

Российская академия народного хозяйства и государственной  
службы при Президенте Российской Федерации  
Институт общественных наук  
Школа актуальных гуманитарных исследований  
Лаборатория теоретической фольклористики

Всероссийская конференция  
с международным участием

**Иллюзорные миры  
и медиумические практики  
в пространстве культуры**

Москва, 1–2 декабря 2017

*Тезисы и материалы конференции*

Издательский дом «Дело»  
Москва 2017

Иллюзорные миры и медиумические практики в пространстве культуры: Тезисы и материалы Всероссийской конференции с международным участием. Москва, РАНХиГС, 1–2 декабря 2017 / Сост. и ред.: Н.В. Петров, О.Б. Христофорова. М.: Издательский дом «Дело», 2017. 188 с.

В сборник включены тезисы докладов Всероссийской конференции с международным участием «Иллюзорные миры и медиумические практики в пространстве культуры». Рассматриваемые авторами проблемы касаются того, как в тех или иных традициях и (суб)культурах понимается и разделяется реальное (обыденное) и иллюзорное (воображаемое, фиктивное, игровое); какие существуют градации и модусы реальности / иллюзорности; как обустраиваются границы между ними, формируются «зоны» и «правила перехода»; какие существуют каналы взаимодействия миров, кому и на каких условиях делегировано право пересекать границы; как иллюзорные миры влияют на обыденную реальность, определяют социальное поведение человека; наконец, как соотносится «внешнее» (научное, этное) разделение на «реальное» и «иллюзорное» с «внутренним» (аутентичным, эмным).

Для специалистов и студентов в области фольклористики, социальной и культурной антропологии, религиоведения, социологии, психологии, культурологии.

*Оргкомитет конференции:*

Байдуж М.И.

Душакова Н.С.

Малая Е.К.

Неклюдов С.Ю.

Петров Н.В.

Христофорова О.Б.

*Работа выполнена в рамках НИР «Анализ текстов культурной традиции как объектов теоретической фольклористики: от реконструкции до интерпретации» Лаборатории теоретической фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС*

© Коллектив авторов, 2017

© Н.В. Петров, О.Б. Христофорова, сост. и ред., 2017

© Институт общественных наук РАНХиГС, 2017

## Содержание

|   |    |
|---|----|
| <i>Христофорова О.Б., Петров Н.В., Малая Е.К.</i> Грани и границы иллюзорных миров .....  | 6  |
| <i>Антонов Д.И.</i> Демон с нимбом: типичное и редкое в русской иконографии иллюзорных личин .....  | 10 |
| <i>Архипова А.С., Радченко Д.А., Титков А.С., Югай Е.Ф., Беянин С.В., Кирзюк А.А., Козлова И.В., Лурье В.Ф.</i> Митинг в фейсбуке: политические практики между «реальным» и «виртуальным» ..... | 14 |
| <i>Архипова А.С., Югай Е.Ф.</i> Такие же, как мы: мир мертвых и особенности коммуникации с ним .....  | 20 |
| <i>Байдуж М.И.</i> (Re)Конструируя историю: идеальные миры реконструкторов .....  | 24 |
| <i>Богатырёва И.С.</i> «Лучший инструмент для транс»: варган в современных музыкальных психоделических практиках .....  | 32 |
| <i>Богданов К.А.</i> Иллюзии реальности в науке и искусстве: пределы приближения .....  | 36 |
| <i>Волкова М.Д.</i> Не лезьте в Тихий Дом, даже не пытайтесь, аноны»: игра как <i>legend tripping</i> .....   | 40 |
| <i>Доронин Д.Ю.</i> Творцы иллюзий: шаманы, сновидцы, антропологи ....  | 45 |
| <i>Дулина А.М.</i> Конструирование сакрального пространства в Японии: легенды о горе Татэяма .....  | 57 |
| <i>Душакова И.С.</i> Научные модели описания соотношения «медийного» и «реального» миров .....  | 61 |
| <i>Душакова Н.С.</i> Между реальным и нереальным, или О правилах коммуникации старообрядцев с нечистым .....  | 64 |
| <i>Захарова Я.А.</i> Видео-игры без правил: Машинима, горизонты виртуализации .....   | 68 |

|  |     |
|--|-----|
| <i>Зислин И.</i> От «формулы невозможного» к «формуле убеждения»,<br>или Как объяснить больному, что его мир иллюзорен .....                                   | 71  |
| <i>Козловская А.Ю.</i> Детская коммуникация по поводу сверхъестественного:<br>между игрой и реальностью .....  | 75  |
| <i>Королёва С.Ю.</i> Еще о народных гаданиях: столоверчение, круг с буквами<br>и... кикимора .....   | 81  |
| <i>Кочековская Н.А.</i> Иллюзорные миры и жанр утопии XVI в. в контексте<br>риторической культуры .....  | 90  |
| <i>Крихтова Т. М.</i> Пространство церкви в пространстве медицины:<br>функции и смыслы часовен на территории учреждений<br>здравоохранения .....               | 95  |
| <i>Лазарева А.А.</i> Семиотизация «реальности» в мире снов .....   | 99  |
| <i>Макаров А.А.</i> Как собрать свою вселенную: мир Зеленого отряда .....  | 103 |
| <i>Малая Е.К.</i> От «игры в страну» к «другим мирам»: пространственная<br>онтология современных детских паракосмов .....                                      | 108 |
| <i>Матвеева Э.Г.</i> «Кто в вигваме живет, кто в иллюзорном живет»:<br>фольклорные тексты и практики как психологические механизмы<br>борьбы со страшным ..... | 118 |
| <i>Михайлова Т.А., Пискарева Н.Ю.</i> Полоса прилива как «иллюзорный»<br>локус в ирландской традиционной культуре .....  | 126 |
| <i>Моррис М.-В. В.</i> Семантика захвата в средневековой ирландской<br>и валлийской традициях и проблема физической проницаемости<br>границ Иного мира .....   | 130 |
| <i>Неклюдов С.Ю.</i> Рождение фантома, или По ту сторону текста .....  | 134 |
| <i>Панченко А.А.</i> Невидимые партнеры и стратегическая информация:<br>что общего у религиозного и конспирологического воображения ...                        | 143 |
| <i>Переверзева С.И.</i> Преодоление границы между «большим миром»<br>и Волшебной страной в сказках А.М. Волкова .....  | 147 |

|  |     |
|--|-----|
| <i>Петров Н.В.</i> Феномен катающегося шарика: «иллюзорные миры»<br>в многоквартирных домах .....  | 151 |
| <i>Пудиков И.В.</i> Фантомные переживания у матерей погибших<br>военнослужащих .....   | 159 |
| <i>Харьковская Е.В.</i> Множество миров косплеера: взаимодействие<br>с игровой реальностью .....   | 163 |
| <i>Хаховская Л.Н.</i> Иллюзия и объективность в восприятии собственного<br>образа как мотивация телесных практик .....                                       | 168 |
| <i>Христофорова О.Б.</i> «Бесы батюшку везут на святую гору Афон»:<br>конструирование «духовной реальности» в прицерковных<br>перформативных практиках ..... | 171 |
| <i>Черванёва В.А.</i> Семантика недоверности в достоверной прозе:<br>оценка рассказчиком ситуации восприятия<br>мифологического явления .....                | 185 |

## ГРАНИ И ГРАНИЦЫ ИЛЛЮЗОРНЫХ МИРОВ

Пространство культуры можно назвать «символической вселенной», отдельные фрагменты которой находятся друг с другом в сложном взаимодействии. Переходы из одной реальности в другую обычно отрегулированы: например, в ритуализованное пространство, создаваемое Святками или Хэллоуином, можно перенестись, надев костюм или маску нечисти и включившись в систему норм, описывающих уместное в этом ритуально-игровом пространстве поведение – легализованные бесчинства, колядование, *trick-or-treat* практики. Обратный переход также может быть отрегулирован: святочные ряженые на Крещение должны окунуться в прорубь – *Иордань*, чтобы смыть с себя грех ряжения в демона. Параллелью к этому обрядовому действию является представление о том, что на Крещение в воду уходят черти-*шуликуны*, разгуливавшие по земле в святочные дни. «Иллюзорный мир» мифологической нечисти оказывается зеркалом социальной реальности (или наоборот), а зоны их смыкания – своего рода семиотическим окном.

Некоторые «иллюзорные миры» наделяются онтологическим статусом физической реальности. Так, для тувинских, шорских, алтайских и некоторых других сказителей персонажи эпоса существуют на самом деле: они заставляют обычных людей «принять» статус певцов, являясь к ним во сне и наяву, богатыри могут быть видимы и показываться во время исполнения сказания, они регламентируют правила исполнения эпоса и саму жизнь сказителя. Похожим образом условный русский крестьянин не сомневается в существовании мира природных духов, живущих бок о бок с людьми, и потустороннего мира предков-*родителей* – с теми и другими можно встретиться наяву при определенных обстоятельствах; отношения с теми и другими тщательно – и по-разному – регламентированы.

Другие же иллюзорные миры осознаются людьми как «ненастоящие», «придуманные» – например, миры художественных произведений, компьютерных и «живых» игр, пространство *legend-tripping'a* и др. Безусловно, такое разграничение до конца не прояснено: погружаясь в подобный мир, че-

ловек обычно проводит грань между игровой и обыденной реальностью: дети, играющие в супергероев, выходят из игрового пространства в тот момент, когда их зовут на обед или когда кто-то из них разбивает коленку, а игроки в *World of Tanks* или *Warcraft* не путают игровую валюту и настоящую.

Однако мы не до конца понимаем, как происходит такое «переключение» между мирами. Важно иметь в виду, что и в этом случае грань между «иллюзорным» и «обыденным» для носителей традиции может быть размыта: действия и события, приводящие к изменению окружающего мира, могут быть инспирированы, например, мифологическими рассказами или городскими легендами (вспомним самосуды над предполагаемыми колдунами в русской деревне конца XIX в., слухи 1980-х гг. об отравленных конфетах на Хэллоуин, из-за которых популярность обходных практик *trick-or-treat* резко сошла на нет, или моральную панику по поводу подростковых «суицидальных групп» в России 2016-2017 годов). Один из вопросов, который важно прояснить, касается разграничения «иллюзорного» и «реального» разными участниками тех или иных ситуаций, и конфликтов, возникающих при этом. Недавний прецедент, связанный с ловлей покемонов в храме и ставший поводом для реального судебного приговора, может служить тому наглядной иллюстрацией. Кроме того, контуры, особенности и декорации «воображаемых» миров также могут отличаться в представлении разных носителей различных культурных традиций, быть персонализированы. Можно представить себе ситуацию спора двух соседок об «истинном облике домового» и обратить внимание на способы легитимизации той или иной позиции. Очевидно, что «иллюзорные» миры находятся в процессе постоянного конструирования, меняющего их облик и очертания.

В большинстве традиций и (суб)культур, с которыми имеют дело фольклористы, антропологи, психологи, есть особые люди, которым делегируется право и обязанность коммуникации с обитателями «иллюзорных» миров (божествами, демонами, душами умерших и другими важными персонажами). Это могут быть шаманы и адепты культов одержимости в архаике, античные оракулы, медиумы и спириты Нового и Но-

вейшего времени. В современной городской культуре медиумические практики во многом ушли в детскую среду и интернет-лор. Вызывания Пиковой дамы, Жвачного гномика и Чарли – столь же важный их элемент, как в Европе XIX в. (или Бразилии XX в.) спиритизм Аллана Кардека. Кто участвует во взаимодействии с обеих сторон, как создаются особые ритуальные роли и социальные позиции и кто на них «назначается» – также важная тема дискуссии.

Необходимо иметь в виду, что поведение человека может быть частично или полностью обусловлено прескрипциями, которые диктует мир иллюзорный – будь то художественное произведение или фильм, социальная сеть или компьютерная игра, реальность, где действуют мифологические персонажи, наконец, психическое заболевание или измененное состояние сознания. Ситуации волонтаристского, внеритуального «проникновения» агентов и предписаний «воображаемого» мира в мир обыденный, и то, как с ними имеет дело «визионер» и его окружение, также требуют обсуждения.

Еще одной важной проблемой является исследовательская оптика и рефлексия. Антропологам и фольклористам приходится проблематизировать демаркацию «реальности» и «иллюзии» в тот момент, когда они переводят текст традиции на научный язык. Принципы, на которых строится это различие, более-менее укладываются в рамки позитивного знания и современной естественно-научной картины мира, однако здесь тоже случаются интересные казусы. В частности, стоит учитывать «онтологический поворот» в изучении «чужих культур» – согласно этой оптике, для ученого должно быть реально то, что реально для его информантов (справедливости ради отметим, что близкие позиции существовали в гуманитарных и социальных науках и ранее – среди антропологов, например, у Эванса-Притчарда, среди семиотиков и социологов – вспомним различие референта и денотата в семантике, «фиктивные миры» Пирса или «множественные реальности» Шюца).

Итак, проблемы, которые рассматривают участники конференции – авторы материалов, опубликованных в данном сборнике – касаются того, как в тех или иных традициях и

(суб)культурах понимается и разделяется реальное (обыденное) и иллюзорное (воображаемое, фиктивное, игровое); какие существуют градации и модусы реальности / иллюзорности; как обустраиваются границы между ними, формируются «зоны» и «правила перехода»; какие существуют каналы взаимодействия миров, кому и на каких условиях делегировано право пересекать границы с той и другой стороны; как иллюзорные миры влияют на обыденную реальность, определяют социальное поведение человека; наконец, как соотносится «внешнее» (научное, этное) разделение на «реальное» и «иллюзорное» с «внутренним» (аутентичным, эмным).

*О.Б. Христофорова, Н.В. Петров, Е.К. Малая*

**Дмитрий Игоревич Антонов**  
*кандидат исторических наук*  
*старший научный сотрудник Лаборатории*  
*теоретической фольклористики*  
*ШАГИ ИОН РАНХиГС,*  
*доцент кафедры истории и теории культуры РГГУ*  
*(Москва)*

**ДЕМОН С НИМБОМ:  
ТИПИЧНОЕ И РЕДКОЕ В РУССКОЙ ИКОНОГРАФИИ  
ИЛЛЮЗОРНЫХ ЛИЧИН**

И на Западе, и на Востоке христианского мира авторам икон, фресок и миниатюр часто приходилось отображать популярный книжный мотив – явление ангела или демона в чужом облике. О том, какие визуальные стратегии использовали для этого, речь шла в нескольких моих, в том числе написанных совместно с коллегами, докладах и публикациях, где тема затрагивалась в разных аспектах – в соотношении с книжностью, с восточнославянским фольклором и с европейским искусством [Антонов 2011; Антонов, Майзульс 2011: 75–79; Антонов, Майзульс 2012; Антонов, Левкиевская 2013]. На конференции «Оборотни и оборотничество», которая прошла в РАНХиГС в 2016 г., тот же вопрос на разном материале рассматривали несколько медиевистов [Оборотни 2016].

Если вкратце резюмировать основные выводы, русские иконописцы и иллюминаторы, как и их европейские коллеги, стремились визуально эксплицировать истинную природу гостя. Чаще всего для этого применяли маркеры: в случае с ангелами – нимб и крылья, в случае с демонами – вздыбленные волосы, темный, монокромный цвет тела, темные крылья, звериные лапы (на Западе – рога и другие зооморфные элементы). В слабой позиции мог употребляться нульморфный маркер – отсутствие нимба у ложного ангела. Гораздо реже использовали симультанный принцип: демон показан сперва в призрачной личине и затем в истинном облике. В некоторых случаях, как на гравюре из печатного издания Киево-Печерского патерика 1661 г., в сцене искушения Исакия Печерского, иллюзорный

облик вообще игнорировался или обозначался лишь с помощью атрибутов: бесы в облике ангелов выглядят уродливыми монстрами, а демон, изображавший Христа, выделен короной и скипетром [Патерик 1661: 162об.]. Ситуации, когда, напротив, демонстрировался бы только иллюзорный облик, а истинная природа гостя не была бы обозначена вовсе (если взять не единичную фигуру, а последовательность фигур в симультанной композиции), русской иконографии были практически неизвестны.

В этом докладе я хотел бы, прежде всего, взглянуть на проблему с новой точки зрения, рассмотрев синкретические фигуры с позиций геометрического синтаксиса. Изображения ангелов и бесов в ложном облике логично соотносятся с принципами изображения внутреннего пространства и с демонстрацией семантически значимых объектов в русской иконографии. Иными словами, признаки ангельской или демонической природы гостя в таких случаях являются не столько знаками, сколько фигурами суммирования, что можно продемонстрировать на ряде примеров.

Однако помимо этого речь пойдет об исключениях – редких миниатюрах, которые удалось обнаружить в последнее время.

Немаркированные фигуры бесов, принявших чужой облик, встречаются в русских лицевых рукописях XVIII в. Это очень редкий прием: мне известно всего около десяти таких случаев, которые перечислены ниже, при том, что за последние годы мне удалось проанализировать миниатюрные циклы более 350 русских иллюминированных рукописей конца XV–XIX вв., а также иконы и фрески, количество которых трудно оценить, учитывая разрозненность материалов (музейные экспозиции и запасники; храмовые росписи и иконы; каталоги, альбомы, монографии и публикации, посвященные отдельным памятникам). Очевидно лишь, что такой прием возник поздно – вероятно, только во второй половине XVII в., и оставался редким исключением в общем ряду.

Самый ранний известный мне пример обнаруживается в лицевом Житии Василия Нового последней четверти XVII в. На двух миниатюрах сатана, владеющий миром в последние

дни, выглядит как обычный царь: он восседает на престоле, окруженный бесами, а затем низвергается ангелом. Понять, имеется ли в виду император-грешник или дьявол в образе императора, можно лишь прочитав текст – иллюстратор Жития не дает читателям никаких подсказок [ОР РГБ. Ф. 178. № 4113. Л. 91, 92]. Обычный человек (на самом деле дух-искуситель) дважды изображен в Синодике 1750 г. из РГБ [ОР РГБ. Ф. 178. № 4301. Л. 18, 23] и несколько раз (хотя и с подписью сверху, которая замещает тут отсутствующий маркер) в лицевом Хождении Иоанна Богослова XVIII в. [ОР РНБ. Вяз. Q. 184. Л. 31, 31об., 34об.].

Если проследить использование разных визуальных стратегий на примере одного миниатюрного цикла, мы увидим, что в XVIII в. этот редкий прием мог применяться наравне с другими. Важный пример – житие Евфросиньи Суздальской († 1250), в котором есть сюжет о явлении святой беса в образе ее отца, Михаила Черниговского. На миниатюре из лицевого жития 1756 г. [Древлехранилище ИРЛИ. Собр. Перетца № 282. Л. 43] Евфросинья стоит в молитвенной позе перед иконой, а справа из-за колонны выходит безбородый юноша, протягивая к ней обе руки в позе активной адресации. Юноша совершенно не похож на персонажа, за которого выдает себя бес: Михаил должен выглядеть зрелым бородатым мужем, но на миниатюре он не старше Евфросиньи. Резкий контраст между изображением и текстом можно гипотетически объяснить тем, что дьявол принял облик святого (канонизирован в 1572 г.); иллюминатор мог подчеркивать дьявольскую природу гостя именно этой непохожестью, не «оскверняя» образ мученика. При этом фигура ложного Михаила не выделена какими-либо маркерами. Бесовская иллюзия неотличима от реального человека. Над головами изображенных персонажей идет подпись: «Прииде дьявол во образе отца ея смутьти преподобную Евфросинию», однако это не специфичный маркирующий прием, подписи сопровождают и другие миниатюры цикла. Аналогичный юноша без разоблачающих признаков беса появляется в рукописи из коллекции РНБ (тоже с подписью вверху миниатюры) [ОР РНБ. Собр. Вяземского. F. 25. Л. 26].

