

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 1(091):82

Е. А. Яковлева

ИГРОВАЯ ПРИРОДА МИФА

В статье раскрывается многомерность и сложность игровой природы мифа. Она проявляет себя в диалектике объективного и субъективного, онтологического и гносеологического. Игровая природа мифа обнаруживает себя в фантазировании, творчестве, наличии множества символических значений и их интерпретации, движении сюжетной линии и взаимодействии героев, воплощении через ритуал, чувственном восприятии.

The variety and complexity of the myth's playing nature is revealed in this article. This nature shows itself in the dialectics of subjective and objective, ontological and gnosological. The myth's playing nature shows itself in imagination, creation, many symbolic senses and their interpretation, plot line motion and characters' cooperation, embodiment through the ritual, sense perception.

Ключевые слова: миф, игра, игровая природа мифа, священная игра, мифообразующая фантазия, темпоральность, феномен допущения

Keywords: myth, play, the myth's playing nature, sacred play, myth-creating fancy, temporality, phenomenon of admittance

В той пестрой ткани культурных форм, из которых «соткано» сознание человека, миф занимает исключительное место: он является исторически первой духовно-культурной формой и не теряет своих лидирующих позиций вплоть до современности. Об этом справедливо писал А. Ф. Лосев, считая, что мифология органична всем эпохам. В основе каждой культуры лежит система ценностей, получающая выражение в мифологической форме, а сам миф выступает нередко главенствующей основой культуры. Миф предстает как комплекс мировоззренческих установок, порожденных глубоко органичными для каждой культуры закономерностями. Во время мировоззренческого кризиса миф проявляет себя как форма культуры, способная объединить людей, а также подарить им надежду, опору и веру в себя, свои силы, уверенность в действиях и поступках. Миф может создать почву для очередной исторической волны духовного развития, а также дать импульсы для появления новых творческо-образных сфер, синтезирующих различные виды фоль-

клора, искусства и науки. Все сказанное делает миф с научной точки зрения особенно актуальным и заставляет снова исследовать его с позиций XXI в.

В любом мифе обнаруживает себя его игровая природа, что делает миф необычно привлекательным и вечно живущим. Заметим, что этот аспект мифа практически не исследовался. Согласно У. Эко игра изначально лежит в основе любого культурного феномена [1]. И в этом своем убеждении он не одинок. Дело в том, что интерпретации понятия игры встречаются всюду, где ход явления зависит от борьбы двух или более сторон, а ее исход – от выбора и принятия борющимися, противоположными сторонами тех или иных решений, стратегий. В связи с этим, практические возможности приложения игры оказываются чрезвычайно широкими и многообразными. Игры человека, как считает Х.-Г. Гадамер, – это естественный процесс [2]. Игра – особая сфера реальности, создающая собственную гиперреальность. При этом, по мысли К. Б. Сигова, человеку игра не дана, а экзистенциально задана [3]. Человек играет изначально, на протяжении всей своей жизни, постоянно расширяя и обновляя диапазон уже существующих игр.

На объективную трудность описания феномена игры указывал еще Й. Хёйзинга, настаивая на том, что феномен игры не поддается анализу с помощью понятий, используемых для описания привычных фактов нашей познавательной, психической и сознательной жизни [4]. Игра – это свободная деятельность, совершаемая без принуждения. В своей основе она бескорыстна, отмечена качеством парадоксальности, неожиданности, импровизации. Игра нередко выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании. Важен и такой аспект потребности в игре, как релаксация и компенсация того, что человек не обнаруживает в реальной жизни. Игра всегда в той или иной мере дистанцируется от повседневности, а игровое состояние есть преобразование окружающего мира. Игра определяется не целью и результатом, а имманентным, только ей присущим в данном конкретном контексте, смыслом. Но при этом игровой процесс невозможно подробно «протоколировать» и рационализировать. В силу этого можно утверждать: игра феноменальна и уникальна.

