



*Культурология*

**УДК 130.2**

**А.В. Гребеник**

**Гребеник Анна Владимировна**, студентка 1 курса гр. СКД/бак-19 ФСКДТ Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: annagrebenik@mail.ru

Научный руководитель: **Прохода Павел Викторович**, кандидат исторических наук, доцент кафедры истории, культурологии и музееведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: sebek06@mail.ru

## **РОЛЬ И МЕСТО МИФА В СОВРЕМЕННОЙ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ**

В статье рассматривается влияние мифов на сознание и творчество современных людей. А также прослеживается закономерность, по которой мифы связаны с различными направлениями человеческого искусства.

**Ключевые слова:** искусство, миф, мифотворчество, скандинавская мифология, фэнтези.

**A.V. Grebenik**

**Grebenik Anna Vladimirovna**, student of 1st course of group SKD/19 of FSKAT of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: annagrebenik@mail.ru

Research supervisor: **Prokhoda Pavel Viktorovich**, candidate of historical sciences, associate professor of department of history, cultural studies and museum

studies of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: sebek06@mail.ru

## **THE ROLE AND PLACE OF MYTH IN MODERN SOCIO-CULTURAL REALITY**

The article examines the influence of myths on the consciousness and creativity of modern people. It also traces the regularity by which myths are associated with various direction of human art.

**Key words:** art, myth, myth-making, Norse mythology, fantasy.

В современном мире искусству отводится значительная роль в формировании мировоззрения человека. Оно всегда присутствовало в его жизни и являлось продуктом человеческого творчества. Искусство помогало людям проникнуться красотой окружающего мира, осознать себя частью мироздания.

Искусство сопровождало людей и на протяжении веков, как известно, каждый раз проявляясь по-разному. Эту разницу можно объяснить тем, что в определенные временные промежутки у людей было свое особое миропонимание или мироощущение, которое непрерывно изменялось под воздействием стихийных или общественных явлений.

Изменяющийся образ мыслей представителей господствующей эпохи во многом преобразовывал и нравственный облик людей, меняя воззрения о себе и своем творчестве. Причем в давние времена образ мысли одного человека противоречил мыслям другого, что способствовало созданию уникальной картины мира, присущей определенной этнической общности, где возникшая система взглядов и образов формировала культуру и историю целого народа. Как правило, культура целого этноса складывалась как из исключительных

этнических черт, таких как внешние отличия: цвет кожи, глаз, сформировавшихся в процессе этногенеза, так и духовных, то есть народного творчества или фольклора – мифов, сказок, поверий, песен и т.д.

Следует отметить и тот факт, что главенствующее место в формировании мироощущения людей занимал миф – как особая форма восприятия существующих реалий. Так, по мнению Н.З. Алиевой, в эпоху древности миф как предмышление стал первичным видом мировоззрения, который являлся донаучным пониманием и способом истолкования человеком мира [1, с. 13]. Но, несмотря на то, что миф появился в архаичные времена, он в современном мире занимает далеко не последнюю роль в сознании людей.

Трансформируясь и подстраиваясь под специфические реалии современности, миф позиционирует себя с двух сторон. С одной стороны миф – отголосок многовековой истории народа и его культуры, с другой – продукт, измененный, зачастую полностью под желания и потребности людей, зачастую – с потерей своей уникальности и ошибочным представлением о каком-либо событии или явлении.

В современный век, когда научные технологии развиваются с невероятной быстротой, такое же стремительное развитие науки почти полностью отделило рациональность от мифа, определяя его как неправдоподобность, ложь и выдумку. Но тем не менее они (рациональность и наука) продолжают тесно взаимодействовать. Все потому, что в основе возникновения мифов в науке и о науке лежит мифотворческая идея единства и взаимосвязи всех явлений [1, с. 14], которые и сближают эти два понятия.