В других лицевых житиях, напротив, используются обычные маркеры. К примеру, в рукописи середины XVIII в. псевдо-Михаил показан таким же юношей, лицо которого закрашено темно-зеленым, что немедленно маркирует его как беса в чужом облике [Древлехранилище ИРЛИ. Оп. 23 № 205. Л. 31об.]. В сборнике конца XVIII в. демон-Михаил выглядит как человек в подобии короны, с когтями и звериными лапами [ОР РНБ. Ф. I. 146. Л. 35].

Наконец, совершенно необычный случай встречается в рукописи из собрания РГБ [ОР РГБ. Ф. 37 № 7. Л. 129]. Ложный отец, подговаривавший Евфросинью покинуть монастырь, изображен здесь в точности так, как настоящий Михаил Черниговский на других миниатюрах цикла: это бородатый муж в княжеской шапке и – что делает образ уникальным – с нимбом. Вместо знака демонического фигуру беса украшает знак святости. Иллюминатор попросту изобразил святого, понимая, что на самом деле изображает демона. Нимб и княжеская шапка исчезают в соседней сцене на той же миниатюре, где разоблаченный бес летит в преисподнюю, но сама фигура остается неизменной – в черный провал низвергается не демон, а тот же бородатый князь. Это смелое решение доводит до апогея путь, намеченный некоторыми иллюминаторами конца XVII–XVIII вв.: показывать лишь внешнюю личину персонажа в чужом облике.

### Литература

- Антонов 2011 – Антонов Д.И. Иллюзия на миниатюре: визуализация невидимого в лицевых рукописях XVI–XVIII вв.: Тезисы докладов участников VI международной конференции «Комплексный подход в изучении Древней Руси» // Древняя Русь: вопросы медиевистики. 2011. № 3.
- Антонов, Левкиевская 2013 – Антонов Д.И., Левкиевская Е.Е. Мифологический персонаж в разнообразии его обликов: визуализация превращений как семиотическая проблема в фольклоре и книжной миниатюре // Визуальное и вербальное в народной культуре: Тезисы и материалы международной школы-конференции – 2013 / Сост. А.С. Архипова, С.Ю. Неклюдов, Д.С. Николаев. М.: РГГУ, 2013.

- Антонов, Майзульс 2011 – Антонов Д.И., Майзульс М.Р. Демоны и грешники в древнерусской иконографии: семиотика образа. М., 2011.
- Антонов, Майзульс 2012 – Антонов Д.И., Майзульс М.Р. «Мечтания» и «illusions»: Дьявольские наваждения между книжностью и иконографией. Часть 1, 2 // Россия XXI. 2012. № 4, 5.
- Оборотни 2015 – Оборотни и оборотничество: стратегии описания и интерпретации: Материалы международной научной конференции (Москва, РАНХиГС, 11–12 декабря 2015) / Отв. ред. и сост. Д.И. Антонов. М., 2015
- Патерик 1661 – Патерик, или Отечник Печерский. Киев, 1661.

**Александра Сергеевна Архипова**

*кандидат филологических наук  
старший научный сотрудник Лаборатории  
теоретической фольклористики  
ШАГИ ИОН РАНХиГС,  
старший научный сотрудник Центра исследований  
фольклора и антропологии города МВШСЭН,  
доцент Центра типологии и семиотики фольклора  
РГГУ (Москва)*

**Сергей Владимирович Белянин**

*магистрант Центра типологии и семиотики  
фольклора РГГУ (Москва)*

**Анна Андреевна Кирзюк**

*кандидат философских наук  
научный сотрудник Лаборатории теоретической  
фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС  
(Москва / Санкт-Петербург)*

**Ирина Владимировна Козлова**

*кандидат филологических наук  
заведующая кабинетом традиционной культуры  
кафедры русской литературы  
Российского гос. педагогического  
университета им. А.И. Герцена (Санкт-Петербург)*

**Вадим Феликсович Лурье**

*ведущий специалист ШАГИ ИОН РАНХиГС  
(Москва / Санкт-Петербург)*

**Дарья Александровна Радченко**

*кандидат культурологии  
старший научный сотрудник Лаборатории  
теоретической фольклористики  
ШАГИ ИОН РАНХиГС,*

*директор Центра исследований фольклора и антропологии города МВШСЭН (Москва)*

**Алексей Сергеевич Титков**

*кандидат географических наук  
доцент кафедры общей социологии и социальной философии ФГУ РАНХиГС,  
доцент Факультета социальных наук МВШСЭН  
(Москва)*

**Елена Федоровна Югай**

*кандидат филологических наук  
научный сотрудник Лаборатории теоретической фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС, доцент Liberal Arts College, ИОН РАНХиГС, старший научный сотрудник Центра исследований фольклора и антропологии города МВШСЭН  
(Москва)*

## **МИТИНГ В ФЕЙСБУКЕ: ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ МЕЖДУ «РЕАЛЬНЫМ» И «ВИРТУАЛЬНЫМ»**

С середины 2000-х гг. вопрос о том, как соотносятся политическая мобилизация и протест с проникновением «новых медиа», оказался одним из самых востребованных среди исследователей политических движений – и одним из самых спорных. Прежде всего обсуждается вопрос о том, как соотносится протест в социальных сетях с уличным протестом [Kahn, Kellner 2004]: способна ли активность в интернете к конверсии – то есть к тому, чтобы вывести людей на улицы [Rogers 2003] на материале протестов в Египте [Alexander, Aouragh 2011] или на материале «Снежной революции» в России [Ни-

кипорец-Такигава 2012], насколько взаимодействие в интернете оказывает влияние на формирование правил поведения при протесте и задержании [Gerbaudo 2012], насколько принципы общения в социальных сетях накладывают отпечаток на действия активистов [Rossi et al 2016], можно ли по текстам интернета судить о содержании протеста «оффлайн» [Радченко и др. 2014] и т.д. При этом, однако, не проблематизируется само соотношение между «реальностью» и «интернетом»: «физическому пространству» аксиоматично отдается преимущество перед «интернет-пространством». Протест в интернете в этой парадигме оказывается формой подготовки к «реальному» митингу: в интернете обсуждают проблему, рекрутируют сторонников, готовят программные документы, но собственно протестная активность как особый тип коммуникации с властью осуществляется только при выходе на улицу.

В то же время наблюдения исследовательской группы «Мониторинг актуального фольклора» (с 2014 г. по настоящий момент) в разных городах России, показывают, что происходящее «на улице» может, наоборот, оказаться всего лишь подготовкой к тому, что будет происходить в интернете. Поэтому мы предлагаем различать «митинг I» в публичном «физическом пространстве» и «митинг II» – проекцию митинга в социальных сетях.

В основе исследований группы МАФ лежит представление о публичной политической акции как коммуникативном акте. Митинг реализуется только тогда, когда есть наблюдатель / зритель / адресат. Как показывают полевые наблюдения, для митинга характерно желание быть услышанным и увиденным: участники активно протестуют против переноса митинга на окраины, охотно демонстрируют плакаты наблюдателям, просят сфотографировать плакат, чтобы эксплицировать свою позицию. Поэтому основанием деления на митинг I и II служит требование общего пространства / времени – то есть нахождение «митинга» и «зрителя» в одном физическом пространстве в определенный промежуток времени (*Табл. 1*).

Табл. 1. Митинг I и Митинг II

| <b>Общее пространство/время</b> | <b>Отсутствие общего пространства/ времени</b> |
|---------------------------------|--|
| Митинг I                        | Митинг II                                      |
| Наблюдатель I                   | Наблюдатель II                                 |

Стандартная ситуация для большинства митингов выглядит следующим образом: митинг (I) и наблюдатель (I) находятся в одном и том же физическом пространстве в одно и то же время (рядом с колонной митингующих находятся разнообразные наблюдатели – от зевак до полицейских).

Переход от наблюдателя I к наблюдателю II связан с попаданием митинга в социальные сети. В случае сочетания «Митинг I – Наблюдатель II» участники митинга не находятся вместе в одной точке пространства-времени. При этом пикет оказывается рассчитан не только на тех, кто увидит его на улицах города, а и на тех, кто может увидеть его в интернете и социальных сетях.

Следующий вариант разворачивается, когда митинг оказывается в значительно большей степени ориентирован на онлайн-аудиторию. «Митинг I/II» происходит на улице (как правило, очень быстро), но адресуется он исключительно к интернет-аудитории (Наблюдателю II). Такой вариант активности рассматривается активистами как способ уйти от контроля властей.

В отличие от предыдущего случая, в случае «Митинг II – Наблюдатель II» у публичной политической акции отсутствует какой-либо «реальный» денотат, а аудитория полностью сосредоточена в онлайн-канале. Перед нами – фабрикация (в терминологии Ирвинга Гоффмана) офлайн-акции для интернет-аудитории, когда один или несколько человек целенаправленно формируют у другого человека или группы ложное, иллюзорное представление о настоящем.

Ярким примером стал митинг 8 марта 2017 года, в ходе которого активистки фемдвижения провели акцию в Александровском саду и Кремле; при этом социальные сети и СМИ

обошла фотография, где активистки стоят на Арсенальной башне Кремля с растяжкой и горящими файерами. После акции состоялась продолжительная дискуссия, является ли фотография подлинной или подделкой, сделанной в Photoshop. При этом несовпадение места митинга с реальным было расценено пользователями резко негативно – как фабрикация, которая дискредитирует «аутентичность» не только конкретной акции, но движения в целом.

Другой случай реализации этой модели возникает, когда фабрикация получает статус реальности («оригинала» в концепции Гоффмана). Как следствие, митинг II может прочитываться как митинг I и становится причиной для судебного преследования. Так, в Беларуси состоялось судебное разбирательство по факту размещения в интернете фотографии с флагом, на которую в фотошопе были наложены лозунги в поддержку другого активиста; в ходе суда было заявлено, что «пикет был проведен в интернете» – то есть смена «локальности» уже не рассматривается как «фабрикация».

Итак, ключом к фабрикации митинга является тип наблюдателя (присутствующий в том же пространстве / присутствующий в интернете). Для части активистов и правоохранительных органов фабрикация митинга, ориентированная на наблюдателя II, а не «оригинальный» (реальный) митинг, является коммуникативно успешной акцией. Для другой части «оригинал» определяется темпоральным критерием – временем, которое митинг I и наблюдатель I проводят в одном пространстве (слишком краткий пикет считается при этом несостоявшимся).

Традиционно митинг – политическое волеизъявление в адрес власти. В обсуждаемом случае – это скорее поиск и увеличение аудитории сочувствующих «своих». Это (и стремление минимизировать риск) настолько важно, что физическая реальность митинга-I и даже вообще связь с реальностью («оригиналом») становятся второстепенными. Интернет становится полноценным политическим пространством и для участников, и для наблюдателей.

*Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 16-06-00286 «Мониторинг актуального фольклора: база данных и корпусный анализ».*

### **Литература**

- Гидденс 2015 – *Гидденс Э.* Устроение общества. Очерк теории структуризации. М., 2015.
- Никипорец-Такигава 2012 – *Никипорец-Такигава Г.Ю.* О роли Интернета в гражданском протесте: российский опыт в глобальном контексте // Вестник Института Кеннана в России. 2012. № 22.
- Радченко и др. 2014 – *Радченко Д.А., Ксенофонтова И.В., Писаревская Д.Б.* Логика виртуального протеста: Интернет после выборов // Мы не немые! Антропология протеста в России 2011-2012 гг. Тарту, 2014.
- Alexander, Aouragh 2011 - *Alexander A., Aouragh M.* The Egyptian Experience: Sense and Nonsense of the Internet Revolution // International Journal of Communication. 2011. №5.
- Gerbaudo 2012 – *Gerbaudo, P.* Tweets and the Streets: Social Media and Contemporary Activism. London, 2012.
- Kahn, Kellner 2004 – *Kahn R., Kellner D.* New Media and Internet Activism: From the 'Battle of Seattle' to Blogging // New Media Society. 2004. № 6.
- Rodgers 2003 – *Rodgers J.* Spatializing International Politics. Analysing Activism on the Internet. Routledge, 2003.
- Rossi et al. 2016 – *Rossi L., Neumayer C., Vulpius J.* Images Of Protest In Contested Social Media: Production, Propagation And Narratives. Paper presented at AoIR 2016: The 17th Annual Conference of the Association of Internet Researchers. Berlin, 2016.

**Александра Сергеевна Архипова**  
кандидат филологических наук  
старший научный сотрудник Лаборатории  
теоретической фольклористики  
ШАГИ ИОН РАНХиГС, старший научный сотрудник  
Центра исследований фольклора  
и антропологии города МВШСЭН,  
доцент Центра типологии и семиотики фольклора  
РГГУ (Москва)

**Елена Федоровна Югай**  
кандидат филологических наук  
научный сотрудник Лаборатории теоретической  
фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС, доцент *Liberal Arts*  
*College*, ИОН РАНХиГС, старший научный сотрудник Центра  
исследований фольклора и антропологии города МВШСЭН  
(Москва)

## **ТАКИЕ ЖЕ, КАК МЫ: МИР МЕРТВЫХ И ОСОБЕННОСТИ КОММУНИКАЦИИ С НИМ**

По представлениям жителей Вологодской области (записи 2015–2017 гг., в том числе материалы экспедиции в Тотемский район Вологодской области), человек сначала умирает, а потом его приучают к мысли о собственной смерти, и поэтому в доме закрывают зеркала – чтобы мертвый не испугался, увидев себя мертвым. За подобными практиками и их интерпретациями виден воображаемый мир мертвых, в котором покойник сохраняет почти все чувства живого, а его мир изоморфен этому миру, что дает возможность коммуникации с умершим.

### **I.**

Похороны воспринимаются как переезд на новое место жительства. На второй день после похорон покойника спрашивают, как он *переночевал на новом месте*, и приносят *завтрак*, а приходящему по старому адресу *хозяину* долго объясняют, что он теперь переселился на кладбище.

Самое кладбище воспринимается как поселение: в поминальный день по дороге к могиле родственника женщина бро-

сает реплику *невеселая деревня*, а глядя на могилы в просторной ограде, рассчитанной на будущие захоронения, отмечает с осуждением *какие квартиры понастроили!* Новое кладбище на Вожбале, поставленное рядом с переполненным старым, пустоет по той причине, что *покойник обидится, что ему будет скучно там одному*, и никто не решается похоронить первым там своих близких (Т.И.Д.).

Как мир живых разделен на деревни, мир мертвых – на разные кладбища, коммуникация между которыми затруднена. Жительница Петрозаводска, пошедшая с одним из авторов на кладбище, сказала, что не может сейчас обратиться к умершим потому, что ее родные лежат *на другом кладбище* (И.Л.М.).

Покойники занимаются примерно тем же, что и живые: готовят, убирают, торгуют, ходят в гости. На вопрос, зачем оставлять на могиле пшено, жительница Кирилловского района отвечает: *кинем – кашку пускай варят*, а оставление денег поясняется следующим образом: *Надэ видно тоже. Требуецэ там тоже. Мы, гыт, тоже нашем и бороним и всё россёваем – всё делам, роботам, бегам бегом... Покойники роботают. Как и мы* (Р.П.О.).

У покойников, как и у живых, свой распорядок дня, который надо учитывать, если хочешь ходить к ним в гости. Хотя могила – это то место, где душа умершего слышит родственников (реже говорят о возможности общаться с фотографией дома), он бывает «на связи» не постоянно. На кладбище после обеда нельзя ходить – *покойники спят, ходят в гости – у них свои дела* (Н.Ж.). Когда новые похороны, *все уходят встречать* (И.М.).

## II.

Взаимодействие (и вербальное, и акциональное) между такими мирами, почти изоморфными друг другу, построено по особой коммуникативной модели [Якобсон 1975: 193–230], необходимость в которой определяется двумя основными пресуппозициями в славянских культурах – покойник важен для живых и покойник для них опасен. Именно поэтому в традиции существует ряд правил, которые необходимо выполнять при начале диалога с мертвым, в его процессе и при завершении.

Коммуникация с мертвыми возможна только при участии живых родственников (никогда не упоминались случаи, чтобы с покойниками ходили разговаривать друзья) в непосредственной близости от тела или его части. Пропавших без вести, даже при уверенности в том, что они умерли, на кладбище не поминают и с ними не разговаривают. Жительница Тотемского района не разговаривала со своим отцом до того, как прислали землю с братской могилы под Нарвой, где он погиб; дочь закопала эту землю в могилу мамы и с тех пор стала его помянуть.

Понимание того, где находится воспринимающее ухо и видящий взгляд покойника, определяет направление коммуникации. Чаще всего объектом обращения служит именно фотография. Проблема возникает при столкновении вернакулярных практик с церковными. В некоторых районах священники, по словам наших информантов, объяснили, что крест стоит «в ногах» покойника, а не «в голове» – чтобы, когда он встанет на Страшный суд, сразу мог помолиться. В результате этого в некоторых случаях возникает коммуникативный сбой: если крест стоит в «ногах» покойника, то непонятно, куда обращаться – к фотографии или к месту, где как бы находится голова (А.А.С.).

Разговор с покойником может проходить хуже или лучше в зависимости от даты. В некоторые праздники и поминальные дни мертвые *слышат лучше* (одна из информанток в числе таких праздников назвала 9 мая) (Н.И.).

Разговор с покойником инициируется специальным образом, через два кода – вербальный и акциональный. Например, в Вожбальском сельсовете все, от двенадцати до восьмидесяти лет, говорят, что здороваться с умершим нужно стуком по памятнику и словами «(мама), я пришел/пришла». В Андомском сельсовете Вытегорского района при начале коммуникации могилу опахивают обычным носовым платочком, в других районах Вологодской области надо при начале разговора перекреститься или поклониться. В многих местах важны не просто акциональные практики, но их телесная составляющая – контакт тела живого родственника с памятником или фотографией на нем.

Сам разговор с покойником включает ряд устойчивых тем. В первую очередь, это сообщение новостей об оставленном мире, например, внуки собираются пожениться, сын не пьет, а дом, который человек начал строить при жизни, достроен и в нем хорошо живут. Такие сообщения часто сопровождаются просьбой о помощи или сообщением, как сильно недостает умершего в семье: *Все до чего дохвалили все: ой, до чего у вас хороший сын, ой до чего у вас хороший. Я говорю, как сглазили. Так вот, мучаемся. Вот так вот, дедушка Леша. И наставить некому. И не слушается. Отец – больной. <....> Дай ты Бог, если сможешь, наставление пошли ты правнукам* (В.). Информантка из Кубинского сельсовета начинает общение с поцелуя фотографии, а вслед за этим говорит: *Коленька, я пришла тебя проведывать. Я уж не доживу. Я худо живу, потому что много годов. Худое здоровье. Вот упала, ушибла ногу, нога болит. Много годов, милый, восемьдесят восьмой год* (М.И.А.).

