались неуязвимы для научной критики. В силу этого новый миф становится прочной основой художественного вымысла»⁸. Именно поэтому одним из наиболее востребованных жанров современной массовой культуры является фэнтези, объединившее в себе компьютерные игры, в том числе ролевые («Magic: the Gathering», «World of Warcraft», «Lineage II»), литературу (в наиболее знаковом произведении здесь является трилогия Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец»), кино, многочисленные сообщества (начиная от ролевиков-толкинистов и членов Клуба авторов фэнтези и заканчивая научно-исследовательскими организациями наподобие «Мифопоэтического общества» в Англии и «Гильдии Меченосцев и Колдунов Америки»)⁹.

Представляется важным, что мир фэнтези оказывается чрезвычайно близким миру таких традиционных жанров, как сказка. Мифологический способ познания мира, присущий современному человеку, отражается в его стремлении к реконструкции в собственном сознании неких архаических норм, организующих его «картину мира». В качестве таких категорий выступают причинность событий, функции вещей, характеристики персонажей и, в первую очередь, пространство и время. Причем пространство моделирует разные связи картины мира как этические, социальные, так и временные. Характерно, что пространственно-временные представления и в архаических жанрах и в современной мифологии обнаруживают много сходного, приобретая естественную конкретизацию в каждой из форм в зависимости от многих обстоятельств: времени возникновения, функциональной предназначенности, особенностей бытования и т.п.

Сюжеты фантастических произведений разворачиваются, как правило, за границами реального мира, основными действующими силами в них становятся силы Добра и Зла, герои, как правило, вписываются в известную схему основных архетипических образов — Героя, Мудреца, которые ведут

борьбу против Зла за спасение мира, где наградой часто становится Дочь Царя. Причем в эту борьбу герой вовлекается как бы помимо своей воли — А. Сапковский так иронично описывает сюжетную схему фэнтези. В более-менее селянской местности живет себе наш герой, и живет, заметим, неплохо. Внезапно появляется таинственный некто, чаще всего волшебник, и сообщает нашему протагонисту, что тот должен незамедлительно отправиться в длительный поход, ибо от него зависит судьба всего мира. Наш герой обязан совершить великий Поход, согласно карте, помещенной в самом начале книжки. Можно быть уверенным, что наш герой будет путешествовать зигзагом, поскольку должен посетить все Страшные Места¹⁰.

Такова структура большинства фантастических фильмов от «Звездных войн» (реж. Дж. Лукас) до «Властелина колец» (реж. П. Джексон)¹¹.

Время и пространство в этих жанрах массовой культуры оформляется точно также, как и в архаической культуре, четко разделяясь на профанное и сакральное. В профанном пространстве-времени находятся люди, в сакральном — герои, но человек может посредством приобщения к сакральному через инициацию, вступить в вечность. Если Энкиду в древнешумерском «Мифе о Гильгамеше» покидает мир природы, приходит в мир цивилизации и, обретая человеческие качества через человеческую пищу, одежду и законы, отказывается от вечности, то герой современного мифа — Волкодав¹² по существу проходит тот же путь. Будучи помещенным в подземные шахты — мир мертвых, где время замирает, а событийность отсутствует, он становится Посвященным — то есть Героем или Бессмертным. В этом проявляется стремление человека к возобновлению как самого себя, так и контекста своего бытия — культуры и, в конечном итоге, преодолению смерти. «Для человека высшая идея постоянства, — отмечает Э.Я.Голосовкер, — бессмертие. Только под углом зрения бессмертия возможно культурное, т.е. духовное творчество. Утрата идеи бессмертия — признак падения и смерти культуры. Такое устремление к бессмертию в культуре и выражается как устремление к совершенству»¹³. Однако в своей совокупности данные признаки мифологической картины мира, актуализируемой массовой парадигмой, действительно выступают как атрибутивные качества последней.

Представляется, что эта цельность и непротиворечивость мира массовой культуры, универсальность ее мифологического ригоризма, равновесность между сущим и должным, между наличным и идеальным, проективно существующим — все это во многом связано с определенным циклическим характером массовой культуры, обусловленным, в свою очередь, как реактивацией структур классического мифа, так и ее связью с циклизмом повседневной жизни. Подлинное же земное настоящее может оказаться поглощенным иллюзорным настоящим, которое образуется при взгляде на мир одновременно из прошлого и будущего, растворяющихся друг в друге¹⁴.

При этом пространство и время как бы замирают, событийность отсутствует, а сам мир предстает в виде однородной, бесструктурной и неподвижной субстанции — воды, огня, бездны, олицетворяющей Хаос, символизацией которого, в свою очередь, становятся мрак и ночь — ненастная, дождливая, ветреная, таинственная и жуткая, это время, когда в мире еще ничего нет — только вода, земля и тьма. Эта оторванность от реального времени и пребывание во времени мифологическом становится определяющей, к примеру, в рок-культуре (преимущественно, в таких ее разновидностях, как black metal, death metal, grindcore, doom, gothic metal) с ее нацеленностью на конструирование хронотопа в рамках обращенной временной перспективы и отсутствием стремления к изоляции самосознания в настоящем, противопоставленном в качестве единственной реальности будущему и прошлому.