В наше время наблюдается явление, которое обусловлено все большим стремлением людей понять природу, саму сущность мифов. Они изучают их, думают над ними, отталкиваясь от мифов, создают произведения искусства – пишут картины, сочиняют песни и баллады, сочиняют книги, в которых зачастую фигурируют, а иногда и вовсе в качестве главных героев предстают древние Боги – яркие персонажи, являющиеся первичным видом

мифологизированного сознания людей, затем экранизируют эти книги. И все это является воплощением человеческого творчества, которое неотделимо от мифа. В свое время синтез мифа и творчества рождает одну из актуальных направленностей на данный момент – мифотворчество, которое обращено на существующее поколение людей.

Мифотворчество проникает во все уголки человеческой души и вне зависимости от особенностей той или иной народной культуры подталкивает людей посредством воображения к созданию чего-то нового и уникального. Именно поэтому современный мир не может опираться только на науку, ему необходимо мифотворческое искусство. Искусство, которое включает в себя совокупность различных направлений, среди которых можно, на наш взгляд, особо выделить литературу, музыку, живопись и кино как наиболее актуальные и значимые в формировании базового мировоззрения современного человека направления.

Существует ряд исключительных черт и жанров, которые роднят их с мифами. Например, в литературе выделяется особый жанр под названием фэнтези, становление которого возводят к рубежу XIX–XX вв. По мнению О.Б. Рубанец [2, с. 268], определившего фэнтези как литературный жанр, основным сюжетным и/или тематическим компонентом которого является магия, т.е. вмешательство или воздействие сил, не поддающихся рациональному объяснению. О.Б. Рубанец также отмечал, что авторы фэнтези охотно используют мифологические и сказочные мотивы, творчески переосмысливая их, что в сочетании с обстановкой, персонажами и сюжетными линиями придает их произведениям отчетливо ироническое и пародийное звучание [2, с. 269]. А среди персонажей фэнтези – широкий спектр мифологических и сказочных существ, представляющих собой мыслительные конструкты, которые не имели точных реальных аналогов. Стоит отметить, что писатели-фантасты часто, создавая свои произведения, брали за основу не только главных героев мифов – их имена или образы, но и сами мифические истории и сюжеты.

Так, в творчестве Ирландских писателей, в частности, Снорри Стурлусона и Колума Патрика лежат сюжеты мифов. Причем С. Стурлусона принято считать создателем мифов «Младшей Эдды», так как в сборнике описаны ключевые сражения и эпизоды о скандинавских Богах, вскользь упоминаемые в народной поэме «Старшая Эдда». К. Патрик в своем творчестве («Боги и герои севера», «Дети Одина» и др.) также опирался на сюжеты из «Старшей Эдды» и был в числе первых мифологов-фантастов, писавших о Богах. Среди других писателей-фантастов, чьи произведения на данный момент возводят в ранг классической фантастики с элементами скандинавских мотивов, а сами авторы считаются наследниками «мифического» и «мистического», особо можно выделить таких, как Джон Р.Р. Толкиен («Властелин Колец», «Сильмариллион» и др.), Г.Ф. Лавкрафт («Хребты Безумия», «Зов Ктулху» и др.).

Самая главная и характерная черта для любого фэнтези – это наличие героя и его врага, что является отличительным признаком и для мифов. Так, в древнескандинавской поэме «Старшая Эдда», которая является одним из бессмертных памятников мировой литературы и истории, раскрывается тема борьбы добра со злом. Главными героями в поэме являются сами Боги – сверхлюди, которые поддерживают порядок во всех девяти мирах, сражаясь со злом, в поэме это волк Фенрир, нападение которого сулило наступление Рагнарека, несущего смерть всему живому. В произведениях Дж.Р.Р. Толкиена главными героями чаще выступают знающие и мудрые волшебники, (например, трилогия «Властелин колец»), ключевая роль в которой принадлежит Гэндальфу Серому – одному из великих волшебников Средиземья. В то время как его противником и противоположностью является антагонист, темный маг Саурон. Сам автор, вдохновленный скандинавской мифологией, использовал для своего произведения многие имена магических существ из «Старшей Эдды». Например, имя волшебнику он позаимствовал у одного из карликов, буквально означающее «альв посоха», имена гномам в «Хоббите» (Двалин, Ойн, Глойн, Фили, Кили, Дори,

Нори, Ори, Бифур, Бофур, Бомбур) Дж. Толкин взял также из поэмы, части «Прорицания вельвы» [3, с. 93].