Разговор с покойным нельзя прервать просто так – это опасно. Иногда для завершения разговора совершаются действия, изоморфные действиям инициальным – например, снова *опахивают платочком* могилу. В других случаях для прерывания общения используется вербальный код, например, последней говорят фразу *мы к тебе будем ходить часто, а ты к нам никогда*.

Анализ практик и их интерпретаций жителями Вологодской области показывает, что существуют две базовые мифологемы: (1) мир, в котором живут мертвые, изоморфен миру живых; (2) при соблюдении некоторой «техники безопасности» возможно общение с пребывающими там мертвыми родственниками.

*Исследование выполнено при поддержке гранта, проект № 16-06-00286 «Мониторинг актуального фольклора: база данных и корпусный анализ».*

## **Информанты**

- А.А.С. – ж., 1942 г.р. Зап. в дер. Задняя Тотемского района Вологодской обл. А. Архиповой, И. Козловой и Е. Югай. 2017.
- А.Н.Б. – м., 1971 г.р., г. Тотьма. Зап. Е. Югай и И. Козлова. 2017.
- В. – ж., 1955 г.р., д. Андомский погост Вытегорского района Вологодской обл. Зап. Е. Югай. 2016.
- И.Л.М. – ж., 1978 г.р., г. Петрозаводск. Зап. Е. Югай. 2017.
- М.И.А. – ж., 1930 г.р., с. Кубенское Вологодского района Вологодской области. Зап. Е. Югай и З. Бакулиной. 2016.
- Н.Ж. – ж., 1942 г.р., г. Тотьма. Зап. И. Козлова, В. Лурье. 2017.
- Н.И. – ж., 1955 г.р., род. в Бабушкинском р-не. Зап. в г. Тотьма. Зап. А. Архипова, И. Козлова, Е. Югай, С. Белянин.
- Р.П.О. – ж., 1935 г.р., род. – д. Щелково. Зап. в с. Ферапонтово Кирилловского района Вологодской области. Зап. А. Архипова, Е. Югай. 2017.
- Т.И.Д. – ж., 1946 г.р., род. дер. Гагариха, жила в дер. Ярцево. Зап. в дер. Кудринская Тотемского района Вологодской обл. Зап. Е. Югай, В. Лурье, Н. Иванова. 2017.

## **Литература**

- Якобсон 1975 – *Якобсон Р.О.* Лингвистика и поэтика // Структурализм «за» и «против». М., 1975.

### **Марина Иннокентьевна Байдуж**

*научный сотрудник Лаборатории теоретической  
фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС,  
старший научный сотрудник  
Центра исследований фольклора и антропологии города  
МВШСЭН (Москва)*

## **(РЕ)КОНСТРУИРУЯ ИСТОРИЮ: ИДЕАЛЬНЫЕ МИРЫ РЕКОНСТРУКТОРОВ**

Существует распространенное мнение, что люди, занимающиеся исторической реконструкцией, сбегают в свой «идеальный мир», «игровой мир» – другой по отношению к их

повседневным практикам и жизни современного общества. Однако это не вполне соответствует взгляду самих реконструкторов, которые противопоставляют реконструкцию ролевым играм, главным образом, по такой категории как аутентичность. Впрочем, несмотря на единый объединяющий термин, представления реконструкторов (или людей, называющих себя «реконструкторы») о себе и своем мире достаточно разнообразны.

В докладе на материале включенного наблюдения, глубинных неструктурированных интервью и собранных интернет-текстов (дискуссий и сообщений на специализированных форумах и в социальных сетях) анализируется, как конструируются мир(ы) реконструктора, с одной стороны – разными группами самих реконструкторов, с другой – властными структурами и администрацией, с третьей – обществом и их ожиданиями от участников военно-исторических мероприятий и клубов и, наконец, профессиональными историками. Каждая из этих групп создает свои идеальные миры, в которых главным героем оказывается реконструктор; эти миры не совпадают друг с другом, но в совокупности и формируют границы представлений о нем.

Попробуем представить и проанализировать (1) типологию идеальных миров реконструкторов, определив функциональные параметры каждого из них и (2) перекрестные точки таких миров, образующие то сконструированное сообщество, к которому отсылают различные группы, создающие свою (или других) принадлежность к движению исторической реконструкции.

Когда говорят о движении реконструкторов, то подразумевают некоторое реально существующее сообщество или субкультуру, что, с одной стороны, влияет на самоопределение реконструкторов, с другой, – позволяет постороннему наблюдателю видеть в движении исторической реконструкции некоторое единство.

Прежде всего, следует обозначить, что термин сообщество я использую, скорее, как слово повседневного русского языка, обозначающее некоторую совокупность людей, больше двух человек, не вкладывая в это каких-либо социоло-

гических смыслов. Люди, называющие себя реконструкторы, чаще всего описывают себя как движение исторической реконструкции (далее – ИР), но слова движение и сообщество я буду использовать как синонимы. В своем анализе я попробую остраниться и не пытаться изначально «обнаружить исследуемое сообщество до начала исследования» в русле классической антропологии [Павлюткин, Юдин 2015: 92]. Методологически я исхожу из процессуального понимания сообщества, меня интересует, как представители движения в нарративах конструируют некую «свою» группу, определяют ее границы. Следует заметить, что эти границы в итоге, не образуют замкнутое единство, а находятся в постоянном движении и сильно зависят от коммуникативной ситуации. Как видно, самоназвание движение также указывает на динамичность, процессуальность.

### **Внутренние миры реконструкторов**

Движение исторической реконструкции является крайне разнородным по представленным в нем направлениям. Оно разграничивается функционально (акцент на занятия историческим фехтованием<sup>1</sup>, реконструкции бытовых или культурных практик), предметно (реконструкция определённой эпохи и региона), а также локально (различение «своих» и «чужих» по географическому признаку, особенно Санкт-Петербург, Москва и европейская часть России, Урал, Сибирь). Такой широкий спектр понимания функций и аксиоматики реконструкции внутри движения способствует восприятию последнего как крайне разнородного, «феодално раздробленного» [Лукиянов 2017]. Это происходит в ситуациях повседневного общения внутри ИР – в том числе некоторые группы или направления периодически исключаются из мира реконструкторов:

РС: В Сибири вот реконструкции нет, вообще там никого нет.

МБ: Подождите, но я же из Сибири.

---

<sup>1</sup> Далее – ИСБ (исторический средневековый бой).

ЛР: Нет, ты уже из Москвы, отсюда. А там мы не знаем вообще никого, кого могли бы назвать реконструктором. Ни нормальных клубов, ни каких-то личностей, ни фестивалей. Вот назови общеизвестные примеры<sup>1</sup> (ЛР, МБ, РС 2016).

ИР может пониматься расширенно – в ситуации представления его стороннему наблюдателю, особенно в том случае, когда от этой презентации ожидается экономическая выгода, или ситуации объединения перед внешним врагом. Именно такое расширенное определение ИР озвучивается в ролике, где представлены интервью с наиболее значимыми (с точки зрения Агентства «Ратоборцы») фигурами движения на тему «Что такое реконструкция?». Видео было снято в рамках рекламной акции крупнейшего фестиваля исторической реконструкции «Времена и Эпохи. Собрание» летом 2017 г.

Что такое реконструкция? Однозначного ответа нет. Сколько реконструкторов, столько, наверное, будет и мнений [Ратоборцы 2017].

В ролике 2017 г. девушка, которая отрицала наличие ИР в Сибири, поскольку там только представители ИСБ (см. цитату 2016 г., интервью состоялось до крупных конфликтных ситуаций с властью), переопределяет внешние и внутренние границы сообщества:

Л: Ну, сообщество-то есть в общем.

М: вот ты считаешь *исбшников* своими?

Л: В широком смысле слова – да. Гусовка есть (ЛР 2017).

---

<sup>1</sup> Важно очертить контекст беседы: в ее рамках обсуждался извечный вопрос о судьбах российской реконструкции и, в частности, ее уклон в ИСБ, и большое количество именно такого рода реконструкторов за Уралом.

Другой пример связан с развитием в 2017 г. коммуникативной линии реконструкторы – власть. Один из наиболее ярких конфликтных кейсов: реконструктора XVII в. задержали с копией мушкета XVII в. и осудили по статье 222 УК РФ «Незаконные приобретение, передача, сбыт, хранение, перевозка или ношение оружия, его основных частей, боеприпасов», посчитав копию мушкета оригиналом. Помимо столкновения двух дискурсов (властного и реконструкторского) и разных представлений о составляющих мира реконструкторов этот кейс иллюстрирует и объединение ИР в ситуативное сообщество. В поддержку осужденного в социальных сетях запускается флэшмоб, который поддерживают реконструкторы самых различных взглядов и направлений, они собирают деньги, подписывают петиции. Такая же реакция происходит, когда у какого-либо реконструктора случаются проблемы со здоровьем, в том числе «профессиональные» травмы в результате исторического фехтования или участия в военно-исторических маневрах.

В целом, мир реконструкторов изнутри ИР имеет следующие характеристики: (1) раздробленность на мелкие «сообщества» / направления (это разделение связано с различным пониманием аутентичности воссоздаваемой практики или вещи); (2) основная декларируемая цель – реконструкция практик создания материальных вещей, а сейчас также и различных культурных практик; (3) основа самоидентификации – противопоставление ролевикам и другим сообществам, как извне, так и внутри ИР; (4) основа интеграции – помощь попавшим в беду реконструкторам; (5) дополнительные цели вхождения в ИР – творческая реализация, «тусовка», зачастую воспринимаемая даже как «дом» или «семья».

### **Мир реконструкторов сквозь призму властного дискурса**

С точки зрения властных структур, участники движения ИР – это, прежде всего, ресурс для национально-патриотического воспитания и конструирования идеального (иногда героического) прошлого страны. Но в коммуникативных ситуациях с властью (сюда можно отнести и взаимоотно-

шения с РВНО<sup>1</sup>, грантовую поддержку военно-исторических клубов<sup>2</sup> и их мероприятий, а также регулярное (для многих ВИК повседневное) общение с государственными центрами детско-юношеского воспитания), вскрывается разница в понимании, кто есть кто. Участники ИР понимают свою роль в таких мероприятиях, а представители власти осознают, кто такие реконструкторы (см. кейс с уголовной статьей за макет мушкетера XVII в., описанный выше).

Кроме того, анализ интервью и интернет-текстов реконструкторов, сообщений «власти» демонстрирует нам следующий набор определений мира реконструкторов через призму властного дискурса: (1) ИР – это некоторое единое сообщество, которое надо сделать еще более единым; (2) ИР ориентировано почти исключительно на военную историю. Для ИР характерны (3) идеология / патриотизм вместо аутентичности: «человек в любом историческом костюме – реконструктор», тут оказываются равны реконструктор XVII в. и современный казак; (4) замкнутый круг своих, «правильных» реконструкторов. Только идеологически верные или социально близкие власти люди могут быть восприняты ею как реконструкторы и, например, поддержаны финансово или привлечены к организации мероприятий.

Вообще, в последние несколько лет меня уже задолбало постоянное ощущение, что представители власти стараются поймать тебя при любой возможности. Как им перед выборами надо речь толкнуть – так на фестиваль к микрофону. Как им про патриотизм пропарить надо – так из зомбоящика про фестивали и турниры. Вот смотрите, какие люди! Каким делом занимаются! Как событийный туризм в нашем регионе развивают! А самое главное – можно их вообще

---

<sup>1</sup> Российское военно-историческое общество создано в 2012 г. по указу Президента РФ, сейчас председателем общества является В. Мединский.

<sup>2</sup> Далее – ВИК

не поддерживать. Достаточно просто про это говорить в собственных интересах [Лукиянов 2017].

### **Мир реконструкторов и профессиональные историки**

Несмотря на то, что ряд авторитетных для ИР фигур (в том числе и те, которые считаются «родоначальниками» движения в СССР или патриархами движения средневековой реконструкции) имеют научные степени, назвать их профессиональными историками зачастую очень сложно, а их работы или взгляды встречают в академическом сообществе критику и неприятие. Кроме того, вовлеченность историков в движение, в целом, невелика.

Профессиональные историки считают ИР прежде всего игрой; рассматривают все практики, связанные с этим движением, как часть медиевализма или моды на историзм в целом, не делая различия между теми, кто создает стилизованные вещи, и теми, кто ставит целью именно реконструкцию.

Хватит уже игрушек-развлечений! Наука-карьера страдает из-за этих поганых фестивалей! (ДБ 2015).  
Здесь, имхо, главное – отдых души и веселое времяпровождение – истории на работе хватает (ДБ 2015).

В свою очередь, многие реконструкторы считают, что они лучше разбираются в «матчасти», то есть в истории вещей и технологий, чем многие самые именитые историки, которым как раз такой «матчасти» и не хватает. Реконструкторы также считают, что они проводят именно научные исследования на этапе реконструкции костюма или технологии изготовления артефакта.

Таким образом, в дискурсивном поле профессиональных историков мир ИР видится как: (1) производная медиевализма / историзма; (2) игровая деятельность; (3) занятие военной реконструкцией или воссоздание технологии изготовления чего-либо.

## **Мир реконструкторов и обыденный дискурс**

Границы мира реконструкторов обозначаются и со стороны людей, воспринимающих их через участие в открытых туристических мероприятиях, в том числе государственного характера, и через сообщения об ИР, попадающие в СМИ, на форумы и в соцсети.

Поскольку основные сведения об ИР черпаются из туристических историко-военных мероприятий и «властного» публичного дискурса об ИР, то одной из основных функциональных характеристик мира ИР становится ряжение в некоторый костюм. Ряженые в этом дискурсе – ключевая характеристика ИР. Кроме того, в этом контексте реконструкторы составляют единство с ролевиками, казаками и даже уличными актерами – словом, всеми, кто надевает костюм. Помимо этого, движение предстает как не просто единое сообщество, но субкультура. Помимо всего прочего участникам ИР приписывается имманентный патриотизм (часто даже национализм) и политический активизм: в представлении обывателя реконструктор либо аполитичен, либо ярый сторонник существующего режима.

*Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект № 16-18-00068 «Мифология и ритуальное поведение в современном российском городе».*

### **Информанты и источники**

ДБ 2015 – Д.Б., муж., 1981 г.р., Тюмень, зап. М.И. Байдуж, апрель 2015.

ДБ 2016 – Д.Б., муж., 1981 г.р., Тюмень, зап. М.И. Байдуж, апрель 2015.

ЛР 2017 – Л.Р., жен., 1986 г.р., Москва, зап. М.И. Байдуж, октябрь 2017 г.

ЛР 2016 – Л.Р., жен., 1986 г.р., Москва, зап. М.И. Байдуж, май 2016 г.

РС 2016 – Р.С., муж., 1984 г.р., Москва, зап. М.И. Байдуж, май 2016 г.

Лукьянов 2017 – Олег Лукьянов. Грань, где кончается благоразумие и начинается маразм. И грань, где кончается маразм и

начинается абсурд [пост в социальной сети] // Vk.com.  
URL:[https://vk.com/otulsky?w=wall31627822\\_3596](https://vk.com/otulsky?w=wall31627822_3596).

Ратоборцы 2017 – Агенство «Ратоборцы». Что такое реконструкция? [видео] // Youtube.  
URL:<https://www.youtube.com/watch?v=4zNoEIptvRE>.

### **Литература**

Павлюткин, Юдин 2015 – *Павлюткин И.В., Юдин Г.Б.* Сообщество как данность и сообщество как процесс: стратегии изучения малых городов // *Laboratorium. Журнал социальных исследований.* 2015. № 7 (3).

**Ирина Сергеевна Богатырёва**

*магистрант Центра типологии и семиотики  
фольклора РГГУ, писатель (Москва)*

### **«ЛУЧШИЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ТРАНСА»: ВАРГАН В СОВРЕМЕННЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ПСИХОДЕЛИЧЕСКИХ ПРАКТИКАХ**

Варган – музыкальный инструмент, известный во многих традиционных культурах, – при попадании в современную городскую среду стал предметом, образующим вокруг себя особую субкультуру. По словам информантов, членов данной субкультуры, многие из них начали играть на этом инструменте из-за широко распространенного представления, что игра на варгане может приводить к достижению трансового состояния. По их мнению, это происходит за счет «вибрации в черепе» и «гипервентиляции легких» при интенсивном дыхании и описывается исполнителями как состояние эйфории и легкого опьянения.

В докладе будет представлен анализ нарративов, в которых члены субкультуры описывают это состояние, свои ощущения и те образы, которые возникают во время исполнения. Если сопоставить место варгана в разных традиционных культурах, то становится очевидным, что трансовая функция инструмента встречается только в немногих сибирских шама-

нистских культурах (например, в Тува и Бурятии). Было проведено сравнение современных нарративов о трансовом свойстве игры на варгане с рассказами о шаманских путешествиях, известными по этнографической литературе [Вайнштейн 1991; Новик 2004], для определения точек пересечения с аутентичной ролью варгана. Кроме того, варган был рассмотрен как посредник в коммуникации, которую выстраивают исполнители во время игры.

Материалом для исследования стали интервью с членами субкультуры из России и других стран (Англии, Эстонии, Германии), общей длительностью более 5 часов, и данные интернет-опроса. Кроме того, был учтен собственный опыт исполнения, так как я также являюсь активным участником данной субкультуры. Ко всем собранным материалам был применен метод сюжетно-мотивного анализа, что позволило разделить полученные нарративы на несколько типов в соответствии с характером условного пространства, которое представляется информанту во время исполнения, прагматикой исполнения, определяемой самим информантом, а также объектом коммуникации и музыкальной стилистикой.

Первый тип можно назвать «ландшафтным», т.к. при описании условного пространства обязательными элементами выступают (i) детали ландшафта (река, лес, горы), который может как пересекаться с реальным ландшафтом, окружающим информанта, так и быть вымышленным; (ii) животные и птицы. Этот тип нарративов наиболее близок к шаманским, сложился под сильным влиянием шаманской космографии народов Сибири. Партнерами по коммуникации в этом типе становятся элементы реального ландшафта (реки, озера, лес), природные объекты (камни), животные, птицы. Предпочтение отдается игре на природе, без посторонних слушателей.

Важно отметить, что образы «духов-помощников» отсутствуют в этом типе нарративов и не становятся адресатами коммуникации для представителей варганной субкультуры, что совершенно невозможно в аутентичном шаманизме и говорит о том, что субкультура не опирается на шаманскую традицию, а только отчасти заимствовала язык описания. Большинство информантов считают трансовое состояние самодо-

статочным и играют на инструменте именно ради его достижения. Однако некоторая часть вкладывает в исполнительство прагматику, схожую с прагматикой шаманского исполнения, такую как лечение, достижение психического равновесия и т.п. Таких исполнителей можно выделить в подгруппу «музыкальной терапии». Для них объектом музыкального воздействия становятся слушатели, воспринимаемые как больные, и их болезни, которые обычно не объективизируются. Стилистика, которой придерживаются исполнители этого типа, заимствована из якутской хомусной, преимущественно эстрадной, но также и традиционной музыки с характерными элементами (тембральная игра, имитация звуков природы, криков животных, сильная артикуляция гласных, яркие и агрессивные ритмо-темповые элементы).