Аналогичный тип темпоральной ориентации представлен и в фантастических триллерах, где прошлое и настоящее сосуществуют на равных, и их соприкосновение становится метафорой соединения двух миров — живых и умерших, а само время как бы прекращает свое существование, опять-таки символизируя Хаос. При этом ведущим вектором развития событийности становится нисходящий, обратный, где свершившееся выступает как единственно реальное и единственно существующее, будущее упраздняется, а настоящее сфокусировано на бывшем, осуществленном. Иными словами, жизнь как бы замирает, а смерть торжествует. Таким образом, время лишается своих основных признаков — стабильности и неизменности — и выступает как гетерогенное, дискретное, локальное. Неоднородность пространственно-временной протяженности выражается, в частности, в разной ее мерности, способности к уплотнению и разрежению, в хронологической автономии различных ее локусов, несовпадении по вектору событий и их самостоятельном существовании в различных временных пластах со своими собственными системами счисления.

Те же структуры прослеживаются и в таком традиционном жанре, как сказка, проявляя себя в четком разделении пространственных зон на верхнюю и нижнюю, в типичности образов и их оппозиционности. С.Б. Адоньева, анализирующая структуру волшебной сказки, выделяет в одном из сюжетов следующие структурные единицы:

«1 — Отец и мать отправляют сыновей искать себе невест.

2 — Змей показывает им камень, который нужно сдвинуть с места, чтобы их добыть...

3 — Герой соглашается совершить предложенное.

4 — Под камнем обнаруживается дыра, в которую опускается герой...

6 — Девушка из золотого царства соглашается стать его женой и дарит ему золотой кубок.

7 — Братья вытаскивают из дыры девиц и оставляют героя...

9 — Герой возвращается домой, забирает девушку из золотого царства и женится на ней»¹⁵.

Проводить аналогии между фэнтези и такими жанрами отечественной традиционной культуры, как сказка, быличка, суеверный рассказ, необходимо иметь в виду, что этот жанр, несмотря на то, что родился в рамках западной литературы, интенсивно развился и на отечественной почве. Причем, славянская мифология оказалась не менее востребованной, чем западноевропейская, а сами авторы считают, что все «устали от стандартов» — от гоблинов и гномов, драконов и эльфов: «А как же наше, исконное, если так можно выразиться, святоотеческое?»¹⁶. Конечно, славянские истоки значительно опосредованы в реализации таких персонажей, как Ведьмак (А. Сапковского), Жихарь («Там, где нас нет» М. Успенского), Волкодав (М. Семеновой), Владигор (Л. Бутякова), Ладога (О. Григорьевой). Однако симптоматично то, что появляются целые серии и издания — в том числе научно-популярное издание «Мы — славяне», которые используют славянскую тематику.

Исследуя особенности отечественной фантастической литературы, А.Б. Косарева отмечает, что наряду со славянским фэнтези в отечественной традиции активно развивается и жанр альтернативной истории, ярким примером которого она считает дилогию С. Лукьяненко «Холодные берега» и «Близится утро». Ее действие разворачивается в мире альтернативного христианства, который напоминает нашу планету на рубеже XIX-XX вв.: в мир, созданный Лукьяненко, то же 2000 лет назад пришел Искупитель, принесший в мир Слово. Он стал учителем двенадцати апостолов, двенадцать из которых его предали, а верным ему остался только Иуда Искариот. Искупителем стал обычный мальчик-сирота, так как сына Богоматери убили в резне, устроенной царем Иродом¹⁷. Подобное переосмысление основ Христианства свидетельствует активности в массовом сознании тех представлений, что связаны с язычеством и архаической культурой.

Момент непосредственной передачи мифа абсолютно сакрален — в эти мгновения миф творится заново, а вместе с ним воссоздаются связи всех составляющих мир элементов. Процесс трансляции и ретрансляции сакральной информации, где многократное воспроизведение выступает как подтверждение ее ценности, связывает воедино любое социальное пространство — от архаического до постмодернистского — и усредняет массовое сознание, стирая противоречия между различными его пластами — от элитарного, творческого до проявляющего себя на витальном уровне. Именно поэтому особым смыслом наполняются не только ритуалы архаических народов, не только гладиаторские бои и публичные казни христиан в Риме, процессы над ведьмами и рыцарские турниры в эпоху Средневековья, но и такие современные формы массовой активности, как рок-фестивали и рок-концерты. Естественно, что разные формы и жанры массовой культуры тяготеют к различным пластам фольклорного сознания, и если поп-музыка, бытовая драма, любовный роман в большей степени отражают принципы поздней — городской культуры, то мистический триллер, детектив, боевик, фантастический роман, рок-музыка¹⁸, явно

базируются на архаических представлениях и актуализируют мифологические основания культуры.