Й. Хейзинга, разрабатывая теорию игры, употребил понятие «священная игра». Этот акцент принципиально важен: согласно ему элемент игры оказывается изначально включенным в мифологическое сознание. Впоследствии К. Б. Сигов утверждал, что наиболее вероятной этимологией слова «игра» является образование от той же основы, что и греческий *agon*, «священный трепет» (первоначальное значение данного словосочетания – «восхваление и умилоствление божества пением и пляской»). Такое смысловое ядро понятия дает прямой повод связать игровую деятельность с мифом. Здесь внутренняя форма и смысл слова «игра» напоминает о том, что не рассудком и умом, а иррациональным «священным трепетом» всего существа человек приобщается к игре [5]. В какую бы оболочку не облакался миф (в повествовательную, драматическую, песенную), изобретательный дух играет в нем на границе реального и ирреального, серьезного и несерьезного. В этом проявляется существенная взаимосвязь мифического и игрового действий. Древние ритуальные танцы, музыка, изобразительные композиции преследовали цель «удержать мир в гармонии и порядке», представить некую космическую модель, сущность и привлечь ее к земному бытию. Через театрально-ритуальные формы миф не просто излагает космическое событие, он устанавливает отношения человека с окружающим миром как со-бытие, стремится посредством игрового элемента сделать мир более понятным, а следовательно, и более безопасным. Скептицизм в отношении игры просто невозможен. Каждый играющий, инсценирующий миф человек должен верить в безусловность происходящего действия, так как оно воплощает некое благо и высший порядок. Вся сакральная деятельность народов связана с игровым феноменом. При этом ни в одной мифологии игра не воплощается в божественных фигурах, но сами божества нередко представлены играющими.

Каждый хорошо разыгранный миф в виде ритуала, церемонии, состязания внушает архаическому сознанию уверенность в приобретенном для группы благе. По окончании обряда его действие не прекращается, а излучает свой свет на обыденную жизнь, обеспечивая порядок, безопасность и процветание группы. У того, кто смотрит на подобную игру со стороны, может возникнуть впечатление нелепости и искусственности происходящего; для того чтобы быть захваченным игровой стихией мифа, надо находиться внутри нее и жить ею. Здесь открывается новое качество игры: она связана с элементом видимости. Играющего человека игра всегда захаровывает. Й. Хейзинга в результате своих рассуждений формулирует закон: в священном ритуале и праздничном состязании, как в постоянно возобнов-

ляющихся формах, культура вырастает как игра и в игре.

В большом массиве литературы, посвященном взаимодействию искусства и игры, исследователи пытаются выявить те виды искусства, которые в большей степени несут в себе игровое начало. По общему мнению, таковыми являются мусические искусства – поэзия, музыка и танец. Миф, в какой бы форме он ни передавался, всегда расценивается как поэзия. Сама природа мифопоэтического высказывания позволяет рассматривать его как пребывающего в царстве игры. Тот или иной священный акт, древний ритуал, который переживается как чудо, как экстаз, реализует себя в поэтической форме. В обществах с мифологическим сознанием ключевую роль играет заклинание, имеющее ритмическую основу, четкую композиционную структуру, рифму, а в самой природе поэтической формы заложена некая магия.

В мифе как произведении искусства игра выступает средством упорядочения материала, способом построения художественного произведения. Миф превращается в специфическую игру, в которую творец вовлекает других (слушателя, зрителя, читателя). Наиболее ярко смысл мифа раскрывает себя при «разыгрывании», то есть воспроизведении. Поэтому условно можно говорить, что миф как произведение искусства возникает с началом игры и «умирает» с ее окончанием. В силу этого обстоятельства миф как произведение искусства обладает свойством темпоральности. Во-первых, его бытие временно, поскольку он существует в становлении и воспроизведении. Во-вторых, события мифа современны зрителям – о них не столько вспоминают, сколько участвуют в них. Понять игровую природу мифа можно только благодаря вовлеченности и участию в ней в роли творца, игрока-актера или зрителя.

Игровое начало в мифе заявляет о себе на уровне содержания и художественной формы. Благодаря игре фантазии миф облачается в чистую форму, где содержание «растворяется в форме, материя бытия и событий растворяется в игре» [6]. В художественном содержании игровой элемент обнаруживается в разработке событийного ряда, сюжета, выстраивании коллизии и конфликта. На уровне художественной формы игровое начало проявляется в процессе изобретения художественных средств иносказания – символов, метафор, алогизмов, обыгрывающих сочетание компонентов действительного мира и мира художественного вымысла. Заметим, сам термин «игра» функционирует среди таких терминов, как «символ», «знак», «метафора», «метаморфоза», где определенная детерминированность соединяется при реконструкции с творческим вдохновением.