Второй тип нарративов можно назвать «психоделическим», т.к. при его описании информанты делают акцент на изменении психических ощущений, близком к наркотическому опьянению, и использует ту же лексику («трип», «кайф», «приход» и т.д.). В таких нарративах упор делается именно на ощущениях и переживаниях субъекта, конкретная география иллюзорного пространства отсутствует, все описания даются абстрактно. Прагматика сведена к минимуму, обычно она определяется как стремление «расширить сознание» для создания особого типа интуитивной, импровизационной музыки, а также стремление «познать себя», «перейти в третье внимание» и т.д. Партнеры по коммуникации в этом типе обычно отсутствуют либо возникает ситуация автокоммуникации. В редких случаях, при совместных импровизациях адресатами становятся другие варганисты, участвующие в музицировании. Исполнение воспринимается тогда как совместное «смещение восприятия». Однако обычно исполнение позиционируется как индивидуальное, предпочтительно без слушателей вообще или в ограниченном кругу друзей. Музыкальный стиль близок к эмбиенту и трансу: тембральная игра сочетается с мелодическими рифмами, обычно очень простыми, возникающими импровизационно и не повторяющимися в композиции, большой акцент на ритмическом рисунке композиции, темп от разме-

ренного до аллегро, широко используют орнаментальные украшения.

Наконец, третий тип нарративов может быть назван «эстетическим», потому что информанты делают акцент на самой музыке и виртуозности игры. В этих нарративах представление об иллюзорном пространстве, куда попадает исполнитель во время игры, либо не выражено, либо отсутствует, и на первый план выходит эмоциональный аспект исполнения, а также особое психическое состояние, при котором устанавливается специфический характер коммуникации. Все исполнение сосредоточено на слушателе, игра «для себя» не подразумевается или воспринимается исключительно как репетиция, поэтому очень важен контакт со слушателями или другими музыкантами, с кем происходит совместное музицирование (как варганистами, так и другими), а также, в редких случаях, «окружающий мир» как таковой. Также важное место в нарративах занимает аспект творческой реализации и творческих музыкальных амбиций, совершенно отсутствующий в первом типе и ослабленный во втором.

В этом типе нарративов могут присутствовать эротические элементы, но они фиксируются в первую очередь у иностранных информантов, у русских этот мотив выражен слабо. На правах гипотезы можно предположить, что это соответствует путям культурного заимствования варгана в субкультуру: в России оно происходило от народов, населяющих Сибирь (где эротический элемент отсутствует), в Европе – из стран Азии, где эротический аспект исполнительства встречается в прагматике игры на варгане (например, у хмонгов во Вьетнаме, народности йи в северном Китае и др.) Информанты относят возможность установления такого типа психического контакта с другими людьми к «пластичности нервной системы», появляющейся при игре.

Музыкальная стилистика, наиболее характерная для третьего типа, основана на исполнении устойчивых музыкальных форм как авторских, так и заимствованных из традиционной музыки разных народов (Норвегия, Киргизия, Россия и т.д.). Импровизации также выражаются в исполнении законченных музыкальных форм, сочетании и повторении музыкальных

фраз и т.д. Есть дифференциация на музыкальные жанры, что невозможно в двух первых типах.

Необходимо уточнить, что все эти типы не являются замкнутыми: одни и те же исполнители в зависимости от прагматики могут переходить от одного типа в другой. Есть исполнители, которые сочетают разные типы, например, «ландшафтный» и «психоделический». Но также встречаются информанты, строго придерживающиеся одного направления и негативно относящиеся ко всем остальным (обычно это касается тех, кто предпочитает третий тип).

Можно заметить, что названные три типа нарративов указывают на генезис современной варганной субкультуры из синтеза разных элементов, пришедших как из традиционных культур (шаманские камлания, мотивы любовного ухаживания и т.д.), так и современных (движение New Age, психоделическая субкультура). Разные конфигурации этих элементов формируют различные образы воображаемого пространства, способ погружения и функционирования в нем, а также самопозиционирование исполнителя относительно других участников музицирования.

### **Литература**

Вайнштейн 1991 – *Вайнштейн С.И.* Мир кочевников центральной Азии. М., 1991.

Новик 1984 – *Новик Е.С.* Обряд и фольклор в сибирском шаманизме: Опыт сопоставления структур. М., 2004.

**Константин Анатольевич Богданов**

*доктор филологических наук*

*ведущий научный сотрудник Института русской литературы*

*(Пушкинский дом) РАН (Санкт-Петербург)*

## **ИЛЛЮЗИИ РЕАЛЬНОСТИ В НАУКЕ И ИСКУССТВЕ: ПРЕДЕЛЫ ПРИБЛИЖЕНИЯ**

В художественной практике соотносимость физики и искусства привычно обыгрывается применительно к парадок-

сальности исследуемого наукой объекта. Одним из ярких примеров такой парадоксальности служит квантовая физика, имеющая дело по определению с вероятностным описанием микромира, с изучением очень мелких элементарных частиц – фотонов, электронов, нейтронов и др. Поведение этих частиц отличается от взаимодействия вещей, которое описывается согласно законам движения Ньютона. Если в терминах классической механики физический мир предстает миром, в котором все вещи находятся в том единственном месте, в котором они могут и должны находиться в данный момент времени, на субатомном уровне частицы ведут себя как если бы они оказывались в разных местах в одно и то же время («принцип Суперпозиции»). Траектория их движения загадочна, поскольку координаты частицы и ее импульс не поддаются одномоментному измерению (в 1927 г. Вернер Гейзенберг сформулировал это обстоятельство как соотношение неопределенностей), то есть знание о координате частицы не дает знания о ее импульсе и наоборот: измерение импульса частицы не позволяет сказать, где она в данный момент находится. Частицы микромира ведут себя так, словно они «волнообразно» рассредоточены по пространству и времени, и при этом связаны между собою, а точнее сказать – «запутаны» друг с другом. Такая «запутанность» описывается как состояние, представимое в терминах квантовой механики подчиняющимся «волновой функции» – то есть функции, определенной для любой точки пространства и равной для любого момента времени в е р о я т н о с т и обнаружить такую частицу в этой самой точке.

Миры классической и квантовой механики таким образом не просто отличаются – но отличаются радикально и таинственно: между ними существует граница, преодоление которой мгновенно – вдруг и сразу (так что многие физики видят в моменте такого преодоления не собственно физический процесс, а лишь его математическую модель) – разрушает, «коллапсирует» все множественные вероятности квантового мира («Коллапс волновой функции») и оставляет только одну вероятность – реальность такого положения вещей, когда все они находятся на своем определенном месте. Но как может быть помыслен подобный переход, какой логики и, шире, ка-

кого сознания он для себя требует? Если величие классической механики выражалось как непреложное и предсказуемое описание явлений наглядного физического мира, то полнота квантовой механики выражается как вероятностный тип описания, формализация которого далека от концептуальной однозначности как в физике, так и привычной для нас – аристотелевской – логике. Ставшее популярным, хотя и остающееся спорным утверждение о том, что сознание исследователя включено в формализм квантовой механики может быть расценено при этом как попытка философской проблематизации категорий субъекта и объекта и закона «исключенного третьего», обязывающего считаться с тем, что из двух взаимоотрицательных утверждений одно является истинным, а второе ложным. Само представление о простоте, которая столетиями, если не тысячелетиями вменялась в качестве обязательного критерия для натурфилософского и физического мирообъяснения, отступает перед иммагинативной сложностью квантового мира и его вероятностного описания или описаний. Теоретическая «простота» в этих случаях, говоря словами физика-теоретика Карла Даррела, «утонула в волнах квантовой механики». С учетом подобной сложности – как собственно мыслительного, так и логического свойства – представление о квантовом мире симптоматично балансирует между возможными способами его иллюзорной репрезентации. Что делает ее достоверной, понятной и коммуникативно тиражируемой? Это математические формулы, риторические силлогизмы, словесные метафоры, наглядные образы, предметные конструкции или, может быть, акустические композиции?

Проблема взаимопонимания ученых, с одной стороны, и специалистов – неспециалистов – с другой, не является в этих случаях праздною. Более полувека назад, опубликованное в 1956 г. эссе «Две культуры и научная революция» британского популяризатора науки Чарльза Перси Сноу положило начало полемике, спорадически продолжающейся до сих пор: насколько велика пропасть, разделяющая миры специализированного научного знания и «обыденного», гуманитарного миропонимания. Изданная в 1959 г. по-русски книга Сноу предвосхитила шумные дискуссии о «физиках и лириках». Общим



ка, убедительность которого заключается в убедительности создаваемых живописных образов. «Образность» квантовой теории, с этой точки зрения, это не ее избыточное украшение, а ее концептуальное основание: научная истина, по Гейзенбергу, сияет красотой, а ее постижение сродни воздействию искусства, дарующего наблюдателю чувство озарения.

В 1920–1930-е гг. поборники логического позитивизма, стремившиеся к очистке научного языка от «наростов» философской метафизики, настаивали, что соприкосновение с реальностью и опытом ее переживания является невербализуемым, это некое состояние, указание и действие, условно передаваемое (но не записываемое) словами «здесь», «вот», «сейчас». Мориц Шлик называл такие слова «констатациями», которые актуальны для познающего в момент его «встречи» с реальностью, но перестающие быть таковыми после того, как реальность определена. Опыт физических исследований и опыт искусства в этом смысле является опытом таким же констатаций: пределы приближения к реальности выражаются в откликах на то, что она есть и чем она может быть.

Доклад посвящен обсуждению некоторых из этих проблем на материале выставки «Квантовая запутанность», организованная Московской галереей «Science and Art Lab».

**Мария Дмитриевна Волкова**

*магистрант Факультета фундаментальной социологии  
МВШСЭН (Москва)*

### **«НЕ ЛЕЗЬТЕ В ТИХИЙ ДОМ, ДАЖЕ НЕ ПЫТАЙТЕСЬ, АНОНЫ»: ИГРА КАК *LEGEND TRIPPING***

В 2001 г. в нескольких трейлерах к фильму Спилберга «Искусственный интеллект» в титрах среди создателей фильма появилась Джанин Салла, терапевт разумных машин (*sentient machine therapist*). Несмотря на кажущуюся незначительность детали, она была замечена фанатами, которые восприняли появление этого персонажа как загадку, подкинутую им создателями фильма. Запрос в Google “Jeanine Salla, sentient machine

therapist” выводил на серию связанных друг с другом веб-сайтов. Согласно размещенной на них информации, они были созданы в 2142 году. Среди материалов на сайтах можно было обнаружить перекрестные ссылки, позволяющие реконструировать рассказ о расследовании Джанин Салла смерти своего друга, Эвана Чана.

Один из фанатов фильма, обнаруживший зацепку, вскоре создал сетевое сообщество Cloudmakers. Через цепочку форумов онлайн-геймеров туда стали собираться люди, желающие разобраться в загадочном сюжете. Совместный поиск новых ключей, позволяющих дополнить сюжет, потребовал обращения не только к объектам виртуальной реальности, но и к физическим географическим локациям, романам, историческим источникам и т.д. Однако специфика игры, запущенной создателями фильма «Искусственный интеллект», заключалась не в том, что квест предполагал выход из виртуальной реальности в мир «настоящих вещей», а в том, что игроки не имели четкого представления о деятельности, в которой они участвуют. У игры не было анонса, инициатива расследования принадлежала одному из фанатов, к которому присоединились геймеры, пытающиеся разгадать загадочные совпадения.

The Beast считается первой ARG (*alternative reality game*), главный принцип которой звучит как “This is not a game” и известен среди геймеров и разработчиков в виде сокращения TINAG [Szulborski 2005]. Таким образом, риторика ARG строится на проблематизации границы между игрой и не игрой.

Механика ARG предполагает, что игроки и создатели игры – «кукловоды» – находятся по разные стороны «занавеса». Существование «кукловодов», равно как и замысел, созданный ими игры, должны оставаться под вопросом для игроков. Игровой процесс начинается с попадания игрока в «кроличью нору»<sup>1</sup>, где он замечает загадку или несоответствие, привлекающее внимание и побуждающее исследовать тему дальше. При этом природа происходящего остается для него под во-

---

<sup>1</sup> Термины в кавычках – устоявшиеся сленговые обозначения элементов ARG, см. например [Foster 2013].

просом, он может подозревать, что участвует в некоей игре или пытается раскрыть чью-то мистификацию, но не уверен в этом до тех пор, пока игра не закончится или кукловоды не решат поднять занавес.

Так игровой процесс выглядит согласно риторике геймеров и разработчиков [Szulborski 2005: 46]. Однако, в этом докладе я хотела бы провести и аналогию между фольклорным нарративом, организующей *legend-tripping*, и кроличьей норой (загадкой), запускающей игру в альтернативной реальности. Параллель между *legend-tripping* и ARG проводит американский фольклорист Мишель Кинселла:

Механика игр в альтернативной реальности имеет много общего с функционированием легенд, организующих *legend-tripping*, и оккультными текстами, очерчивающими магические ритуалы: все это привязка к местам, конструирующим мир, которые приглашают участников искать и делиться опытным знанием, относящимся к особому воображаемому содержанию, имитировать доверие к убедительно сконструированным мирам, которым сообщество играющих придает объем, внутреннюю логику и реалистичность. В этом контексте конструирование миров является интерактивным квестом за опытным знанием, который управляется системой или системами, порождаемыми правилами сообщества [Kinsella 2011: 63].

Таким образом, и ARG, и *legend-tripping* – способы конструирования воображаемого мира. На этом сходство не заканчивается. Я бы хотела продолжить логику Мишеля Кинселлы и показать, что сюжет квеста ARG развивается подобно фольклорному нарративу, такому как *contemporary legend*.

Информация об игре, как правило, распространяется не через официальные источники, а горизонтально – от человека к человеку. Как было упомянуто вначале, у ARG не должно быть анонса. Вместо анонса игроки узнают об игре через слухи: когда кто-то один находит, по его мнению, кроличью нору, он сообщает об этом окружающим. В результате вокруг кро-

личьей игры формируется сообщество игроков, пытающихся обнаружить и разгадать содержащуюся в ней загадку.

Каждый новый участник может дополнять «сюжет» игры. Вместе с информацией о кроличьей норе передаются интерпретации, варианты решений загадки, догадки о том как эта кроличья нора связана с другими кроличьими норами. Таким образом, сюжет игры расширяется за счет включения в него интерпретаций игроков и за счет объединения с другими кроличьими норами. Поскольку ARG принципиально не ограничена виртуальным пространством, в легенду квеста могут быть инкорпорированы и обычные *contemporary legends*.

Ситуация осложняется тем, что принцип ARG предполагает так называемый «закрытый занавес» (то есть игрокам неизвестно, кто создал игру и игра ли это). Если проекты, подобные The Beast, в конце концов раскрывали свою игровую природу, то в интернет-сообществах циркулирует множество слухов об ARG, реальность которых никто не в состоянии доказать. Например, среди российских нетсталкеров популярны две ARG-легенды: Cicada 3301 и «Тихий дом». Согласно первой, Cicada 3301 – тайная организация (ФСБ или хакерское сообщество), ищущая талантливых людей, чтобы включить их в свои ряды [Harbharb 2014]. Для этого она создала квест, найти и пройти который смогут только самые блестящие умы. «Тихий дом» – легенда о том, что интернет имеет секретные «уровни», попасть на которые можно только пройдя серию квестов и загадок. Таким образом, помимо игр-мистификаций, созданных разработчиками ARG, существует множество игр-легенд. Эта идея занавеса позволяет говорить о том, что к любой легенде применяется конспирологическая логика: за рассказом кроется квест. Чтобы суммировать сказанное, можно привести цитату с одного из тредов (ветки обсуждения на форуме), посвященных «Тихому дому»:

Аноним 09/04/15 Чтв 23:04:23#31

№ 90406218

Система «уровней интернета» очень похожа на ключи и чекпоинты любой АРГ, которые заставляют найти больше секретов, чем есть на самом деле. В этом и весь смысл. Со всем

вышеперечисленным это работают еще и таким образом, что игроки с определенной вероятностью будут дополнять легенду о тихом доме, дополняя ее в нужных местах нужными элементами. (562214114) [Архив тредов имиджборд 2015].

Сюжет или легенда ARG работают по отношению к игровому поведению так же, как фольклорный нарратив по отношению к *legend-tripping*. Сюжет сдвигает интерпретационную схему так, что определенный объект (картинка, сайт или ссылка) рассматриваются как часть квеста. Следовательно, модус восприятия этого объекта тоже видоизменяется: игрок ищет закономерности, нерелевантные для него в других контекстах.

Таким образом, ARG – путешествие от одной подобной загадки к другой. Пространство, в котором осуществляется это путешествие, определяется только способностью игрока органично включить в нарратив игры тот или иной объект. Поэтому оно склонно постоянно расширяться и позволяет найти больше секретов, чем есть на самом деле.

Наконец, ARG-легенды усиливают реалистичность квеста за счет уравнивания виртуальной реальности с физическим пространством. Например, легенда о «Тихом доме» включает в себя карту интернета. С помощью нее можно осмыслить переходы с сайта на сайт как перемещение в пространстве. Причем чем дальше игрок перемещается по карте, тем интенсивнее он должен переживать альтернативную реальность.

*Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда, проект № 16-18-00068 «Мифология и ритуальное поведение в современном российском городе».*

## **Литература**

Архив тредов имиджборд 2015 – Архив тредов имиджборд,  
Тихий дом тред, 2015 г. URL:  
<http://arhivach.org/thread/75631/>

- Foster 2013 – *Foster A.* Alternate Reality Game puzzle design//Gamasutra. June 17, 2013. URL: <http://www.gamasutra.com/blogs/AdamFoster/20130617/194321/>
- Harbharb 2014 – Harbharb, Cicada 3301: секретное сообщество хакеров или просто игра? [2014]. URL: <https://habrahabr.ru/post/211182/>
- Kinsella 2011 – *Kinsella M.* Legend-tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong’s Hat. Univ. Press of Mississippi, 2011.
- Szulborski 2005 – *Szulborski D.* This is not a game: A guide to alternate reality gaming. Incunabula, 2005.