Итак, оформление сюжетной канвы, характер персонажей, особенности трактовки образов — все это позволят увидеть сходство жанров массовой культуры с традиционными архаическими формами. Однако если говорить не о структуре, а об атмосфере, воссоздаваемой в произведениях неомифологической фантастики, то она, в большей степени, соотносится с такими традиционными жанрами, как суеверный рассказ и быличка. Образы низшей демонологии — лешие, домовые — становятся персонажами рассказов Д. Трусиновской. По мнению А.Б. Ройфе, автор Трусиновская передает «позитивное народное восприятие домового как охранителя хозяйства, поддерживающего порядок на «своей» территории — неважно, что к ней относится: изба или квартира в девятиэтажном доме»¹⁹, с одной стороны, следуя традиции, показывая различный характер и функции «овинников» и «домовых», пополняемых домовыми «ванными», «холодильными», «автомобильными» и «подвальными», с другой — иронизируя над домовенком Тришкой, который учит английский язык, мечтая об эмиграции. Но сходство с быличкой ограничивается только введением в сюжетную канву тех персонажей, которые представляют низшую демонологию. Сам же дух страшной истории здесь, безусловно, отсутствует.

Однако все более прочные позиции в современной культуре начинают занимать жанры, в которых доминируют эмоции страха и ужаса, присущие — причем, это связано не только с киноиндустрией, но и с музыкой.

Несколько лет назад в России стала огромной популярностью среди тинейджеров пользоваться музыка отечественной панк-рок-группы «Король и Шут». Группа собирала полные залы на концертах, ее записи моментально распродавались, стилистика «КиШ» стала ярко проявляться в одежде, появилась мода на характерный вокал с почти горловым исполнением, атрибутика с изображением этой группы — футболки, бейсболки, блокноты, даже школьные тетради — моментально исчезали с прилавков. Феномен огромной популярности этой группы ставил в тупик исследователей, которые были готовы ее объяснять и долгой идеологизированностью отечественной массовой музыки, и кризисом рока, и даже плохим, несформировавшимся вкусом ее почитателей. Однако композиции группы постоянно занимали первые позиции в хит-парадах, и, несмотря на грубость и примитивность, радиостанции вынуждены были приглашать их участников в свои передачи и передавать в прайм-тайм.

На наш взгляд, парадокс популярности этой группы связан не со случайными факторами, а обусловлен непосредственной связью произведений этой группы с фольклорными истоками, а точнее, с жанром суеверного рассказа — былички или бывальщины. Для него характерен ряд особенностей: включение в повествование существ нижней демонологии — леших, водяных и русалок, домашних духов, мертвецов, оборотней и заговоренных, необычный или даже фантастический сюжет, включение в

действие существ низшей демонологии, драматическая, часто кровавая, развязка, «ночной» колорит, общее ощущение ужаса. Вместе с тем, постоянство архетипов Жертвы, Смерти, Чужака, мотивов клада и кладоискательства, проклятия, растерзания и поедания, настойчивое воспроизведение самого акта жертвенного убийства свидетельствует об иной — сакральной — природе этих текстов и их генетическом родстве с мифом.

Тексты «Короля и Шута» обнаруживают прямые параллели со многими суеверными рассказами. Так, в народных рассказах об оборотнях и заговоренных часто героем становится медведь как тотемное животное: «Жил-был старик со старухой. Раз к ним зашел медведь в избу... Это был не медведь, а оборотень-человек... Когда старики ушли, медведь сделался человеком и ушел в свой город»²⁰. Эта ситуация становится основой и панк-рок-композиции «Медведь», где раскрывается «двойная» жизнь героя — днем в человеческом обличье, ночью — в медвежьем («Погаснет день, / Луна проснется, / И снова зверь / Во мне проснется»²¹).

Подобное же влияние ощущается и в композиции «Два вора и монета» рассказывается о разделении украденного двумя ворами на кладбище, где предметом споров стала последняя монета, которую воры решили отдать мертвецу²². Структура самого текста напоминает мотивы рассказов о кладах и кладоискателях, где одним их ключевых моментов часто становится мотив деления клада: «Лет более ста тому будет, как сарачиковские жители нечаянно открыли такой клад... Стали теперь судить и рядить, как с кладом поступить..., кому какой пай дать... Ночь никому не спалось..., бессемейные-то казаки и подняли бунт... «Мы по крайности казаки! — кричат они. — Служим Богу и великому государю. Зачем же равнять нас с бабами, да с ребятишками, да с девчатами...? Это обидно!» ...Дело чуть до драки не дошло... Но лишь только решили так и ударили по рукам, как в тот же миг раздался под землей гром, треск и — зашумело!... Пожадничали казаки и всего лишились»²³.