И в романе «Властелин колец», и в поэме «Старшая Эдда», по мнению А. уревича [4, с. 4], отличительной чертой мифических героев является то, что знание судьбы, как предсказал мудрейший етун Одину, или магическое чутье, как у Гэндальфа, не повергает их в апатию и не побуждает пытаться уклониться от грозящей гибели. Напротив, будучи уверены в том, что выпавшее им в удел неотвратимо, они бросают вызов судьбе и смело принимают ее.

Подобные эпические сцены, описанные в книгах и древних источниках, имеют художественное и культурно-историческое значение. Многие из них были экранизированы и показаны большому количеству людей и, в итоге, вызвали большой интерес у публики. Современное киноискусство, взявшее за основу сюжет мифов о скандинавских Богах, представляет собой смесь исторического и современного искусства. Ярким примером может служить история о Боге Торе в шести фильмах («Тор» – 2011 г.; «Мстители» – 2012 г.; «Тор 2: Царство тьмы» – 2013г.; « Мстители: Эра Альтрона» – 2015 г.; «Тор: Рагнарек» – 2017 г.; «Мстители: Война бесконечности» – 2018 г.). Главная задача фильма, экранизированного по мотивам какого-либо фэнтези или взявшего за основу фрагмент из «Старшей Эдды» и «Младшей Эдды», не нести большой смысловой нагрузки, а развлечь. Что в сознании современного зрителя, не знакомого с сюжетом мифа, формирует определенные шаблонные образы Богов, которые представлены в фильмах более эпично и красочно, чем в оригинальных носителях.

На данный момент в сознании современных людей, предпочитающих разнообразные мифологизированные продукты киноиндустрии, существуют образы Богов и их атрибуты, которые порождают некую символическую тенденцию, развивающуюся в нескольких направлениях.

Во-первых, это тенденция к теогонии, которая изучает мифы как систему, а также происхождение Богов в ней. Повышенный интерес у людей

к мифам возникал постоянно, другое дело – в причине его появления и в силе его проявления. На каждом историческом этапе формирования общества причины и проявления были разные, но определенно служили источником формирования особых знаков и образов в сознании людей.

Во-вторых, это мода. Казалось бы, что здесь может быть такого, однако мода имеет колоссальное значение в формировании массового сознания общества. Если сначала мода может являться только узким феноменом, то впоследствии, например, с выходом новой части того же «Тора», этот феномен будет разрастаться и вскоре будет считаться явлением массовым.

Мода выражается в заинтересованности людей к какому-либо предмету или персонажу. Это проявляется через желания людей иметь какую-либо вещь, присутствующую у одного из героев фильма или книги, как правило, вещь обладает магическими свойствами. Или возникает внутренняя потребность быть похожим на определенного персонажа. Тогда человек в своем сознании конструирует модель «идеального» человека и старается данной модели соответствовать, если не поступками, то внешними признаками, а полем для эксперимента становится собственное тело. Речь идет о разнообразных татуировках, которыми стали украшать себя как мужчины, так и женщины. Причем татуировки могут иметь совершенно разные символические значения, главное, что смысл татуировки заключается в ее мифологических свойствах. Тату делятся на две большие группы: живые существа – сами Боги, эпизоды сражений с их участием, битва между Богами и чудовищами, между добром и злом, далее – изображение животных, как реалистичных, так и мифических. А также рунические тату – изображения-письмена, определенные символы (руны). Часто такими изображениями служат руны Старшего футарка – древнескандинавского рунического алфавита, включающего в себя 24 руны, которые считаются талисманами и оберегами, а также сакральными символами, заключающими в себе огромный «магический» потенциал. К выбору такого рода талисмана современный человек подходит очень тщательно. Здесь уже прослеживается