**Дмитрий Юрьевич Доронин**  
*научный сотрудник Лаборатории теоретической  
фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС (Москва)*

## **ТВОРЦЫ ИЛЛЮЗИЙ: ШАМАНЫ, СНОВИДЦЫ, АНТРОПОЛОГИ**

### **«Эндемичные иллюзии»**

Казалось бы, со времен учеников Боаса и Малиновского дуальная оптика «иллюзорного» и «реального» применительно к культурным мирам сама обречена на иллюзорность. В своих наиболее простых и прямолинейных вариантах такая оптика оценочна и вооружает исследователя пресуппозицией об эпистемическом статусе элементов мифоритуальных систем, когда последние называются суевериями, верованиями, «народной фантастической прозой», «мифологическими нарративами», «воображаемыми мирами» и т.п. Эти понятия отсылают к разным способам позитивистской редукции в фольклористике и антропологии, яркий пример происходящего отсюда мнения о научном исследовании обнаруживается в информационном письме этой конференции: «Антропологам и фольклористам приходится осуществлять демаркацию “реальности” и “иллюзии” в тот момент, когда они переводят текст традиции на научный язык» [Иллюзорные 2017]. Настаивать на такой демаркации, как на обязательном правиле «антропологического

перевода», вероятно, не только мне покажется излишним и неэффективным. Куда важнее, чем раскладывать «иллюзии» и «реальность» по разным полкам, выяснить, как «иллюзии» определяют социальные взаимодействия людей и других акторов (божеств, духов, антропологов, животных, природных явлений и объектов). Требование демаркации «реальности» и «иллюзии» значимее не для методологии антропологического исследования, а, скорее, для области личных убеждений антрополога или «коллективных верований» его научной школы. Барбара Тедлок описывает подобные весьма распространенные коллективные установки антропологов как *anorexia religiosa* – ситуацию неверия, остроумно считая ее «эндемичной для научного сообщества, в особенности для антропологии». С ее точки зрения, культурный релятивизм зачастую приводит не к проникновению в чужую культуру, а к скептицизму, неверию, отстраненности и не-участию в наиболее значимых практиках [Тедлок 2006: 17]. Также и в современной отечественной антропологии концепт иллюзии более всего приложим не к изучаемым культурам, а к исследователю, ошибающемуся в своих пресуппозициях, интерпретациях или занятому конструированием «научной мифологии», например, в случае неправомерно широкой экстраполяции мифологем «трехчленной Вселенной», «мирового древа» в качестве структурных универсалий на различные локальные шаманские традиции [Напольских 2012: 19; Харитонова 2004: 25]. Другим распространенным примером иллюзии, противоположным иллюзорному восприятию «неверующих антропологов» у Тедлок, можно считать иллюзию вхождения в традицию, в частности ситуацию *самообмана* шамановеда, считающего себя посвященным в шаманские практики [Харитонова 2004: 32–33].

В целом, тематику иллюзорного нельзя считать значимой для нашей науки, вероятно, в силу частого употребления этого понятия в негативно-оценочном ключе, то есть для обозначения фикции, обмана, лжи, заблуждения. Вместе с тем, этой теме касаются в методологических дискуссиях о субъективности и объективности, истинности и верификации в антропологическом исследовании, о роли личности в исследовании и о включении личностного опыта антрополога в «чужой текст»

исследуемой культуры. Иллюзия во всех указанных выше смыслах может быть значимым элементом в обсуждениях проблемы автоэтнографии и автоантропологии, проблемы различия / несоизмеримости культуры и ее описания, проблемы соотношения инсайдерской и аутсайдерской точек зрения, проблемы культурной обусловленности антропологии, проблемы наличия «нативных антропологий» [Форум 2005: 9–134]. Большинство участников этой дискуссии в «Антропологическом форуме» выступили против позитивистского представления об объективности научного исследования и «искажениях» субъективностью. В своей реплике о парадоксальности метода включенного наблюдения Т.Б. Щепанская цитирует пример Т. Дженкинса о торговцах скотом: по мере вовлечения в жизнь и знания изучаемого сообщества антрополог утрачивает объективность исследования [Форум 2005: 131; Jenkins 1993: 43]. Означает ли это, что исследователь впадает в иллюзию, а местное знание необъективно? Нет, оно ситуативно, а иллюзии, даже в тех случаях, когда представители изучаемого сообщества признают их иллюзиями, могут обладать конструктивными эпистемическими свойствами.

### **Антрополог в стране чудес**

Как и в повседневности, «иллюзорное для антрополога» и «иллюзорное для носителя мифоритуальной традиции» ситуативно – предполагает ситуации неверия / недоверия в тех случаях, когда мы обманываемся сами, или кто-то другой обманывает нас. Однако мы останемся слепы к происходящему, если решим описать ситуации активного воздействия традиции на ее исследователя, используя оптику «иллюзии» и «обмана». Что происходит, к примеру, в тех странных случаях, когда шамановед «индуцируется» изучаемой традицией – начинает видеть сновидения, типичные для нее, призраков или другие «видения наяву», или подмечать, как на ход его работы весьма агрессивно пытаются влиять духи? Подобные «байки» могут составить весьма внушительный корпус «фольклора антропологов»; также от шаманов и шаманистов, обычно апроприрующих антрополога в свою картину мира, можно записать корпус мистических текстов об исследователях. Еще при

жизни шамановед неизбежно становится частью актуальной шаманской мифологии, и хороший исследователь должен как-то работать с этим способом своего «вхождения в традицию». После его смерти мифологические рассказы о нем, сохраняющиеся в традиции, могут играть роль своеобразной модели, которую примеряют к новому поколению исследователей. На Алтае такие рассказы я слышал о шамановедах А.В. Анохине, Л.П. Потапове и В.А. Муйтуевой, археологах С.И. Руденко, В.Д. Кубарева, а также о живой и здравствующей Н.В. Полосьмак, раскопавшей в 1993 г. «укокскую принцессу». Чаще всего они были посвящены непростым отношениям исследователя с шаманами и духами, неосторожному поведению или нарушению предписаний, шаманским способностям исследователя или предопределению духами его работы. Так, например, несмотря на неприятие новосибирских археологов на Алтае, в 2012 г. от одной из алтайских *неме билер кижги* ‘знающих людей’ (алт.) я слышал рассказ о Н.В. Полосьмак как о живущей ныне инкарнации «укокской принцессы», мол, именно поэтому она имеет с «принцессой» незримую связь и смогла обнаружить и раскопать ее курган и мумию. Открытие в 1924 г. С.И. Руденко курганов пазырыкской культуры и последующие уникальные находки в них алтайцы объясняли его мудрым решением пригласить шаманов на раскопки в 1920–1950-х гг., а болезнь и смерть алтайского ученого В.А. Муйтуевой связывают с ее исследованиями шаманской традиции. Также и смерть А.В. Анохина объяснялась тем, что он, как шамановед, был убит алтайскими духами Нижнего мира – *көрмөсами*, когда снял с себя крест во время купания.

Мифологические тексты о живом исследователе часто возникают при его общении с ритуально-магическим специалистом как комментарий / совет, например, к его снам или действиям. Затем от шамана и / или его родственников эти тексты могут транслироваться в среде шаманистов, подобно слухам и сплетням, формируя мифологическую биографию и репутацию антрополога. В своей статье Барбара Тедлок приводит многочисленные свидетельства антропологов, получивших необычные сновидения и рассказавших о них шаманам или другим представителям изучаемых ими сообществ. В этих

случаях антропологи не собирались, как в примере, приводимом В.И. Харитоновой, осознанно обратиться к исполнению шаманских практик, но неосознанно индуцировались чужой для них культурой. Они с удивлением обнаруживали соответствие между сновидческими образами и мифологическими мотивами, о существовании которых в изучаемых ими культурах на момент исследования они могли и не знать. Подобное, например, произошло с исследователем бушменов Брэдфордом Кини, которому приснилось висящее в воздухе и раскалывающееся яйцо страуса [Тедлок 2006: 20]. В таких случаях Тедлок предлагает говорить о становящейся бикультурности [Tedlock 1991: 69–94]. Антрополог становится бикультурным, когда его не просто посещают «культуроспецифичные» грезы и сновидения и он может их толковать согласно правилам изучаемой культуры; важно то, что эти видения и сны позволяют ему более качественно проводить научные исследования, как это оказалось, например, в случае франко-канадского исследователя дене-га и гуахино Жана-Гюи Гуле [Тедлок 2006: 19]. Практика рассказывания своих сновидений шаманистам становится одним из важных способов получения антропологом новых, в том числе ранее закрытых для него знаний, поскольку создает исследователю авторитет и признание в глазах аборигенов, легитимирует его социальное положение в изучаемом обществе.

Зачастую процессуальность такого вхождения в культуру трудна для исследователей, кто-то из них может даже утратить свою прежнюю идентичность, переквалифицировавшись, например, из антропологов в шаманы. Такие случаи нередки, предшествующие им ситуации, переживаемые субъектом, можно охарактеризовать как состояния эпистемической мути / мрака (*epistemic murk*) [Taussig 1987: 127], неясности, пограничные состояния. Как правило, российские исследователи не описывают процессуальность подобных «состояний раздвоенности» у антрополога, ограничиваясь лишь статичными описаниями примеров эффективного «глубокого вхождения» антрополога в изучаемую культуру. Некоторые из авторов считают такие состояния вредными: например, М.А. Родионов называет их «культурной шизофренией» [Форум

2005: 81], а Е.Е. Левкиевская – «ловушкой двойных стандартов самовосприятия», полагая, что «двойственность ошибочна не только психологически, но и методологически» [Левкиевская 2015: 19–20].

Барбара Тедлок считает важным отличать бикультурность как конструктивное состояние, при котором, как при билингвизме, субъект усваивает два культурных языка, от ситуаций, когда антрополог утрачивает свою идентичность. Такой вариант выхода из пограничного состояния известен среди антропологов как «стать туземцем» (*going native*), или «стать троппо» (*gone troppo*) [Adler 1987; Тедлок 2006: 16]. В подобной стратегии «выбора одной культуры» как раз и бывают востребованы понятия «иллюзии» и «иллюзорного», помечающие одну из культур как поверхностную, ненастоящую, наносную и т.п. В отличие от такой стратегии бикультурность, с точки зрения Тедлок, «не приводит ни к смерти первоначального субъекта, ни к смерти культуры, которой субъект принадлежит с рождения, ни к смерти новой культуры, в которую субъект входит» [Тедлок 2006: 28].

В случаях, когда бикультурность формируется через состояния, которые соблазнительно истолковать как иллюзии (например, видения, галлюцинации), функции этих иллюзий – не морок или обман, они становятся способом достижения или порождения чего-то нового. Таким образом, бикультурность характеризуется эпистемическая важностью, конструктивностью, эффективностью иллюзии. В этом случае иллюзия – эпистемически активное состояние, то есть она – не мираж и не пелена на реальности (эпистемически пассивное состояние). Это видно, в частности, из примеров, приводимых Б. Тедлок: так, например, Розалинда Шоу во время своей полевой работы среди темне на острове Иль-де-Лос у гвинейского побережья Африки осваивала технику ворожбы по речной гальке. Через какое-то время ей приснился яркий испугавший ее сон, который она проинтерпретировала с точки зрения психоаналитического представления о снах, но затем, желая сопоставить толкования, обратилась к своему знакомому местному прорицателю.

...Тот, воспользовавшись зеркалом как средством для гадания, сообщил ей, что благодаря занятиям ворожбой ее ум начинает просыпаться. Он также заметил, что если бы ей не удалось освободиться от преследовавшего ее во сне существа, то она оказалась бы в серьезной опасности, поскольку это был дух, обитавший в той самой местности, где она жила [Тедлок 2006: 22].

Обратим внимание, что сам прорицатель осмысляет происходящее в эпистемических категориях: в случае Розалинды Шоу «эпистемическая муть» – это состояние перехода от одного ума к, по словам толкователя снов, другому «просыпающемуся» уму. Характерно, что сам антрополог сначала игнорирует «аборигенную эпистему», выбирая стандартную интерпретацию антропологического цеха: сон, мол, лишь предупреждает об «излишней отстраненности и чрезмерной “объективности” в ее полевой работе» [Тедлок 2006: 22]. Неосознанно антрополог сопротивляется развитию своей бикультурности как более сложному и затратному «варианту ответа» в столкновении исследовательской и аборигенной эпистем: ведь пытаться сочетать несочетаемое гораздо сложнее, чем, держась одного, отстраняться от другого, объективизировать его или пресуппозитивно полагать иллюзией. Лишь позже, переживая странные, почти мистические для нее случаи (то есть все дальше «просыпаясь умом»), Розалинда принимает интерпретацию прорицателя.

Таким образом, в автоэтнография бикультурности важно не просто констатировать погружение в культуру и бикультурность, но сосредоточиться на описании их ситуативности и процессуальности: попытаться описать становящуюся бикультурность как процесс и как процесс же – сопутствующую ей «эпистемическую муть». Другим обязательным действием является описание нативных интерпретаций, в частности, представлений о реальности и иллюзиях, бытующих в исследуемой культуре.

## Алтай иллюзорный

В одной из своих работ [Доронин 2016: 35–88] я принял небольшой анализ того, что есть иллюзия и иллюзорное в актуальной алтайской мифологии. В общих чертах выводы об этом можно представить так: представления об иллюзорном характерны для этой культуры, в этом можно убедиться, в частности, при рассмотрении соответствующей лексики (особенно глаголов и их производных), мифологических мотивов в эпических и шаманских текстах. В эпических и мифологических моделях иллюзорного прослеживается влияние других религиозных систем – буддизма, манихейства и, в меньшей степени, христианства.

Хотя в алтайском языке есть лингвистический эквивалент понятия «иллюзорное» – словосочетание *качан да бұтпес сана* [Баскаков 1964: 222], в мифологических нарративах им пользуются редко. Вместо него используется несколько отглагольных конструкций, например: *чын деп көрүнген* ‘показалось правдой / как правда показалась’ (алт.), *чын деп көргүскен* ‘специально с умыслом показал как правду’ (алт.), *көскө санабас неме көрүнип турар / азыйда көргөн деп сананар* ‘мерещиться’ (алт.), *көргүзерге ле / көрзин деп* ‘видимость (как обманчивое впечатление)’ (алт.)

Эпические богатыри, шаманы, демонические существа *алмысы*, локусы с вредящими духами *тургак* [Доронин 2017: 202–210] – вот главные агенты иллюзорного мира на Алтае. Чаще всего иллюзия творится ими как обманное видение для того, чтобы достичь своей цели. Шаман творит «гипноз», глотая раскаленное железо, выращивая на своих плечах кедры и вызывая медведей из стен Дома культуры, чтобы показать перед советской милицией свою силу. Безобразная алмыска обретает иллюзорный облик красивой девушки, чтобы получить в мужья охотника и родить от него ребенка. В эпической традиции весьма распространены представления об иллюзии-обмане с помощью оборотничества или создания видений. Так, например, богатырь *Когюдей-Мерген* специально принимает облик плешивого бедняка *Тастаракая*, чтобы, будучи неузнанным, такой хитростью выведать секреты у врагов или у семи знающих все желтых лам [Маадай-Кара 1973: 167, 355].

Человек может попасть под морочащее воздействие злых духов, случайно оказавшись в месте их скопления – *тургакту жер / тургак / турлак*<sup>1</sup>. *Тургак* может оказаться в любом месте на пути человека: лошадь, автомобиль или иногда сам человек останавливаются и не могут сдвинуться с места. Попавший в *тургак* может слышать голоса, обращенные к нему, видеть различные образы: например, всадников впереди и позади себя, или людей, пьющих *араку* – ‘молочную водку’ (*алт.*). Когда человеку удастся выбраться из *тургак*, видение исчезает.

При этом иллюзия / иллюзорное не является обязательной объяснительной моделью непостоянства облика или необычных явлений: для многих рассказчиков будет важна как раз реальность происходящего. Так, по убеждению некоторых наших информантов, перед лицом смертельной опасности шаманы, чтобы спастись от огня или победить врага, на самом деле превращаются в птиц, зверей, рыб или камни. Также преследуемая и избиваемая людьми *алмыска* на самом деле превращается в кусок старого войлока, чтобы спастись.

В других, не столь смертельно опасных случаях, рассказчики убеждены в творимых шаманом, батыром или *алмысом* иллюзиях. Таким образом, смертельную опасность, насилие и физиологическое воздействие можно трактовать как факторы эпистемической определенности: иллюзорное-обманчивое заменяется на реальное.

Зачастую же при рассказывании мифологических текстов пояснений о реальности или иллюзии происходящего нет вообще, словно это неважно или же очевидно слушающему и рассказчику. И только «детские вопросы» исследователя актуализируют тот или иной вариант толкования.

Существуют ситуации рассказывания, в которых сказитель или информанты по другой причине не говорят о богатствах или шаманах, создающих обманные иллюзии. О столь значимых людях нельзя говорить такое напрямую без риска наказания от их духов, ведь даже имена шаманов прошлого нельзя

---

<sup>1</sup> От глагола *тур* ‘стоять’ (*алт.*). Словом *тургак* может обозначаться как злой дух (духи), так и место их скопления / обитания, в которое случайно и чаще всего ночью попадает путник.

произносить вслух. Поэтому чаще всего рассказчик использует осторожные, обтекаемые фразы или эвфемистические формулы, предлагая слушателю понять по контексту истории, что на самом деле происходит. Помимо формулы *чын деп көргүскен* ‘специально с умыслом показал как правду’ (алт.), рассказчик, повествуя или отвечая на расспросы ребенка, может использовать формулы: *жастыра көргүзет* ‘неправильно показывает’ (алт.); *тогун көргүзет* ‘неправду показывает’ (алт.); *чын болбос немени көргүзет* ‘показывает то, что не может быть взаимно правду’ (алт.).

Наконец, есть ситуации, когда и рассказчик, и слушатель знают об иллюзии, но именно благодаря иллюзорному возникает изменение в реальном. Примером могут служить рассказы о том, как известный на весь Алтай *неме билер киж* советской эпохи излечивал женщин от бесплодия, вступая с ними в связь в облике огромного жеребца. Можно предположить, что в таких текстах иллюзия обладает конструктивным эпистемическим значением. Впрочем, вероятно, правильнее будет видеть здесь в качестве основной функции не эпистемическую, а репродуктивную.

Разумеется, во всех рассмотренных случаях иллюзорным считаются не мифологические акторы, а их проявления или результаты их действия. Сами «персонажи», за исключением в некоторых случаях героев эпических текстов, считаются реальными. Как было показано, и в шаманистской культуре в каких-то случаях для людей важнее не «иллюзорность» иллюзии, а другие ее свойства, функции и результаты – например, создаваемые ею новые объекты и отношения в реальности.

Отношение шаманистов к мифологической реальности божеств и духов напоминает отношение антрополога к исследуемой им культуре, в которую ему необходимо войти. Моделируя, по мнению западного ученого, воображаемые миры духов, входя и путешествуя по ним, шаманы могут это сделать, только перейдя на ценности, практики и/или язык «иног мира». Включение в «иную культуру» (божеств, духов, предков) также сложно для шамана / шаманиста и требует «процедуры перевода», «ритуалов вхождения», как и для антрополога – вхождение в шаманскую культуру. Ситуации несоизмеримо-

сти подобны, хотя, очевидно, различаются по степени. В мифологических рассказах шаманы и шаманисты специально подчеркивают инаковость и «за-граничность» культуры, действий, языка и представлений обитателей мира духов, об этом надо обязательно знать, их надо учитывать потенциальному «путешественнику». Как и в случае с антропологом, чрезмерное усвоение чужих ценностей и практик будет означать безвозвратное погружение в иной мир – например, пройдя дальше по дороге или проделав какие-то действия до конца, человек так и остается в мире мертвых или в мире духов. *Стать тропно* для антрополога также может означать (ритуальную) смерть антрополога и рождение нового аборигена или шамана. В заключение уместно вспомнить рассказ Герберта Уэллса об исследователе, вспомнившем и повторившем все фигуры танца призрака и упавшем замертво на последнем па.