Кроме многочисленных сюжетных параллелизмов, явное сходство суеверных рассказов и композиций группы обнаруживается на уровне самой структуры текстов, действие которых осуществляется, по преимуществу, в нижней пространственной зоне — в подвале или погребу, на болоте или кладбище (подземный мир — мир мертвых, символами которого выступают лабиринт, свастика, меандр, крест). Срединное же, человеческое пространство, выступает в отчужденном от него, враждебном варианте или предстает как обиталище темных сил: это ночной лес, чужой сад, чердак, сарай, эшафот, дорога, топь, озеро, река. Такие же топономы верхнего мира, как небо, солнце, облака и т.п. в текстах отсутствуют вовсе. Характерно, что даже аксиологически позитивное пространство дома предстает в качестве эквивалента нижнего мира²⁴, границей которого традиционно является порог, дверь, крыльцо²⁵, и перемещение с преодолением этих границ становится семиотически значимым. Тяготение к нижней сфере — миру мертвых и демонических сил — усиливается направленностью движения, где горизонтальный и саггитальный векторы отсутствуют или проявляют себя

достаточно слабо, вертикальная же топонома с вектором, направленным вниз, выражена ярко. Наиболее точно это проявляется, естественно, в глагольной сфере, где направленность движения выражена наиболее ярко²⁶. Таким образом, пространство развивается здесь не вширь, а вглубь, связывая мир живых с миром мертвых, и каждое такое перемещение выступает в качестве эквивалента смерти.

Если же рассматривать данное пространство в социальном аспекте, а место — как центр кристаллизации социальных связей, то, к примеру, среди персонажей текстов этой группы явно выделяются представители пространства «покоя» — оседлая часть группы, олицетворяющая порядок, традицию, преемственность (сельский народ, гуляющий на свадьбе, ликующая толпа в провинциальном городке, люд в веселом царстве карлика-шута, рыбак, дровосек) — и пространства «движения». Его представляют путники, бродяги, авантюристы, проходимцы, незнакомцы, скитальцы — герои-одиночки, вырванные из привычного круга и предоставленные сами себе, изгой социума или имеющие особый социальный статус — пьяный дровосек, скоморох, шут, воры, палач. Особое значение здесь имеют чужаки иного порядка — представители нижнего мира, мира мертвых — предков и демонических сил: страшный дед, дряхлая старуха, мертвец, утопленница, кабан, вурдалак, ведьма, леший. Пришельцы противопоставляются остальным как оторванные от «дома», «храма», «места погребения» — то есть, места концентрации социологической и духовной энергии индивида²⁷. Их отчужденность подчеркнута своеобразным обликом и владением вещами, большей частью, ритуального свойства — топором, ножом, метлой, картами, ружьем, капканом. Солидарность с различными частями пространства и их выделение в качестве исключительных, как правило, приводит к конфликту, столкновению, вражде между оседлой и мобильной группами²⁸, и именно эта социальная маргинальность героя вынуждает его выступить в качестве фактора нарушения общественной стабильности.

Здесь не менее важен временной аспект социальности, так как чужак — это тот, кто находится на дистанции — объективированной по отношению к нему дистанции движения, определяющей его принадлежность не к конкретному иному месту — тому, откуда он пришел, но вообще иным местам. Временной же аспект социальности выражается в том, что эта дистанция выступает как «собственная конструкция группы, переносимой на сегодняшнее отношение к чужаку отношение к вчерашнему факту прихода» — чужак пришел вчера, чтобы остаться, а не для того, чтобы уйти, и это воспоминание становится тем «идеальным, символическим фоном его присутствия, тем дополнительным смыслом, оттенком смысла, который и оказывается решающим»²⁹. В этом и выражается принципиальная связь между пространством, временем, движением и социальностью. Столкновение двух миров — аборигенов и пришельцев, массы и героя-одиночки, людей и нелюдей — есть, таким образом, соприкосновение двух времен — циклического и линейного, сакрального и профанного, периода

хаоса, когда времени не было, и упорядоченности после акта творения, времени мифа и времени истории.

Сознательное или неосознанное обращение массового искусства к архаическому слою культуры предполагает выход из современной системы координат «субъективированного времени», центрированного по отношению к воспринимаемому субъекту, времени, как процесса абстрактного, и свидетельствует, по-видимому, о способности мифа выступать в качестве последнего «прибежища сознания», заставляющего представителя современной культуры избирать архаические формы выражения мысли, подобные следующему пассажи: «Берегитесь, наши кони топчут ваши земли!»³⁰.

В подобном контексте событийность выступает в качестве определяющей и придающей развитию характер конкретной направленности, а центральный эпизод в каждом из сюжетов приобретает черты акта первотворения, связанного с ритуальной жертвой. Структура же событийности приобретает устойчивость, где эпизоды похищения невесты («Скоморох»), прощания с убитой женой («Холодное тело»), встречи с утопленницей («Воспоминания о мертвой женщине»), гибели («Садовник», «Верная жена», «Сапоги», «Лесник», «Истинный убийца»), колдовства («Король и Шут», «Отец и маски», «Кукольный театр»), сна («Смельчак и ветер») становятся метафорами смерти. Последняя традиционно изображается через мотив «хождения», «странничества»: страну смерти нужно пройти, «пространствовать» насквозь; «мертвый» — это путник, странник; смерть — «гостиница», «дом», «избушка», широко принимающая гостей-пришельцев; она «гостеприимна» и «широкодверна»³¹. Вместе с тем, это и мотивы размельчания, разрывания на куски, поедания, в вегетативных мифах олицетворяющие возрождение, разрушение порядка жизни и последующее восстановление гармонии мироустройства. Таковы эпизоды поедания тела неверной жены и скармливания его ее бывшим возлюбленным, поедания путника в подвале одинокого дома.