многовековая вера в высшие мифические силы, которые должны оберегать в трудных жизненных ситуациях. Также сюда можно отнести и пирсинг, и прически, которые максимально бы походили на те, что создают образ «предмета обожания» и сближали бы обе внешности – модель и оригинал.

В-третьих, тенденция «магического предмета». Это уже сама атрибутика, которая присутствует на более или менее значимом персонаже фильма или книги. Это и ожерелья с кольцами, как у ведуний; инкрустированные магическими камнями мечи, как у храбрых воинов, или рунические письмена, подобно Мьельниру – молоту Бога Тора; посохи и жезлы могучих волшебников. И другие разнообразные предметы, создающие общие представления о героях, их магических способностях, а также формирующие определенное настроение читателей или зрителей, создавая благоприятную почву для второй тенденции, то есть моды.

В-четвертых, это возрастающая тенденция к созданию «своего» мира. Заключается она в конструировании точных образов, которые копируются поклонниками с разных мифологических источников, а после воспроизводятся в виде всевозможных фандомов – клубов любителей творчества какого-либо автора, обычно одного, которые в силу творческих способностей и инициатив могут порождать новые направления данной тенденции.

А.В. Ставицкий считал, что роль и значение мифов в современном мире велико и часто недооценено, так как с помощью мифа осуществляется социализация личности и происходит формирование человеческого сознания [5, с. 129]. А сам миф является значительной формой коллективного мышления в истории человеческой мысли.

На данный момент миф служит нашему обществу и как память истории прошлых столетий, и как способ реализации собственного искусства, путем мифотворчества. Тем не менее мы время от времени возвращаемся к мифу, к нашему основному элементу мироощущения, который является духовной



составляющей всего общества, помогая нам создавать душевный комфорт и ощущать внутреннюю гармонию с окружающей средой.

### **Список используемой литературы:**

1. *Алиева Н.З.* Философское осмысление мифа в современном мире // Тамбов: Грамота, 2017. № 6(80): в 2-х ч. Ч. 1. С. 13–15. ISSN 1997-292X. URL: [www.gramota.net/materials/3/2017/6-1/1.html](http://www.gramota.net/materials/3/2017/6-1/1.html)
2. *Рубанец О.Б.* Скандинавская мифология в современной английской и американской литературе жанра фэнтези // Царскосельские чтения. 2016. № XX. С. 268–271. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/skandinavskaya-mifologiya-v-sovremennoy-angliyskoy-i-amerikanskoy-literature-zhanra-fentezi> (дата обращения: 05.11.2019).
3. *Ларрингтон К.* Скандинавские мифы: от Тора и Локи до Толкина и «Игры престолов». Москва. 2019. URL: [http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=44908674](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=44908674) (дата обращения 05.11.2019)
4. *А. Гуревич.* Старшая Эдда. Вступительная статья // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах / Библиотека Всемирной Литературы / пер. с древнеисландского А. Корсун. М: Художественная литература, 1975. Т. 9.
5. *Ставицкий А.В.* Миф как фактор и инструмент глобального взаимодействия // Электронный научный журнал «Архонт» Выпуск № 3(6). 2018. С. 129–133.
6. *Беспалов Ю.В.* Миф в массовом сознании современного общества // Вестник ВГТУ. 2010. № 7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mif-v-massovom-soznanii-sovremennogo-obschestva> (дата обращения: 05.11.2019).

7. *Винтерле И.Д.* Миф как основа литературы фэнтези // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 1(2). С. 37–39.