*Исследование выполнено в рамках проекта РФФИ № 16-06-00286 «Мониторинг актуального фольклора: база данных и корпусный анализ».*

### **Литература**

- Баскаков 1964 – Русско-алтайский словарь: около 33000 слов / Под ред. Н.А. Баскакова. М., 1964.
- Доронин 2016 – *Доронин Д.Ю.* Красавица-алмыска и душа шамана: оборотничество в мифологии алтайцев // *In Umbra: Демонология как семиотическая система. Альманах. Вып. 5* / Отв. ред. и сост. Д.И. Антонов, О.Б. Христофорова. М., 2016.
- Доронин 2017 – *Доронин Д.Ю.* Тургак: демоны пути в алтайской мифологии // *Народы Евразии: История. Культура. Языки. Материалы всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции, посвященной 65-летию образования бюджетного научного учреждения Республики Алтай «Научно-исследовательский институт алтаистики им. С.С. Суразакова» и 200-летию со дня рождения алтайского писателя и просветителя Михаила Васильевича Чевалкова. Горно-Алтайск, 10–14 июля 2017 г.* / Отв. ред. Н.В. Екеев. Горно-Алтайск, 2017.

- Иллюзорные 2017 – Иллюзорные миры и медиумические практики в пространстве культуры. Международная научная конференция. Москва, 1–2 декабря 2017. Информационное письмо. URL: [http://shagi.ranepa.ru/files/anons/2017\\_12\\_01imaguniv.pdf](http://shagi.ranepa.ru/files/anons/2017_12_01imaguniv.pdf)
- Левкиевская 2015 – *Левкиевская Е.Е.* Работа инсайдера в собственном сакральном поле: между научной отстранённостью и раздвоением личности // Антрополог глазами информанта / Информант глазами антрополога: коллективная монография / Под ред. А.С. Архиповой, Н.Н. Рычковой. М., 2015.
- Маадай-Кара 1973 – *Маадай-Кара*. Алтайский героический эпос. М., 1973.
- Напольских 2012 – *Напольских В.В.* Мифологема мирового древа и мифологии народов уральской языковой семьи // Этнографическое обозрение. 2012. № 6.
- Тедлок 2006 – *Тедлок Б.* Бикультурное сновидение как межличностный коммуникативный процесс // Этнографическое обозрение. 2006. № 6.
- Форум 2005 – Форум. Исследователь и объект исследования // Антропологический форум. 2005. № 2.
- Харитоновна 2004 – *Харитоновна В.И.* Исследование сакрального в традиционной культуре: прикосновение к непостижимому или постижение неведомого? // Сакральное в традиционной культуре: методология исследования, методы фиксации и обработки полевых, лабораторных, экспериментальных материалов. Материалы Международного междисциплинарного научно-практического семинара-конференции. Москва – Республика Алтай: 6–15 июня 2003 г. М., 2004.
- Adler 1987 – *Adler P.A., Adler P.* Membership Roles in Field Research. Newbury Park: Sage, 1987.
- Jenkins 1993 – *Jenkins T.* Fieldwork and the Perception of Everyday Life // *Man* (N.S.), 29. 1993.
- Taussig 1987 – *Taussig M.* Shamanism, Colonialism, and the Wild Man: A Study in Terror and Healing. University of Chicago Press, 1987.

Tedlock 1991 – *Tedlock B. From Participant Observation to the Observation of Participation: The Emergence of Narrative Ethnography // Journal of Anthropological Research. 1991. Vol. 47.*

**Анна Михайловна Дулина**  
*кандидат исторических наук*  
*независимый исследователь (Москва)*

## **КОНСТРУИРОВАНИЕ САКРАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В ЯПОНИИ: ЛЕГЕНДЫ О ГОРЕ ТАТЭЯМА**

Конструирование сакрального пространства является важнейшим механизмом определения человеком своего места в окружающем мире и в ряде традиций тесно связано с культом гор. В Японии развитие традиционных представлений о горах как о «теле божества», о местах пребывания и схождения небесных божеств, о потустороннем мире, куда уходят души умерших и где происходит их очищение и превращение в духов предков, повлекло за собой запрет восхождения на горы, демаркацию иерофании горы и профанного мира людей.

С проникновением в Японию буддизма в середине VI в. происходит переосмысление сакральной космографии: несколько размытое представление о потустороннем мире в горах сменяется систематизированным описанием вертикальной модели буддийского мироздания. Частью этого процесса стала «мандализация» пространства гор, а именно изображение их на мандалах – схемах буддийского мироздания, а также проекция элементов буддийской космографии на реальную географию. Буддийские монахи, а затем паломники стали подниматься в горы для совершения аскетических практик и обретения чудотворных способностей. Во время путешествия паломники руководствовались так называемым «паломническими мандалами», на которых был указан маршрут посещения в правильной последовательности сакральных объектов горного мира.

Особенно популярна среди паломников была гора Татэяма в префектуре Тояма, вторая по высоте (3015 м) и одна из «трех священных гор Японии». Согласно преданиям, гора была «открыта» для буддийских подвижников в начале VIII в. наместником провинции Эттю (современная префектура Тояма) Аривака (по другой версии – его сыном Ариёри) из древнего и влиятельного рода Саэки. Однажды во время охоты в горах Аривака (или Ариёри), преследуя раненного им медведя, забрался в пещеру высоко в горах (пещеры издревле символизировали врата в иной мир), где медведь превратился в Будду Амида (санскр. Амитабха) с торчащей в теле стрелой. Охотник раскаялся, стал буддийским монахом и поклялся «открыть» гору для ритуальных восхождений. Примечательно, что в отличие от большинства японских легенд об «открытии» гор, «открыватель» – не *ямабуси* (горный отшельник, обладающий чудесными способностями), и не буддийский монах, а мирянин-охотник. Участие охотника в «открытии» горы отражает мифы древних охотников, которые почитали горных божеств как защитников своего промысла.

Большинство легенд о горе Татэяма связано с попаданием в буддийский ад. Например, в «Собрании стародавних историй» («Кондзяку моногатари сю»), составленном в начале XII в. сборнике дидактических преданий, содержатся легенды о спасении женщин из ада горы Татэяма с помощью переписывания «Сутры лотоса». Этот же источник сообщает, что большинство грешников Японии (главным образом, женщины, если судить по содержанию легенд) попадает в ад горы Татэяма. Образ преисподней, в том числе, был порожден особенностями данной местности – долиной гейзеров, получившей название Дзигоку-дани – Адское ущелье, и серным озером – Ти-но икэ – Озеро крови.

Служители культа горы Татэяма для наглядной иллюстрации своих проповедей использовали так называемую «мандалу Татэяма». Существует множество сохранившихся списков. Паломники заказывали копии мандал, которые являлись важным объектом культа. На четырех вертикальных свитках мандалы детально изображено вертикальное строение горы в соответствии с буддийской космографией: несколько

уровней ада и буддийский рай – «чистая земля» Будды Амида (его мир соответствует горным вершинам Дзёдосан, Ояма и Бэссан) и «земля» Будды Дайнити (санкр. Махавайрочана), который изображен парящим на пятицветном облаке в окружении двадцати пяти бодхисаттв (его мир соответствует пику Дайнити). Такой синтез автохтонных верований и разных буддийских учений является характерной чертой японских религиозно-философских представлений.

Большая часть сюжетов мандалы посвящена посмертному воздаянию, особенно детальному и гротескному изображению мук ада, которые ожидают грешников: огненная колесница перевозит в ад души умерших, хозяин потустороннего мира Эмма (санскр. Яма) вершит над ними суд, старуха-демон Дацуэба отнимает одежду у умерших, которые пересекают границу потустороннего мира – реку Сандзу-но кава.

Путь к спасению от мук ада символизирует изображенная на мандале вереница паломников, поднимающихся в горы. Также процесс освобождения от мирских страстей можно проследить по одному из сюжетов мандалы – «открытию» горы: охотник поднимается в гору, ведомый жаждой догнать добычу, но когда обнаруживает Будду Амида, обретает просветление.

Восхождение могли совершать только мужчины (нарушившие запрет женщины изображены на мандале обратившись в деревья). Только раз в год в день осеннего равноденствия женщинам было позволено пересечь по мосту реку Сандзу-но кава – границу, сакрального пространства, и подняться в храм Асикурадзи для совершения ритуала, символизирующего очищение и просветление. Этот уникальный обряд «окропления головы на мосту, покрытом полотном» (*нунобаси кандзё-э*), был запрещен в начале эпохи Мэйдзи (1868–1912) во время политики разделения буддизма и синтоизма, но возрожден в конце XX в.

Главным объектом почитания в храме Асикурадзи является Омбасама – горная ведьма в облике старухи, которой в древности поклонялись жителей гор как своей покровительнице. С приходом буддизма Омбасама трансформировалась в бодхисаттву милосердия Каннон (санскр. Авалокитешвара). В местности Асикура бытует легенда о том, что Омбасама – это

богиня, которая во времена сотворения мира спустилась с неба и даровала людям пять знаков – источник пищи. В древних японских мифах под этой богиней подразумевается Тоёукэ – Восприемница изобильных даров, она же богиня Священной пищи. Кроме того, Тоёукэ отождествляется с луной и почитается во Внешнем святилище Исэ, в то время как во Внутреннем чтят Аматаэрасу – возглавляющую синтоистский пантеон богиню солнца и прародительницу государева рода. Вероятно, интеграция мифа о Тоёукэ, почитаемой в главном святилище Японии, в культ Омбасама имела целью усилить влияние храма Асикурадзи.

В результате контаминации древних автохтонных верований и заимствованных с материка буддийски и даосских представлений храм Асикурадзи, стал символизировать загробный мир и женское темное начало (*инь*), в то время как расположенный ниже храм Ивакурадзи («кладовая в скале»), в котором отправлялись обряды сельскохозяйственного цикла, олицетворял рождение и светлое мужское начало (*ян*).

Таким образом, конструирование сакрального пространства в Японии проходило в условиях синтеза автохтонных мифов и заимствованных материковых религиозно-философских идей (буддизма, даосизма); под влиянием буддизма запрет восхождения на горы сменился горным паломничеством; проекция идеального пространства на реальное географическое нашла отражение в легендах и «паломнических» и других мандалах.

### Литература

- Кондзяку моногатари сю (Сборник стародавних историй) // Нихон котэн бунгаку тайкэй (Большое собрание классической японской литературы). Т. 24. Токио: Иванами сётэн. 1980.
- Татэяма рякуэнги (Сказание о Татэяма в сокращении) // Эттю татэяма кобунсё (Древние тексты Татэяма провинции Эттю). Токио: Кокусё, 1982.

**Ирина Сергеевна Душакова**  
*магистрант Центра типологии  
и семиотики фольклора РГГУ,  
менеджер проекта вебинаров Центра преподавания иудаики в  
ВУЗах «Сэфер» (Москва)*

## **НАУЧНЫЕ МОДЕЛИ ОПИСАНИЯ СООТНОШЕНИЯ «МЕДИЙНОГО» И «РЕАЛЬНОГО» МИРОВ**

Систематизация обширной историографии по анализу медиа может быть проведена на различных основаниях: по инструментарию, по объекту исследования, по предметно-временному параметру и пр. [Кирия, Новикова 2017: 239–256]. Однако такие способы систематизации уже содержат устоявшиеся представления об онтологическом статусе медиа. Чтобы их проанализировать, кажется плодотворным рассмотреть интересующую нас историографию через призму отношений между «реальным миром» и «миром медиа».

На основе научной литературы, осмысляющей онтологический статус медиа и их роль в «обыденном / реальном мире» можно выделить как минимум 3 модели, описывающие взаимодействие между этими мирами:

1. Медийный мир – слепок, редуцированная форма реального мира. Это первая научная модель осмысления медиа зарождалась в рамках социологии, особенно значимы работы [Lasswell, Leites 1940; Липпман 2004]. Модель связана с теорией репрезентации и критикой необъективности медийной информации (особ. разработки [Glasgow Media Group 1976, 1985]), с анализом манипулятивных техник. Эта модель рассматривает медиа как орудие пропаганды – эти работы появлялись с 90-х гг. XIX в., среди них необходимо выделить [Тард 1902].

1.1. Мир медиа подчинен миру реальному. Эта подмодель связана с идеей о том, что объективная подача информации достижима в условиях «честной» работы по освещению происходящего в мире. Чаще в этой модели фигурируют СМИ, а не медиа, как нечто, чьей основной функцией является не посредничество, а информирование. По этому же

принципу в эту группу попадает литература, которая изучает медийно опосредованную коммуникацию в отличие от коммуникации лицом-к-лицу. Такие работы могут опираться на исследования И. Гофмана [Marwick, Boyd 2011; Rettie 2009].

1.2. Мир медиа подчиняет реальный мир. Эта под- модель связана с идеей, что медиа формируют повестку дня, определяют отношение к событиям и т.д. Как и предыдущая, модель тесно связана с идеей необъективности подаваемой информации, но, в отличие от предыдущей, эти сдвиги признает влияющими на реальный мир и формирующими его (один из множества примеров см. в [Altheide, Snow 1991: 75]).

2. Реальный мир пронизан медиа, и разделение их невозможно. Они неавтономны, поскольку, с одной стороны, «реальный мир» является условием существования медийного мира, но и новейшие технологии, создающие дополнения к «реальному» миру, невозможны без медиа. В рамках этой модели исследователи подчеркивают влияние новых технологий, каналов коммуникации и передачи информации, и размывают понятие медиа до любого внешнего расширения человека (эта позиция начинается с работ Маклюэна [McLuhan 1964] и культового тезиса «media is the message», сегодня этот подход распространен в MIT Media Lab [MIT] и медиалаборатории Б. Латура [Medialab], сюда же можно отнести дискуссию, проходящую в листе рассылки King's College о том, чем вообще может и чем должна являться медиалаборатория или лаборатория в гуманитарных дисциплинах) [King's College].

3. Между меняющимся, разрастающимся миром медиа и «реальным» миром находятся устоявшиеся человеческие практики. Эта модель опирается на идею о том, что новые медийные каналы и новые формы «упаковки» медийного контента лишь обслуживают традиционные практики в несколько обновленном виде, не меняя сути самих явлений. В более широком контексте это можно вписать в спор о степени новизны цифрового мира в целом (см., например, некоторые выпуски журнала «Топос» ЕГУ за 2014–2017 гг.).

Этот список может быть дополнен, но уже в этом виде он позволяет лучше понять базовые установки, которые стоят за той или иной моделью описания мира медиа и которые ответственнее проявляются в контексте взаимодействия медийного мира с «реальным».

### Литература

- Altheide, Snow 1991 – *Altheide D.L., Snow R.P.* Media Worlds in the Postjournalism Era. New York, 1991.
- Glasgow Media Group 1976 – *Glasgow Media Group.* Bad News. London: Routledge & Kegan Paul, 1976.
- Glasgow Media Group 1985 – *Glasgow Media Group.* War and Peace News. Open University Press, 1985.
- King’s College – Департамент King’s College London. URL: [www.digitalhumanities.org/humanist](http://www.digitalhumanities.org/humanist).
- Lasswell, Leites 1949 – *Lasswell H., Leites N.* Language of Politics: Studies in Quantitative Semantics. N.Y., 1949.
- Marwick, Boyd 2011 – *Marwick A., Boyd D.* I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience // *New Media & Society*. 2011. Vol. 13. Issue 1.
- Medialab – Медиа лаборатория Б. Латура. URL: <http://www.medialab.sciences-po.fr/projets/>
- MIT – Медиа лаборатория MIT. URL: <https://www.media.mit.edu/>
- Rettie 2009 – *Rettie R.* Mobile Phone Communication: Extending Goffman to Mediated Interaction // *Sociology*, 2009. Vol. 43. № 3.
- Кирия, Новикова 2017 – *Кирия И.В., Новикова А.А.* История и теория медиа. М., 2017.
- Липпман 2004 – *Липпман У.* Общественное мнение. М., 2004.
- McLuhan 1964 – *McLuhan M.* Understanding Media: The Extensions of Man. The MIT Press, 1964.
- Тард 1902 – *Тард Г.* Общественное мнение и толпа. М., 1902.

**Наталья Сергеевна Душакова**  
*кандидат исторических наук*  
*научный сотрудник Центра научного*  
*проектирования РГГУ (Москва)*

## **МЕЖДУ РЕАЛЬНЫМ И НЕРЕАЛЬНЫМ, ИЛИ О ПРАВИЛАХ КОММУНИКАЦИИ СТАРООБРЯДЦЕВ С НЕЧИСТЫМ**

Среди старообрядцев Северо-Западного Причерноморья распространены представления о «нечистом» (черте, нечистой силе – собирательном персонаже низшей мифологии), который наделяется особым онтологическим статусом и в некотором смысле дополняет социальное окружение. С ним общаются в повседневной жизни, причем это взаимодействие регламентируется целым рядом прескрипций.

Было бы некорректным утверждать, что подобные представления в одинаковой степени характерны для всех представителей изучаемых старообрядческих сообществ. М. Спиро выделил пять уровней, в пределах которых можно расположить индивидуальные верования: от знакомства с представлением, его конвенционального понимания, восприятия как «истинного», важного для жизни до его использования как мотивационной силы [Spîro 1978: xiii–xiv]. Сравним фрагменты интервью, записанные в 2017 г. в селах Покровка и Кунича (Республика Молдова):

1. [А у вас принято на ночь накрывать посуду?] Да, обязательно. А как же? А то нечистый покупается, хвостом своим там. Он сделал свое дело – а мы потом в доме ссоримся. Надо накрывать обязательно [ВАЗ].

2. Колодец должен быть накрытый. Даже если просто на ночь ты набираешь себе чашку воды, ставишь возле себя, хотя бы ложечкой ее накрой. [А если не накрыл, то что?] Было такое, ну, это детям так говорили, черти ноги моют там. Понимаешь, такое было выражение [АДФ].

3. Мы же, наши, моя мама говорит: «Кружку переворачивают, а то, – говорит, – черти ночью купаются». А я думаю, там не черти, может, паук какой искупался, муха какая. И вот это я уже сейчас, а тогда я думала – действительно черти [ЩЕЕ].

4. [А вот накрывают посуду, это зачем делают?] Чтобы черт не лазил. [А если все-таки не накрыть, то что с ней будет?] Так обычай накрывать. [А если не знал, забыл, не накрыл?] А черт полазил – деремся. А раньше видали чертей <...> Сейчас ховаются, не видим их, а тогда они только командовали нами [ТИТ].

Как видно, нечистый / черт наделяется разной степенью реалистичности, с течением времени может меняться его онтологический статус (3) или степень близости к человеческому миру и интенсивность его контактов с людьми (4).

Анализ полевых материалов позволяет говорить о том, что распространенным вариантом коммуникации с нечистым / чертом среди местных старообрядцев является сосуществование в одном мире, где нечеловеческое невидимо, но наделено способностью видеть и понимать поступки людей: за нарушение запрета следует наказание. При этом контакты людей с нечистым, в том числе опосредованные, максимально ограничиваются, на что направлено большое количество бытовых предписаний и запретов (от прямого запрета «вспоминать нечистого» или «произносить имя нечистого» до мотивировок инструкций «накрывать на ночь посуду и соль», «всегда носить крест», «не болтать ногами» / «не скрещивать ноги» и др.). Таким образом, нечистый становится участником в процессе формирования норм поведения для представителей данного сообщества.