Таким образом, композиция и сюжет здесь воспроизводят одну из универсальных семантических моделей мифа, а ее элементарные единицы, по сути, сводятся к тем же структурным константам, которыми обладает и миф. Это, во-первых, событие, нарушающее равновесие, сложившееся в мире, и, во-вторых, возвращение глобального равновесия через избыточное, как правило, «обретение». То есть, «смысловым» инвариантом большинства рок-текстов, рассматриваемых здесь как варианты, оказывается «мифологическая модель мира», которая может определяться, в свою очередь, либо как семиотическая система — язык³², либо как инвариантный текст — основной миф³³. Таким образом, функция рок-культуры выходит за рамки художественного освоения действительности и выступает как социальная, сверхэстетическая, подтверждающая невозможность разрушения установленного и заданного миропорядка, преходящий характер негативных преобразований и временность господства сил хаоса и смерти³⁴. Именно в утверждении незыблемости гармонии мира, в частности, и проявляется рекреационная

функция мифа, актуализирующаяся современной культурой — в большей степени — массовой, значительно менее — высокой.

Характерно, что метафора оживания выступает в текстах не только на сюжетно-событийном уровне, но и в виде временных несоответствий, где прошлое и настоящее сосуществуют на равных и даже меняются функциями. Здесь происходит выпадение из времени, или, иначе, время прекращает свое существование, опять-таки символизируя Хаос. Одновременно соприкосновение двух времен становится метафорой соединения двух миров — живых и умерших. Так это происходит в сюжете о старом деду, перепившем на свадьбе всех гостей. Это фигура явно символическая, олицетворяющая мир потусторонний, запредельный³⁵. При этом ведущим вектором становится нисходящий, обратный, где свершившееся существует как единственно реальное и единственно существующее, будущее упраздняется, а настоящее сфокусировано на бывшем, осуществленном. Иными словами, жизнь как бы замирает, а смерть торжествует.

Таким образом, время лишается своих основных признаков — стабильности, устойчивости и выступает как гетерогенное, дискретное, локальное. Неоднородность пространственно-временной протяженности выражается, в частности, в разной ее мерности, в способности к уплотнению и разрежению, в хронологической автономии различных ее локусов, несовпадении по вектору событий (как в данном сюжете, свадьбы=жизни и смерти) и их самостоятельном существовании в различных временных пластах со своими собственными системами счисления³⁶. Подобное отсутствие представлений о хронологической определенности событий, не связанных пространственно, является типичным для архаического мышления и ярко проявляется в мифе, где есть время, но нет эволюционного развития во времени, где есть ситуации, переживаемые героем, но нет их временной и биографической обусловленности, где есть прошлое, настоящее и будущее, но они не образуют устойчивой последовательности и выступают в одном событийном ряду³⁷.

В массовой культуре, точно так же, как и в мифе, два мира — профанный и сакральный — выступают в качестве аксиологически неравнозначных — и в пространственном, и во временном отношении. Характерно, что и тип поведения персонажей, демонстрируемый в данных текстах массовой культуры, является исключительным, для бытовых ситуаций в высшей степени нехарактерным. Логика действия персонажей определяется здесь не законами целесообразности, но особой героической этикой, исходящей из предназначенности героя и его особой функции в мире, определяемой судьбой. Последние здесь действуют так же, как мифологические герои, выполняя свое предназначение и осуществляя выбор пути даже вопреки предостережениям своих будущих мучителей, они знают, что обречены, и все-таки движутся вперед, навстречу гибели по начертанной роком стезе: один из них спускается в подвал, слыша там стоны, и погибает, съдаемый страшным дедом («Верная жена»), другой остается на ночлег в доме и становится пищей для волков, а сам хозяин признается в своей

дружбе с хищниками («Лесник»), третий в ночном лесу вопрошает у гадалки о своей судьбе и падает, истекая кровью, с ножом в груди («Валет и Дама»). Такой тип ситуативности с малой вероятностью осуществимости положений значительно повышает ценность текста с точки зрения сюжетности и степень его художественности. Здесь событие выступает как нарушение некоего запрета, а текст при этом становится семиотически избыточным, многослойным и многозначным.