Любое творчество есть игра с системой знаков и символов. Сам творец (творцы) мифов играет в свое искусство мифотворчества: такая игра возникает в результате творения нового мифологического символа и его содержания не на основе существующей нормы, а на основе случайных, спонтанных, подчас бессознательных, сочетаний несочетаемого, видения общеизвестного в оригинальном ракурсе. При создании нового символа активно подключаются воображение и фантазия творца: они действуют случайно, без плана и цели, соединяя по своему произволу далекие вещи и создавая новые фигуры, полные смысла. Они осуществляют игру природными и социокультурными феноменами, придавая им новое качественное измерение. Впоследствии более удачный эксперимент становится нормой, обогащая уже имеющийся словарь символов. Таким образом, творческий процесс сочинения мифов связан с игрой воображения и фантазией автора.

Миф всегда существует в поле интерпретаций, и проинтерпретировать миф можно бесчисленное число раз. В этом также проявляется его игровая природа. В связи с этим вспомним утверждения С. Лангер, что в мифе присутствует «третичное содержание», связанное с воображаемо-переживаемым, с тем, что невозможно воспринимать отдельно от произведения. «Художественная истина» мифа – это истина символа в отношении к формам чувства, – формам безмяннм, но постигаемым в том случае, когда они возникают в чувственном отображении [7].

Интерпретация мифа как произведения искусства представляет собой непрерывный игровой процесс, в котором от самого произведения переходят к скрытым в нем исходным кодам символов и на их основе – к более верному прочтению произведения и снова к кодам и подкодам, но уже современности, а от них – к непрерывному сравнению и сопоставлению разных прочтений, получая игровое наслаждение, удовольствие от одной только многоликости этой открывающейся картины, многосмысленности, связанной не только с тем, что удалось в какой-то мере приблизиться к первоначальному коду автора, а возможности преобразовать собственный первоначальный код. Всякая интерпретация произведения искусства, заполняя новыми значениями «открытую форму» (по У. Эко) первоначального сообщения, не изменяющуюся в течение веков, дает начало новым сообщениям, которые призваны обогащать коды-символы, перестраивая их и подготавливая почву завтрашним читателям для нового прочтения произведения. Определяя этот непрерывный процесс обновления, анализируя различные его фазы, человек не в состоянии предсказать те конкретные формы, в которые он выльется.

Художественное восприятие содержания мифа одновременно зависит от игрового сочетания духовного багажа субъекта и объекта (мифа). В совокупности они рожают психические переживания (волнение, трепет, чувствительность, наслаждение). К эмоциям подключается механизм фантазирования, с помощью которого на вымышленные события зритель-читатель смотрит как на реальные (феномен допущения): в своей фантазии он лицедействует, то есть играет роли автора и персонажей. Фантазия приводит человека к иному измерению существования, к игре человеческих сил и возможностей. Также при восприятии мифологического текста начинается активная работа сознания по расшифровке значений символов, которые калейдоскопично играют между собой: через символ и метафору миф играет смыслами в нашем сознании. Не случайно здесь мы говорим об игре сознания, об игре смыслами и значениями, в которую нас вовлекает автор.

Помимо этого игровую природу мифа можно обнаружить в драматическом разыгрывании сюжета мифа. Актерское мастерство – это всегда воплощение игры (вспомним, игра изначально трактуется как прообраз драматического искусства). Актер воспринимает образ мира как театр, одновременно живя в реальном и вымышленном мире, судьбой своей и своих героев. И этот процесс носит безостановочный игровой характер.

В связи со всем вышеизложенным мы имеем право говорить об игровой природе мифа. Это очень сложный многоуровневый феномен, онтологически укорененный в антропологической реальности и наделенный характеристикой субъективности. Игровая природа мифа осуществляется как сложная целостность действий, сознания и коммуникации. Дать универсальное определение игровой природе мифа трудно. Как писал Е. Финк о смерти, труде, любви и в том числе игре, это – экзистенциальный феномен, «который отталкивает от себя понятия... Игра – один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя... и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [8]. При этом игра субъективно самодостаточна. Это означает, что игровое действие с точки зрения его предметной реальности ничем не отличается от иного действия (например, работы), и спецификация игровой деятельности происходит в сфере сознания, или деятельности, «направленной на переживание». Онтологическая структура игры такова, что деятельность в ней неотчуждаема от действия: она постоянно сдвигается к становящемуся, необычному для готового мира. Таким образом, действие и деятельность в игре, в том числе и в игровой природе мифа, разделить невозможно,