5. Они везде среди нас. Их не надо вообще вспоминать. Я каж... каждый день я вот... ограждаю крестным знаменем окна, двери. «Богородице Дево, радуйся» и Иисусовой молитвой каждый день всё ограждаю, все начинаю. Я тут ограждаю, тут ограждаю, окно ограждаю, всё ограждаю [САЗ].

6. СПИ: В доме нельзя на такие темы говорить. Особенно «нечистый» – я так начинаю нервничать! Внучка: Когда мы ногами махали в детстве, нам не разрешали ногами махать, потому что говорили, что катаем нечистую. СПИ: Сто процентов! [СПИ].

7. Все, что было, если какая-то нечисть, что-то с домом, нечистый завелся в доме, сразу освятить водой. [А как понимали, что нечистый в доме завелся?] Ну, как понимали, может, что-то не велось, или, например, хозяйство какое-то. Вдруг что-то там скот погибал или что-то, значит, что-то тут, порча какая-то в доме, наверное. Вот надо кликать, сразу обращались к батюшке. И вода освященная есть, сразу водой [СПП].

В изучаемых сообществах разработаны способы оградить себя от контакта с нечистым (например, см. тексты 1–6), а также нейтрализовать негативные последствия таких контактов (например, текст 7). Если фрагменты 1–4, 6–7 представляют собой типичные действия, то фрагмент 5 иллюстрирует скорее индивидуальную практику, которая основана на характерном для всех старообрядцев религиозном представлении о силе креста и молитвы.

Представители сообщества, которые знают о типичных практиках взаимодействия с нечистым, но сами не воспринимают этого персонажа как реального, часто соблюдают распостраненные предписания, наделяя их другими мотивировками, рационализируя тем самым свое поведение, которое внешне вписывается в общепринятые в сообществе нормы: они не вспоминают нечистую силу (потому что в нее не верят), накрывают посуду (например, чтобы туда не упало что-нибудь), не болтают ногами / не скрещивают ноги (потому что это неприлично или некрасиво), всегда носят крест (потому что их крестили в старообрядческой вере). При этом они могут апеллировать к нечистой силе в воспитательных целях, то есть, по словам Дж. Эллера, использовать религиозные ресур-

сы в определенных контекстах для личных и социальных нужд [Eller 2007: xiv].

*Исследование выполнено в РГГУ при поддержке гранта Российского научного фонда, проект № 17-78-10091.*

### **Информанты**

ВАЗ – В.А.З., 1952 г.р., с. Покровка, Республика Молдова, август 2017 г. Полевые материалы автора (далее – ПМА).

АДФ – А.Д.Ф., 1980 г.р., с. Покровка, Республика Молдова, август 2017 г. ПМА.

ЩЕЕ – Щ.Е.Е., 1938 г.р., с. Покровка, Республика Молдова, август 2017 г. ПМА.

ТИТ – Т.И.Т., 1944 г.р., с. Кунича, Республика Молдова, август 2017 г. ПМА.

САЗ – С.А.З., 1938 г.р., г. Бендеры, Приднестровье, август 2015 г. Зап. Христофорова О.Б., Душакова Н.С.

СПИ – С.П.И., 1951 г.р., г. Единцы, Республика Молдова, август 2015 г. Зап. Христофорова О.Б., Душакова Н.С.

СПП – С.П.П., 1943 г.р., с. Егоровка, Республика Молдова, июль 2013 г. ПМА.

### **Литература**

Eller 2007 – *Eller J.D.* Introducing Anthropology of Religion. New York, London: Routledge, 2007.

Spiro 1978 – *Spiro M.* Burmese Supernaturalism. Philadelphia: Institute for the Study of Human Issues, 1978.

**Захарова Ярослава Андреевна**  
*ассистент Факультета свободных искусств и наук  
Санкт-Петербургского гос. университета  
(Санкт-Петербург)*

## **ВИДЕО-ИГРЫ БЕЗ ПРАВИЛ: МАШИНИМА, ГОРИЗОНТЫ ВИРТУАЛИЗАЦИИ**

Машинима – это формирующийся и уже популярный жанр искусства цифровых медиа, который берет свое начало в кибер-культуре<sup>1</sup>, компьютерной анимации и компьютерных играх. Единого общепризнанного определения новому жанру на сегодняшний день не существует, и чаще всего он понимается как комплексное аудио-визуальное явление, балансирующее между видео-артом и новыми практиками визуального и «около-кинематографического» опыта. Так, в предисловии к сборнику эссе 2013 года, посвященных Машиниме [Ng 2013], Генри Лоувуд (Henry Lowood) называет 1996 годом рождения этого жанра, ведя отсчет от релиза работы «Дневник кемпера» (“Diary of a Camper”), и обозначает его словосочетаниями «рожденный цифрой» и «взрослеющий, юный медиум» (*born digital, adolescent medium*), подразумевая, что ко времени публикации материалов названного сборника Машинима уже достигла своего шестнадцатилетия. К настоящему времени Машинима повзрослела еще больше, преодолев двадцатилетний рубеж.

Внешне – это ролик, записанный внутри игры / с помощью игровой платформы, и переведенный в формат, удобный для воспроизведения. Тот, кто создает подобный ролик – играет в (или конструирует) аудио-визуальный ряд, но тот, кто смотрит на полученный результат – выступает как пассивный

---

<sup>1</sup> За неимением установившей русскоязычной терминологии, относящейся к компьютерным играм и их потребителям, отечественные авторы часто пользуются англоязычными кальками и гибридными транслитерациями (гейм-культура, гик-культура). Учитывая эту сложность, я стараюсь передавать английские термины через их русскоязычные эквиваленты.

зритель, и не входит в прямой контакт с увиденным. Казалось бы, подобный зрительский опыт легко рифмуется с опытом просмотра кино или видео-арта, но при более тщательном анализе можно отметить существенные различия между ними. Кино в своем классическом виде предполагает идентификацию зрителя с персонажем (этому способствует все: от сценария до угла съемки). Машинима же не дает возможности зрителю соотносить себя с кем-либо, так как зачастую в ней источник взгляда / действия не обозначен: мы не понимаем, кто мы, чьими глазами мы смотрим на развертывающийся перед нами ландшафт (работы Марко Мендени, Бенжамина Барду). Отличается Машинима и от видео-арта. Если последний предстает перед зрителем в экспозиционном пространстве как аудиовизуальная скульптура, не подразумевающая полного внимания зрителя, полного сеанса просмотра, то Машинима рассчитана на погружение зрителя в происходящее на экране, но не дает возможности напрямую взаимодействовать с ним: предложенное действие безальтернативно. Зрители обнаруживают себя в игре и не в игре одновременно. Они редуцируются к игровой функции, это уже не столько зрители-персонажи, сколько функции визуального образа и своеобразной идентификационной иллюзии, которые делегируются вовне нашего антропологического я. Вместе с тем, все признаки игрового мира в Машиниме сохраняются, потому что именно в генетической связи с видео-играми она утверждает свою аутентичность и независимость от других, уже признанных художественных форм визуального опыта, таких как кино и видео-арт.

Истоки Машинимы, как нового феномена визуального потребления и социального спроса / предложения, надежно обнаруживаются в развитии графических технологий интерфейса, усложнении его аудио-визуальных возможностей и, в конечном счете, программном прогрессе и популяризации компьютерных видеоигр. Возможно, что своим широким распространением Машинима обязана также ответной реакции производителей компьютерных игр, которые со временем начали оснащать свои продукты дополнительными программными инструментами, не влияющими на ход игры, но удобными для записи и редактирования внутриигровых роликов.

Но уже к началу 2000-х гг. новый жанр вышел за границы собственно игровой кибер-культуры и трансформировался в особую культурную и социальную практику. Тем не менее определение Машинимы, которое дают, например, Генри Лоувуд и Михаэль Ницше (Michael Nitsche), подчеркивает как раз генезис Машинимы в игре – «игровое представление» или, шире, «игровую культурную практику цифровых медиа» (*game based performance or a game based cultural practice of digital media*) [Lowood, Nitsche 2011: VIII]. Исследователи подчеркивали, что Машинима еще не сформировалась окончательно как жанр, и представляет собой область для активного поиска новых направлений развития цифровых медиа. Диапазон интерпретаций этого явления зависит от внимания к той или иной его стороне: медиа, технической, художественной. В ретроспективной оценке исторического развития Машинимы, от нее можно было бы ожидать, что это развитие пойдет по одному из указанным направлений, и Машинима останется в качестве придатка при все усложняющихся игровых платформах, и / или будет использоваться в педагогических целях в качестве выразительного медиа-средства<sup>1</sup>. Так, например, Михаэль Ницше в эссе «Машинима как медиа» утверждал: «Машинима – цифровое представление, где анимационные образы управляются с помощью специальных процедур» (*Machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images*) [Nitsche 2011: 113-126]. Но отмечал здесь же, что это определение относится к Машиниме как к медиа формату, а не как к технологии или художественной практике.

Теоретически важно, что рефлексия о Машиниме потенциальна и парадоксальна. Машинима не вписывается ни в кинематограф, ни в анимационное кино, ни в видео-арт, а ее, казалось бы, столь проективная связь с видео-играми послужила причиной для ее стагнации в области кинематографа (по причине неспособности ее авторов пойти значительно дальше собственно ее игрового прошлого). Вместе с тем, в форме цифрового искусства та же связь подготовила интригующие

---

<sup>1</sup> Об одном из таких случаев см., например [Kringiel 2011: 257-273].

перспективы для философской концептуализации самой Машинимы.

Вопросы, которые предполагается обсудить в настоящем докладе: 1) в каких терминах следует говорить о Машиниме, 2) каким предстает опыт ее массового и критического восприятия и 3) что нового привносит Машинима в культурно-визуальную и нарративную традицию XX–XXI вв.?

### **Литература**

Ng 2013 – *Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds* / Ed. by Jenna Ng. London: Bloomsbury, 2013.

Lowood, Nitsche 2011 – *The Machinima Reader* / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011.

Kringiel 2011 – *Kringiel D. Machinima and Modding: Pedagogic Means for Enhancing Computer Game Literacy*// *The Machinima Reader* / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011.

Nitsche 2011 – *Nitsche M. Machinima as Media*// *The Machinima Reader* / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011.

**Иосиф Зислин**

*MD, психиатр (Иерусалим)*

## **ОТ «ФОРМУЛЫ НЕВОЗМОЖНОГО» К «ФОРМУЛЕ УБЕЖДЕНИЯ», ИЛИ КАК ОБЪЯСНИТЬ БОЛЬНОМУ, ЧТО ЕГО МИР ИЛЛЮЗОРЕН**

Наличие у личности сознания и языка является центральной предпосылкой для удвоения / умножения реальности. Вне болезни существует осознание границ между миром реальным и миром воображаемым; в ситуации болезни эти границы часто стираются.

Одной из базовых характеристик психотического слома субъекта является изменение его отношения к реальности. Подобный слом может происходить по нескольким сценариям.

Сценарий первый – новая реальность, привнесенная болезнью, полностью заменяет собой ранее существующую. Сценарий второй – в сознании больного обе реальности существуют параллельно, не вступая друг с другом в противоречие.

Одним из бытующих в народном (и врачебном) сознании мифологических представлений является идея о возможности существования в одном человеке множества личностей, существующих независимо друг от друга (Multiple Personality Disorder). На самом деле, и народная, и медицинская мифология в этой области строятся на смешении *рассказа о* множественности личностей и придания такому рассказу статуса реального факта<sup>1</sup>.

Расстройство, при котором пациент (как единая личность) живет в двух параллельных реальностях, в психиатрии хорошо известно и носит название «двойная ориентировка». Говоря упрощенно, в такой ситуации мы наблюдаем несоответствие между декларируемой реальностью (переназыванием себя иным именем, приписыванием себе особых качеств, отрицанием фактов своей жизни и т. п.) и реальным поведением.

Двойная ориентировка может принимать разные формы: от легких и быстропроходящих нарушений при истерии [Якубик 1982] до стойких, фундаментальных нарушений – например, «утрата витального контакта с реальностью» при шизофрении [Минковский 2017]. Чаще всего такие расстройства имеют место при формировании бреда и позволяют пациенту одновременно находиться как бы в двух мирах, причем логического несоответствия между этими мирами для него не существует и он с легкостью переходит из мира бреда в мир реальности.

Бредовая двойная ориентировка является наиболее полной формой двойной реальности и отражает самую суть бредового нарушения. Происходит это вследствие того, что сама

---

<sup>1</sup> По сути, мы здесь имеем дело с гипостазированием (от греч. hypostasis – сущность, субстанция) – логической (семантической) ошибкой, заключающейся в опредмечивании абстрактных сущностей, в приписывании им реального, материального существования.

структура бреда позволяет снять все возможные и невозможные логические противоречия. Бред непротиворечив не только внутри своей структуры, но и в личностном, поведенческом плане, позволяя пациенту одновременно существовать и действовать (иногда достаточно долгое время) в обычном и иллюзорных мирах, не испытывая при этом дискомфорта.

В докладе предполагается рассмотреть три основных клинических примера, соответствующих разным формам «двойной ориентировки»: случай бреда, случай патологического фантазирования и случай симулирования «множественной личности» после совершенного убийства.

В первом случае молодая пациентка, страдающая параноидной шизофренией, отождествляла себя с Клеопатрой. На высоте болезни больная пыталась перейти израильско-египетскую границу, чтобы в Египте получить права на царство.

Второй случай относится к патологическому фантазированию в рамках глубокого личностного нарушения. «Откровенный» рассказ пациентки касался якобы ее тяжелейших сексуальных перверсий, табуированных в ее культурной среде. Создание такого ложного нарратива строилось на понимании важности этических запретов и презентации несуществующих нарушений для достижения своих целей. На основании такого ложного нарратива пациентка выстраивала новую реальность сначала для других, а потом и для себя.

Третий случай – использование симулянтom сюжета о существовании в нем множественных личностей при попытке избежать наказания за совершенное убийство.

Анализ подобных клинических случаев дает возможность предположить, что и пациент, и врач при построении нарративов, описывающих «иллюзорные реальности», часто имплицитно используют каркас «формулы невозможного», выделенной П.Г. Богатыревым для описания фольклорно-мифологических мотивов: «X произойдет при выполнении условия Y», где условие Y не может быть выполнено в мире, принимаемом рассказчиком за реальный [Богатырев 1962: 347–363, цит. по: Котельникова 2015: 190–199].

На трех клинических примерах мы постараемся продемонстрировать, как путем инверсии «формулы невозможного»

пациентом строятся нарративы об иллюзорных / психотических мирах, то есть выдуманный мир оказывается возможным (X имеет место, так как условие Y выполнено), и он может действовать в нем, потому что элемент невозможного перешел в мир возможного.

Уверенность больного в реальности своей бредовой структуры строится на инверсии формулы невозможного: «Я должна получить Египетское царство, потому что я Клеопатра» – и, соответственно, переходе «формулы невозможного» в «формулу существующего».

Или: «Я больна, потому что совершала / совершу невозможные действия».

Или: «X (вместо меня) совершил убийство, потому что это был кто-то другой / я был заменен кем-то другим, и я болен».

Стандартные (нормальные) формы должны быть такими: «Ты получишь Египетское царство, когда станешь Клеопатрой» (то есть никогда); «Ты сможешь совершать такие порочные действия, только если будешь больной» (то есть, возможно, никогда). Или: «X (вместо тебя) совершит убийство тогда, если / когда твоя личность будет заменена другой» (то есть никогда или только когда будешь больным).

Подобные формулы чаще всего используются окружением пациента в издевательском контексте: «Никогда не будет X просто потому, что ты болен / не болен» (в случаях полного самоконтроля, симуляции или лжи) или в попытке убеждения. Понять и принять такие объяснения пациенту в отличие от лгуна не дано по очень простой причине. Принять – значит выйти из психоза. Соответственно, в ситуации непсихотической (симуляции или патологической лжи) убеждение может дать результат.

В клинической ситуации применение и трансформация формулы невозможного становится формулой, отражающей представления как врача, так и пациента об «истинных» и «неистинных» реальностях и их границах.

Пациент бессознательно использует формулу невозможного для доказательства своей правоты. Тактика тех, кто окружает пациента, часто строится исходя из стремления убедить его в логической невозможности построений такого рода

путем исправления формулы невозможного и придачи ей первоначального смысла. При этом пациент использует формулу построения нарратива бессознательно, а диагност, напротив, – сознательно, но оба не видят в ней фольклорной природы.

Таким образом, формула невозможного, выделенная на материале фольклорных нарративов, может быть применена и для анализа нарративов, используемых пациентом и диагностом для описания внутреннего и внешнего миров.

### **Литература**

- Богатырев 1962 – *Богатырев П.Г.* Формула невозможного в славянском фольклоре // Славянский филологический сборник. Уфа, 1962.
- Котельникова 2015 – *Котельникова Н.Е.* Формула невозможного в русских фольклорных рассказах о кладах // Функционально-структуральный метод П.Г. Богатырева в современных исследованиях фольклора: Сборник статей и материалов / Отв. ред. С.П. Сорокина, Л.В. Фадеева. М., 2015.
- Минковский 2017 – *Минковский Э.* Шизофрения. Психопатология шизоидов и шизофреников М., 2017
- Якубик 1982 – *Якубик А.* Истерия / Пер. с польск. М., 1982.

**Ангелина Юрьевна Козловская**  
*аспирант Факультета антропологии  
Европейского университета в Санкт-Петербурге  
(Санкт-Петербург)*

## **ДЕТСКАЯ КОММУНИКАЦИЯ ПО ПОВОДУ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО: МЕЖДУ ИГРОЙ И РЕАЛЬНОСТЬЮ**

Изучение детских практик, связанных со сверхъестественным, обычно строится вокруг ритуализованных действий («вызываний» демонологических персонажей) и нарративов (страшных историй). В процессе включенного наблюдения в детском лагере мне удалось стать свидетелем множества эпизодов взаимодействия детей по поводу сверхъестественного (в

основном относящегося к различным жанрам детского фольклора, но и не только), причем большая часть этих взаимодействий не была ритуализована. Периодически дети пытались привязать те или иные составляющие знания о сверхъестественном к актуальной действительности, перевести его из нарративного режима в ситуацию «здесь и сейчас». Так, это могло произойти в процессе рассказывания страшных историй:

Миша: <...> Девочка проснулась, а эта кукла говорит: давай поиграем. <...> и в общем, приехал папа и зашел к своей жене. И везде была кровь, а труп валялся накрытым одеялом. <...> он дальше побежал к дочке...

Ваня: ...я сейчас видел куклу...

Или в процессе обсуждения способов вызывания Пиковой Дамы:

Пелагея: <...> она вселяется, кто ее вызывает, того она убивает и вселяется...

Оля: ...мне кажется, **она вселилась в Лию**. Она какая-то немного не такая...

Лера: ...а я сейчас включила воду, <...> а она потом сама выключилась! Никого не было!

Самый яркий пример – после того, как вожатая при свете дня рассказала девочкам из младшего отряда (8–9 лет) страшную историю про Пиковую Даму, действие которой по сюжету происходило в одном из корпусов, видимом им из окна, они начали вести себя так, как будто бы действительно увидели ее (при этом вожатая позиционировала историю как вымысел):

- А, там была Пиковая Дама...
- Там кто-то еще страшнее!
- ...во втором окне...
- А я вижу, оно пошло!
- Кто там идет??
- Но там тело торчит, там лицо торчит белое.