Повышенная семиотичность, знаковая избыточность отражается в поведении и жестах персонажей, реакции на них других персонажей и мира, предметном оформлении среды. Пространственные локусы в текстах представлены достаточно лаконично, что позволяет каждый его признак воспринимать как знак, любую вещь — как сверхценную по смыслу. Причем, вещи занимают здесь вполне определенное пространственное положение, способствуя поддержанию особого сакрального порядка и осуществлению причинно-логических связей между всеми его объектами. Причем, не только пребывание на определенном месте придает вещи статус сакральности³⁸, но и сама вещь — свеча («Блуждают тени»), латы («Кузнец»), эшафот («Истинный убийца»), зеркало («Охотник»), метла («Смельчак и ветер») — непосредственным образом влияет на пространство, наделяя его знаком избранности. Особым образом выделяются здесь предметы ритуального свойства — нож, топор, капкан, ружье, пила, сверло, дубина, камень, принадлежащие представителям «нижнего» мира, подтверждающие их особый статус и право выступать в качестве вершителей судеб. Их избранность, принадлежность иному миру подчеркнута и особым обликом — «маской рыжей обезьяны», «черным цилиндром, нарядом старинным», «рыжим платьем».

Персоналии, оформленные подобным образом, выступают не только в качестве объективированных единиц, но приобретают значение архетипов, наделенных полным набором традиционных атрибутов. Из них наиболее значимыми становятся архетипы Жертвы и Палача, изъятые из тисков социальности и гуманности, лишённые индивидуальной психологии, действующие вне общественной нормы, не подчиняющиеся законам принятой этики. Эти герои несут законы в себе самих и поэтому не соотносятся ни с какими нормами цивилизации. Эти типажи действуют в рамках заданных однажды сюжетных схем, где Жертва — это путник, странник, чужак, он молод и здоров, но пассивно принимает свою судьбу и не пытается ей противостоять, безропотно отдавая себя в руки Убийцы. Наличие особой связи с миром умерших предков, с потусторонними силами именно молодых людей подтверждают и тексты традиционной культуры — об этом говорит в своих исследованиях А. Морозов³⁹. Палач также по-своему пассивен — он не ищет жертвы, но терпеливо выжидает, он находится в состоянии покоя, он здесь и всегда. Образ Жертвы связывает мир живых — тот мир, откуда она является, и мир предков, подчиняясь и отдавая себя во власть тому, кто его представляет — Палачу. Этот единственный сюжет воспроизводится многократно, настойчиво и последовательно во всех

композициях рок-группы, обращая сознание к тем пластам культуры, где архаический тип мышления существует как основной и единственный.

Таким образом, основным событием в рок-текстах, предстающих как мифологические, становится убийство, центральным образом — образ жертвы и обреченности⁴⁰, а ведущие представления переданы в метафорах насильственности, мести, зла и неправоты, а также голода, насыщения и еды. Иррациональная логика поступков героя, выступающая как этическая предопределенность, отличает данный тип поведения как героический, становящийся основным точно так же, как и в мифе с его нацеленностью на реализацию этических потенций персонажа⁴¹.

В заключении хотелось бы отметить, что факт активного использования фольклорных и более ранних — мифологических — пластов не ограничивается рассмотренным примером. Сегодня фолк-рок — это одно из самых коммерчески успешных направлений массовой музыки. Увлечение в нашей стране фолк-роком, превратившим архаичную народную музыку в готовый коммерческий продукт, началось с интереса к ирландской группе «Clannad», которая в семидесятые годы способствовала выходу на большую коммерческую сцену в Европе и США традиционных народных мелодий Севера Ирландии из графства Донегол. В середине восьмидесятых на развалах и в магазинах появились пластинки группы «The Dubliners», где исполнялись экспрессивные и оптимистичные городские баллады на английском языке. Характерно, что в композициях были использованы или просто обработаны народные баллады, собранные коллекционерами начиная с XIX в. Чуть позже многие городские баллады появятся в русских переводах в книге «Поэзия Ирландии», и она мгновенно пропадет с прилавков.

Самую стойкую и целостную аудиторию фолк-рок-музыки в России составляют представители движения исторической реконструкции, популярность которого объясняется тоской современного человека по «подлинной» истории и своим корням, а также стремлением почувствовать живую связь с миром через непрерывную связь с прошлым путем реконструкции материального быта (предметов обихода, оружия, жилища) и отношений между людьми. Большинство клубов занимается реконструкцией культуры до-христианской Руси периода викингов или варягов, культура которых в свою очередь исторически была тесно связана как с Россией, так и с Ирландией. Кроме того, для многих из русских реконструкторов-историков ирландская музыка подспудно заняла место скандинавской, поскольку всегда была более доступна. Почувствовав интерес молодежи, фолк-рок-тему стали активно разрабатывать музыкальные журналисты и ведущие радиопрограмм. Программы разной периодичности, которые напрямую затрагивали ирландскую музыку выходили в период 1992-1996 гг. на радио «Эхо Москвы», «Юность», «VOX». Особенно надо отметить цикл программ Celtic time и «Музыка и Эпос» на радио «Ракурс» в 1994-1996 гг. Считается, что самой первой группой, начавшей использовать фолк мотивы в своём творчестве, является группа «Аквариум». В чистом же виде ирландский фолк в России исполняла группа «Воинство Сидов», подхватила это направление