именно это делает ее необычайно сложной многоуровневой реальностью. Игровая природа мифа коренится в субъективной реальности, но в процессе развертывания она приобретает объективное существование. Игровая природа мифа динамична благодаря сюжетной линии, соединению в ней смыслов и значений, придаваемых тем или иным действиям и отношениям, которые легко трансформируются в иные. Игровая природа мифа многомерна: в ней органично сочетаются и уживаются ценностное, эмоциональное, интеллектуальное и действенное «измерения». Они реализуются через игровую деятельность, игровое сознание и игровые отношения, которые следует считать важнейшими элементами структуры игровой природы мифа, конституирующими ее бытие.

Таким образом, миф есть исторически первая форма сознания, присутствующая во всех культурных эпохах, вплоть до современности, и выступающая в качестве основы культуры. Игра – особая сфера реальности, внутренний механизм культуры, проникающий в любой культурный феномен, в том числе язык, миф, искусство. Игровая природа мифа – феномен сложный и неоднозначный, выполняющий функции социализации, адаптации, трансляции опыта, знаний и ценностей.

Игровая природа мифа заявляет о себе на различных уровнях, в том числе онтологическом, гносеологическом, эмпирическом, коммуникативном. В художественном опыте, к которому можно отнести и ритуал как проявление игровой природы мифа, мы видим и ощущаем действие подлинного сакрального опыта, не оставляющего без изменений своего субъекта (он совершенно разный до и после), и задаемся вопросом о способе бытия того, что таким образом познается.

Многоуровневая игровая структура мифа позволяет видеть в нем некую матрицу значений. Но как ни читать эти матрицы, в них всякий смысловой пласт неизменно отсылает к другому смысловому пласту. Аналогичным образом всякий миф отсылает к другим мифам. Здесь имеет место знаменитый герменевтический круг. Таким образом, игровая природа мифа осуществляет себя на гносеологическом уровне. Если задаться вопросом, к какому последнему значению отсылают все предыдущие значения, которые должны все вместе к чему-то относиться, то единственный ответ состоит в том, что мифы означают дух их созидающий с помощью того самого мира, час-

тью которого он является. Таким образом, могут порождаться одновременно как сами мифы, создаваемые духом, так и создаваемый мифами образ мира, уже нашедший себе место в устроении духа. Мир мифа – это спектакль, игровое действие которого разворачивается перед человеком, где он выступает в роли творца, исполнителя, зрителя, интерпретатора или жертвы неких комбинаций, упраздняющих его как самостоятельное лицо.

Рассуждая об игровой природе мифа, мы всегда существуем в поле интерпретаций. Миф – всегда символический текст, который следует истолковывать, чтобы проникнуть в знание, заключенное в нем. Интерпретация – способ существования мифа и его игровой природы. Здесь соединяются индивидуально-личностное и социально-детерминированное, история и современность, традиция и новация, сюжет и ситуация, текст и контекст, диалектически переплетенные между собой. Игровая природа мифа – чистое содержание, которое можно проинтерпретировать бесчисленное число раз.

В целом, игровая природа мифа проявляет себя в диалектике объективного и субъективного, онтологического и гносеологического. Игровая природа мифа обнаруживает себя в фантазировании, творчестве, наличии множества символических значений и их интерпретации, движении сюжетной линии и взаимодействии героев, воплощении через ритуал, чувственном восприятии. Исследования мифа и его игровой природы являются актуальными ввиду таинственности феномена. Тайна мифа заключается в наличии множества смыслов, где за фантастическими образами встает правда о бытии, поэтому вымысел обладает силой истины и расширяет познание об окружающем мире.

Примечания

1. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб., 2004.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988.
3. Сигов К. Б. Человек вне игры и человек играющий. Введение в философию игры // Философская и социологическая мысль. 1990. № 4. С. 31–47.
4. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий). М., 2001.
5. Сигов К. Б. Указ. соч.
6. Кассирер Э. Философия символических форм. М.; СПб., 2002. Т. 2. С. 146.
7. Лангер С. Философия в новом ключе. М., 2000.
8. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 362.