группа «Гинтал», сочетающая в себе и рок звучание. В последствие появились команды — такие, как «The Darts», исполняющие ирландские мотивы на русском языке. Популярность фолк направления стала возрастать, появлялись новые группы, играющие музыку, где фолк постепенно вытеснялся множеством стилевых примесей. Это такие группы как: «Мельница», «Рада и терновник», «Вилы», «Троль гнёт ель», «Полынья», «Семиречье», в инструментальный состав которых входят следующие инструменты: ритм-гитара, (бас или соло-гитара), флейты, струнные, перкуссия (ударные), вокал чаще либо один женский, либо мужской. Увеличилось количество фолк-фестивалей, среди них: фолк-рок-форум, Перспектива, Радужный дракон, Пустые холмы, Зиланткон, Бликом и многие другие.

Подобная приверженность традиционной культуре свидетельствует о том, что кроме представлений, отражаемых в текстах массового искусства и выработанных их авторами сознательно, существует целый круг фактов, влиянию которых при создании текста они бессознательно подчиняются. Культурная обусловленность текстов массового искусства и проявляется в особенностях описания причинности, воссоздания пространственно-временных особенностей, в следовании определенным моделям и стремлении к воссозданию их в безальтернативных вариантах, в стереотипности, клишированности. В массовой культуре, точно так же, как и в мифе, два мира — профанный и сакральный — выступают в качестве аксиологически неравнозначных — и в пространственном, и во временном отношении. В этом смысле массовая культура выступает как актуализированная мифология со всеми ее атрибутами и функциями, а картина мира, присущая современному человеку, свидетельствует о его мифологическом мироощущении и следовании архетипическим формам проявления индивидуальной и массовой активности.

¹ См.: Немировский В.Г., Стариков П.А. Тенденция «квазирелигиозности» в среде красноярского студенчества // СОЦИС, 2003. № 10.

² Синелина Ю.Ю. О критериях определения религиозности населения // СОЦИС. 2001. № 7.

³ Макаревич А. «Сам овца». Автобиографическая проза. М., 2003. С. 30-34.

⁴ См.: Эко У. Средние века уже начались // Иностранная литература, 1994. № 4. С. 259.

⁵ Здесь, естественно, имеется в виду не классический миф как завершенная форма целостного переживания и отражения действительности, а естественное включение мифа в немифологическую культурную традицию — то есть, современная мифология.

⁶ Зуй М. Социология — мифология — философия (типы сознания) // Социологические исследования. 1996. № 12. С. 17.

⁷ Гачев Г.Д. Миф. Национальный. Индивидуальный // Миф в культуре: человек — не-человек. М.: Индрик, 2000. С. 128.

⁸ Лукин А., Рынкевич Вл. В магическом лабиринте сознания. Литературный миф XX века // Иностранная литература. 1992, № 3.. С. 239. Цит. по: Ройфе А.Б. Неомифологическая фантазия в фантастике XX века. М., 2006.. С. 14.

⁹ См.: Ройфе А.Б. Неомифологическая фантазия в фантастике XX века. М., 2006..

¹⁰ Сапковский А. Вареник, или Нет золота в Серых горах // Сапковский А. Дорога без возврата. М., 1999. С. 415. Цит. по: Массовая культура России конца XX века. Фрагменты к... СПб., 2001. С. 259-260.

¹¹ Причем открытость сюжета приводит к тому, что многие инварианты обрастают толкованиями и продолжениями: сюжет «Хищника» (реж. Дж.Мак-Тирнен, 1987) развивается в «Хищнике — 2» (реж. Ст.Копкинс), за «Чужим» Р. Скотта (1979) следуют «Чужие» Дж.Камерона, «Чужой — 3» Д. Финчера и вариативное прочтение сюжета в «Левиафане» Дж. Пан-Косматоса. Сценарии первых трех фильмов А.Д. Фостера также функционируют в качестве беллетризованных вариантов, комиксов, романов-сиквелов и компьютерной игры «Чужаки против Хищника». Рассказ писателя-фантаста Дж. Кэмпбэлла «Кто там?» интерпретируется сначала в фильме «Это пришло из другого пространства» (реж. Д. Арнольд, 1953), затем в «Твари» Дж. Карпенстера (1982), наконец, пародируется в фильмах М. Брукса («Молодой Франкенштейн» и «Космические яйца»). См.: Галина М.С. Мифология и кинофантастика // Общественные науки и современность. М., 1996. №5. С. 168-169..

¹² Реж. Н. Лебедев, 2006.

¹³ Голосовкер Я.Э. Логика мифа. М.: Наука, 1986. С. 125.

¹⁴ Более подробно см.: Косарев А. Философия мифа. М., 2000. Гл.8.

¹⁵ Адоньева С.Б. Сказочный текст и традиционная культура. СПб., 2000. С. 30-31.

¹⁶ Логинов С., Перумов Н. Предисловие авторов // Черная кровь. Роман. СПб., 1996. С. 5.

¹⁷ Косарева А.Б. Фэнтези: фантастика магии и волшебства ... С. 268.

¹⁸ Говоря о художественности текстов массовой культуры, необходимо иметь в виду, что сюжет, основу которого составляет событие, не имевшее места в действительности — то есть вымышленный рассказ — уже является художественным. При этом художественное творчество можно различать как осознанное (в случае осознания автором неистинности своего повествования) и бессознательное (в ситуации уверенности в его правдивости). (См.: Азбелев С.Н. Народная проза. Библиотека русского фольклора. Т. 12. М., 1992.. С. 13). В данном случае речь может идти лишь о различной степени художественности в этих типах текстов.

¹⁹ Ройфе А.Б. Неомифологическая фантазия в фантастике XX века. М., 2006. С. 30.

²⁰ Азбелев С.Н. Указ. соч.. С. 370.

²¹ 30 песен группы «Король и Шут» в нотной записи с гитарными аккордами. М.: ООО «АНТАО», 2003. С. 45.

²² Два вора, лихо скрывшись от погони,

Делить украденное золото решили.

На старом кладбище вечернею порою

Уселись рядом на заброшенной могиле.

И вроде поровну досталось им богатство,

Но вот беда — последняя монета.

Один кричит: «Она моя — я лучше дрался!»

«Да что б ты делал, друг, без моего совета?!»...

Воры вмиг переглянулись и помчались наутек.

А мертвец все золото с собой в могилу уволок! (Там же. С. 57.)

²³: Азбелев С.Н. Указ. соч. С. 322-323.

²⁴ «Все те, кто не прочь // Поразмять немного кости, // Вас ждут в эту ночь, // Мастер приглашает в гости...В те дни, когда я // В настроении бываю, // Сидя у огня // Черепа перебираю» («Мастер»).

²⁵ «Я стар ходить, мне тяжело, — сказал он парню вслед, // Закрылась дверь и в тот же миг расхохотался дед» («Бродяга и старик»).

²⁶ «...и упали карты на снег» («Валет и Дама»), «...и тело мертвое столкнул я в речку быструю...И падал на пути, кричал отчаянно» («Воспоминания о мертвой женщине»), «...камень сорвался в пропасть с горных вершин» («Камнем по голове»), «...и с утеса вниз парень полетел» («Любовь и пропеллер»), «...мертвец все золото с собой в могилу уволок» («Два вора и монета»), «...дико кричал, проклиная ночь, Падал, одежду рвал...» («Леший обиделся»), «...о пол гранитный головой он с лестницы упал» («Бродяга и старик»)

²⁷ Филиппов А. Социология пространства: общий замысел и классическая разработка проблемы // Логос. 2000. №2. С. 150.

²⁸ Эта проблема рассматривается среди прочих в «Социологии» Г. Зиммеля (1908), а именно в его IX главе — «Пространство и пространственные порядки общества» // Логос. 2000. №2. С. 149.

²⁹ Филиппов А. Социология пространства: общий замысел и классическая разработка проблемы // Логос., 2000. №2. С. 149.

³⁰ Обращение к публике солиста рок-группы «Ортханк» Скальда.

³¹ Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. Мотивы // Миф. Сказка. Эпос. Екатеринбург, 1997. С. 78.

³² Леви-Стросс К. Язык и родство // Леви-стросс К. Структурная антропология. М., 1985. С. 89.

³³ Иванов В.В., Топоров В.Н. Славянские языковые моделирующие семиотические системы: Древний период. М., 1965. С. 246. Их же. Исследования в области славянских древностей. М., 1974. С. 342.

³⁴ В рамках настоящей исследовательской парадигмы выносятся за скобки такие функции массовой культуры, как манипулятивная, где массовая культура предстает как механизм управления сознанием масс, экономическая, представляющая данное образование как товар и некоторые иные.

³⁵ «Дед открывает свой беззубый рот // И хриплым голосом он песенку поет. // Слова такие: «Где ж вы, деды и отцы?», // В ответ на кладбище завывли мертвецы»

³⁶ «...невеста вздрогнула, в испуге бормоча: «Да ведь он умер десять дней тому назад...»

³⁷ Леви-Брюль Л. Первобытная мифология. // Миф. Сказка. Эпос. Екатеринбург, 1997. С. 30-38.

³⁸ Леви-Стросс К. Первобытное мышление. М., 1994. С. 121.

³⁹ Морозов И.А. Мистификация чуда // Славянская традиционная культура и современный мир. М., 1999.

⁴⁰ «...и раздался крик предсмертный и зачавкал страшный дед...», «...Голова их брата среди цветов лежала...», «...погибель тебя ждет, коль ты со мною повстречался», «...вдруг увидел дома на полу в сапогах убитую сестру...», «...а в поле у реки лежало пять кровавых тел», «...отец лежал, багряной кровью истекая...», «пила вонзилась ей в ребро, // По милой башне звонко молоток поддал! // В спину — топор, в руку — сверло! // В пах впился нож, которым режут металл!»

⁴¹ Стеблин-Каменский. М.И. Миф. Л., 1976. С. 68-69.