- Там белое лицо торчит.
- По лестнице кто-то ходит!
- Оно ушло к другому окну.
- Оно открыло окно!
- Вон! Вон прям идет, вон!! Видите?

Во всех этих эпизодах привязка нарратива к актуальной реальности происходила с установкой на достоверность (которая при этом периодически становилась предметом спора участников).

- Он реально там есть, там какой-то человек ходит.
- Да ты врешь! Нужно увидеть своими глазами. Да же?

Среди исследователей, изучающих детские практики, связанные со сверхъестественным, нет единой позиции по поводу концептуализации данного явления. Так, их называют и магией [Чередникова 2002], и игрой [Ellis 2004], и ритуалом [Дандес 2003; Tucker 2005; Farris 2017], причем чаще всего термины «игра» и «ритуал» используются как синонимы, а их значение никак не раскрывается. Однако авторы большинства работ в своем анализе так или иначе задействуют понятие игры. Исследователи, работающие с понятием *legend-tripping* (которое отчасти является релевантным и для описания рассматриваемого здесь материала), также считают, что эта практика включает в себя игровое поведение [Ellis 2004, Kinsella 2011]. Одновременно с этим в данном концептуальном поле всегда присутствует понятие веры, на счет которого также отсутствует единая позиция. В целом можно сказать, что исследователи склонны игнорировать парадоксальность детской веры, воспринимая ее либо как абсолютную (что в большей степени характерно для отечественной фольклористики [Лойтер 2001; Чередникова 2002]), либо как поверхностную [Carpenter 1987], либо рассматривать ее как незначимую [Dégh 1969; Ellis 1996]. Кроме того, какую бы позицию ни занимал исследователь (даже в том случае, если вера помещается в центр анализа [Farris 2017]) соотношение веры и игры никак не разъясняется.

Между тем, с точки зрения теории игры Грегори Бейтсона (до сих пор являющегося одной из наиболее авторитетных фигур в исследованиях игры) совмещение этих понятий является проблематичным. Так, по Бейтсону, игра не может существовать без наличия у игроков возможности обмениваться сигналами «это игра» по поводу своих действий, то есть без возможности осуществления метакоммуникации и различения уровней взаимодействия, поскольку этот процесс вообще лежит в основании игры как явления [Bateson 1972].

В воображаемой игре (*pretend play*) метакоммуникация происходит прежде всего по поводу внутрифреймовых действий – то есть по поводу самого игрового мира, его совместного построения. Наличие игрового фрейма открыто артикулируется и не ставится под сомнение участниками. В случае же с детскими «сверхъестественными» практиками сам игровой фрейм оказывается проблематичным. Конструирование игровой / воображаемой ситуации, происходит с установкой на достоверность, то есть наличие игрового фрейма / *fictional frame* отрицается его инициаторами и творцами. Они претендуют на то, что сверхъестественные события обладают статусом реальности. При этом некоторые участники коммуникативной ситуации могут не участвовать в его конструировании и пытаться сделать наличие *fictional frame* явным.

Таким образом, у участников не всегда есть согласие по поводу рамки взаимодействия. Ситуация осложняется тем, что каждый отдельный ребенок может менять свою позицию по поводу наличия *fictional frame* в течение одного и того же эпизода взаимодействия.

В связи с этим возникает вопрос: возможно ли вообще описание данного типа коммуникации в терминах игры, если ее участники отказываются признавать ее таковой?

Комментаторы Бейтсона подчеркивают, что сила и смысл «игрового» состоит не в создании альтернативного мира, полностью изолированного от реальности (как считали классики – Й. Хейзинга и Р. Кайуа). Смысл – в его одновременной отделенности, но всегда сохраняющейся связи с реальностью и в потенциальной возможности нарушения границы, то есть взаимопроникновения этих двух «реальностей»

[Намайон 2016]. Именно в этой связи, одновременности и заключается привлекательность игры. Необходимо добавить что, с точки зрения Бейтсона, в процессе игры ребенок учится в первую очередь не конкретным ролям, он учится самому факту существования ролей и контекстов взаимодействия, учится различать их (цит. по [Schwarzman 1982: 219]).

Отталкиваясь от этого, я предполагаю, что зафиксированные мною практики представляют собой определенный этап в развитии игры и восприятия соотношений между воображаемым и реальным. В воображаемой игре, которая в рудиментарной форме появляется уже с первых лет жизни, ребенок получает удовольствие именно от возможности разделять уровни взаимодействия, одновременно существовать в условной воображаемой ситуации, области измененных значений, и в фактической реальности. После постепенного овладения способностью разделять уровни коммуникации у детей появляется потребность сократить расстояние (*gap* или *margin* в теории Р. Амайон [2016]) между воображаемым и реальным или, другим словами, сделать границу между ними менее четкой и однозначной.

Практики, связанные со сверхъестественным (которые получают наибольшее распространение среди детей в возрасте примерно от 7 до 12 лет), предоставляют возможность для организации такой игры на границе между игрой и неигрой благодаря характеристикам типа знания, лежащего в их основе. Линда Дег считает, что «легенда» является легендой только тогда, когда она провоцирует споры о вере в нее» [Dégh 2001: 97]. Именно неоднозначный, неопределенный статус этого знания, по поводу которого в культуре отсутствует уверенность как в его достоверности, так и в недостоверности, позволяет детям играть в такую, своего рода, «скрытую» игру, смысл которой состоит в том, что никто из участников не знает до конца, где кончается воображаемое и начинается реальность. В основе такой игры – существование возможности для каждого участника поверить в реальность создаваемых в ней ситуаций. Это же свойство неопределенности позволяет детям манипулировать своей позицией по поводу веры.

Наличие игрового фрейма в такого рода взаимодействии можно зафиксировать по косвенным признакам, в частности, в ситуации, когда происходит нарушение границы между игрой и не игрой (*corruption of play* [Caillois 2007]). Поскольку предмет коммуникации в большинстве случаев представляет опасность для ребенка, нарушение границы происходит тогда, когда ему становится слишком страшно. В этот момент сверхъестественное, которое до этого позиционировалось как реальное, начинает восприниматься как слишком реальное, угрожающее сохранности «здесь и сейчас». В ситуации невозможности открыто признать фиктивность конструируемого мира участники попадают в ситуацию нехватки ресурсов для регулирования взаимопонимания. Поэтому в этом случае вероятность *corruption of play* очень высока.

### Литература

- Дандес 2003 – Дандес А. Кровавая Мэри в зеркале: ритуал и половое созревание // Фольклор: Семиотика и/или психоанализ. М., 2003.
- Лойтер 2001 – Лойтер С.М. Русский детский фольклор и детская мифология. Исследования и тексты. Петрозаводск, 2001.
- Чередникова 2002 – Чередникова М.П. «Голос детства из дальней дали...» (Игра, магия, миф в детской культуре). М., 2002.
- Bateson 1972 – Bateson G. Steps to an Ecology of Mind. New York: Ballantine Books, 1972.
- Caillois 2007 – Caillois R. Man, Play, and Games. New York: The Free Press, 1961.
- Carpenter 1987 – Carpenter C.H. A Threshold in Children's Belief // Lore and Language. 1987. Vol. 6. No 1.
- Dégh 2001 – Dégh L. Legend and Belief. Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Ellis 1996 – Ellis B. Legend-Trips and Satanism: Adolescents' Offensive Traditions as “Cult” Activity // Contemporary Legend: A Reader, ed. Gillian Bennett and Paul Smith. New York: Garland, 1996.

- Ellis 2004 – *Ellis B.* Lucifer Ascending: The Occult in Folklore and Popular Culture. Univ. Press of Kentucky, 2004.
- Farris 2017 – *Farris A.* Experimenting with the Occult: The Role of Liminality in Slumber Party Rituals // *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural*. 2012. Vol. 1.
- Hamayon 2016 – *Hamayon R.* Why We Play – An Anthropological Study. Chicago: Hau Books, 2016.
- Kinsella 2011 – *Kinsella M.* Legend-Tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat. University Press of Mississippi, 2011.
- Schwarzman 1982 – *Schwartzman H.B.* Transformations: The anthropology of children's play. N.Y., L.: Plenum Press, 1982.
- Tucker 2005 – *Tucker E.* Ghosts in Mirrors: Reflections of the Self // *The Journal of American Folklore*. 2005. Vol. 118.

**Светлана Юрьевна Королёва**

*кандидат филологических наук*

*доцент кафедры русской литературы Пермского*

*гос. национального исследовательского университета (Пермь)*

## **ЕЩЕ О НАРОДНЫХ ГАДАНИЯХ: СТОЛОВЕРЧЕНИЕ, КРУГ С БУКВАМИ И... КИКИМОРА**

На рубеже XIX–XX вв. в народную культуру начинают проникать особые техники, использовавшиеся в городских спиритических кружках и направленные на общение с духами – прежде всего душами умерших людей. Некоторые из способов такого «общения» дополнили набор традиционных магико-ритуальных приемов, типичных для городской протонародной среды, казачества, крестьянства. Сама идея ритуализированного обращения к силам иного мира с целью ворожбы была для этой среды не чуждой: здесь существуют свои (псевдо?)коммуникативные практики, которые осмысляются носителями традиции в категориях «общения с духами». Два обозначенных круга явлений, их соотношение и взаимодействие кратко характеризуются в этой работе. В исследовании учтен широкий круг источников и материалов: сведения по истории

российского спиритизма [Дьяченко 1900; Панченко 2006; Виницкий 2005, 2009], дневники, мемуары, автобиографическая проза участников и свидетелей спиритических сеансов, в том числе советского времени [Вейцман 1981; Шестинский 1986], а также фольклорно-этнографические публикации XX–XXI вв. [Смирнов 1927; Морозов, Слепцова 2004; Панченко 2006; Ипполитова, Топорков 2012], неопубликованные архивные документы, полевые записи из Северного Прикамья и других регионов.

Как известно, спириты прибегали к различным психосоматическим техникам (или их имитациям): гипнотический сон, сомнамбулизм, автоматическое письмо и говорение. Также практиковалось столоверчение, использование блюдца и круга с буквами и другие приемы. Большинство из них существовало в культуре и раньше; спиритизм, возникший в середине XIX в., дал этим приемам новую жизнь. К концу XIX в. сформировались основные интерпретации «говорящих» столов и «вертящихся» блюдца: от присутствия души умершего и *проделок дьявола* до влияния особой энергии – так называемой *одической материи*, – способной течь через руки спиритов. С позиций позитивизма столоверчение объяснили участники Комиссии для рассмотрения медиумических явлений, возглавляемой Д.И. Менделеевым: причиной «загадочных явлений» они назвали бессознательные (автоматические) мышечные движения; эта точка зрения транслировалась затем в советских публикациях, посвященных разоблачению спиритизма [Васильев 1963: 82–93; Каменский 1973: 78–80].

В отличие от свидетельств XIX – начала XX вв., материалы советского времени о занятиях спиритизмом меньше введены в научный оборот. Между тем они показывают, какую трансформацию претерпевают ритуалы за пределами спиритических кружков, в более разнородной социальной среде. Дневниковые записи свидетельствуют, что еще в начале XX в. в городах спиритические приемы переходят в разряд святочных гаданий, в числе которых они обычно и упоминаются:

...Зинголь ушли, а мы, т.е. Лена, Люба, Леша, я, Сережа и Паня гадали. Лили воск, жгли бумагу,

занимались спиритизмом; дурили, хохотали. В ½ 12го пошли в церковь нов. год встречать [Манакова 1913:]; Вчера вечером я была у Ади, и мы гадали: топили воск. Мне вышла коронка. Потом мы жгли бумагу, но у нас ничего не вышло. <...>А сегодня мы были у Злобиных, гадали с блюдцем. Я задумала желание (вопрос), сдала ли я экзамен по музыке. Мне вышло «Сдали» [Даева 1922].

В мемуарной и автобиографической прозе технология спиритических гаданий описывается более подробно; выясняется, что свидетелями и даже непосредственными участниками таких гаданий становились дети [Вейцман 1981: 202–204; Судариков 1977: 40]. В блокадном Ленинграде гадание на блюде с вызыванием духов устроили несколько школьников, следуя книге, которую один из них нашел дома [Шестинский 1986: 25].

Из городов некоторые спиритические практики проникают и в сельскую местность. В описаниях костромских гаданий 1920-х гг. встречается редкая техника *усыпления/заусыпления*, когда, сдавливая на шее жилы, человека вводят в подобие сна, где он видит то, о чем его спросили, и способен говорить; процесс сопровождается выкриками и конвульсиями [Смирнов 1927: 28]. Однако более популярными и распространенными в сельском обиходе XX в. становятся столоверчение и гадание на круге с буквами. В сельской среде ворожба на блюде принимает иногда новые формы, и именно написанные по кругу буквы (или имена) могут, по-видимому, доказывать их происхождение из городских спиритических ритуалов.

Имеющиеся фольклорно-этнографические записи дают представление о фольклоризованных вариантах столоверчения. Важной фигурой здесь становится владелец стола: он выступает как ритуальный специалист, организующий обряд гадания, произносит нужные слова, может выполнять магические действия и нередко включается местным социумом в число «знающих» людей. Обязательное для спиритических сеансов вызывание духа в известных мне рассказах о столовер-

чении у крестьян и казаков отсутствует: стол «стучит» как бы самопроизвольно; однако установка на контакт с иным миром проявляется в специальных *словах*, открывании печной трубы и т.п. Обряд гадания может приурочиваться к святкам. Зафиксирован случай использования вместо стола деревянной лавки. Количество предписаний возрастает: регламентируется форма стола и количество гадальщиков, не допускаются к участию дети, рыжеволосые, люди «в подпитии» и др.

Часто упоминается, что стол для гадания (в том числе на блюде) должен быть сделан без железных гвоздей. Этнограф В. Смирнов предполагал, что в костромских гаданиях этот запрет возник по аналогии с гробом, который не принято заколачивать железными гвоздями [Смирнов 1927: 28]. В традиции восточных славян известны и другие случаи, когда ритуальные предметы изготавливаются без железных деталей. Подобные преставления, действительно, могли повлиять на распространение и устойчивость правила, касающегося гадального стола, однако само оно, по всей видимости, восходит все-таки к практике «профессиональных» спиритов – причем не только российских, но и западноевропейских. Так, в повести немецкого писателя герой рассказывает о правильном устройстве сеанса и в числе требований к столу называет отсутствие гвоздей и винтов [Ланге 1976: 64–65].

В народной культуре фольклоризуется и спиритический ритуал общения с духом при помощи блюда и круга с буквами. В обряд вводятся действия и предметы, более доступные для крестьян и традиционные для русских гаданий: во время любовной ворожбы участницы пишут по кругу имена парней (на столе или на полу), а роль указателя выполняет веретено (вологод.); буквы пишутся на газете, а под блюде кладется зола с кольцом; гадание проводится не на столе, а на табурете без гвоздей; перед гаданием нужно занавесить зеркала, убрать иконы и открыть окна (все – перм.). Зафиксирована контаминация этой техники с особым коми-пермяцким гаданием *чешлан*; обычно его проводят на подвешенном топоре, серпе или медной иконке: знахарка перечисляет имена святых и умерших родственников, и на чье имя предмет закачается – тот наказал человека, настав на него болезнь. От коми-

пермяков обряд этот заимствовали русские-юрлинцы; в одном из случаев юрлинская знахарка использовала круг с названиями престольных праздников, на который указывала стрелка (ПМА, Юрлинский р-н, 2017).

В народном гадании с блюдцем сохраняется иногда вызывание духа; оно может быть представлено лаконично (гадая на имя жениха по буквам, девушки поджигают на блюде бумагу и трижды произносят: «Дух, выйди!» (ростов.)), а может становиться важной частью обряда. В таких случаях вызывают местных удавленников (новгород.) или – как и в городской среде – известных поэтов, погибших на дуэли, самоубийц (Пушкина, Лермонтова, Есенина, Маяковского и др.).

В целом для русской народной традиции гадания с прямым обращением к умершим всё же нетипичны (хотя отдельные описания таких ритуалов имеются). С целью ворожбы и предсказаний здесь обращаются к другим персонажам, прежде всего так называемым духам пространства (овиннику на святки, домовому – когда «давит» или стучит и т.д.). Из регламентированных традицией способов коммуникации с духами особый интерес представляет взаимодействие с кликушами, икотками, а также – в силу малого количества сведений – с кикиморой.

*Икота / икотка* (в традиции – «подсадной» бес/черт, живущий внутри человека, и сам этот человек) – достаточно изученное на сегодняшний день явление, представляющее собой феномен, близкий, но не совпадающий с церковным кликушеством. В терминах современной науки его определяют как культурно-специфичный синдром или принятый в определенном сообществе набор описательных (фольклорных) схем, за которыми могут стоять различные психосоматические недомогания [Христофорова 2016: 147, 151]. Способность икотки («духа») к самостоятельным связным высказываниям, отличным от речи человека-«носителя», и представления о ее принадлежности к демонологическому миру предопределили обращение к ней за ответами, проясняющими прошлое и будущее. Женщина-носительница выступает здесь как своего рода медиум – посредник. Предсказывание может происходить по запросу или спонтанно: «...у соседки корова пропала, она

встретила мою маму, а у нее икота как закричит: “Не найдешь корову, не найдешь! Найдешь только кости и шкуру на иве на ветвях”. Так и вышло» (ПМА, Кудымкарский р-н, 2002). Способность духа к прорицанию делает возможным для женщины совмещать иногда статус *испорченной* (больной) и *знающей*, которая лечит людей: «Я сам к икотке ездил лечиться <...> по мужским делам. Она на меня посмотрела и говорит не своим голосом: “Говори, где тебя напоили? Где напоили, там и испортили!” Лечила потом меня святой водой» (ПМА, Кочёвский р-н, 2002).

Известно, что говорение икоты может вызывать у носителя большой физический дискомфорт (побледнение или покраснение лица, испарину, ощущение удушья и т.п.); однако в Карагайском районе и в Коми-Пермяцком округе мне не раз доводилось наблюдать сравнительно легкие переходы женщин-икоток от одного типа говорения к другому (это отмечено и другими исследователями: [Четина, Роготнев 2010: 89, 91, 94–95; Христофорова 2016: 153, 251]). И они сами, и их соседки тут же комментировали сказанное «бесом», посмеивались, предлагали спросить у икотки о чем-нибудь еще: «С девочками поговори по-русски. Умеешь же?» – [Икота:] “Я не умею ничего. Я не говорю”. – “Что-то скажи же?” – [Икота (об одной из участниц экспедиции)] “Эта плачет. Очень плачет”» (пер. с коми-перм.; ПМА, Кудымкарский р-н, 2001).

За ворожкой обращаются и к кликушам; в фольклорно-этнографических источниках их поведение описывается как более бурное, истеричное, сопровождающееся припадками. Так, по сведениям А.Н. Минха, саратовский крестьянин, собравшийся поворожить у *одержимой*, должен обратиться к *нечистому духу* по имени и отчеству, после чего *дух* (а с ним и *одержимая* женщина) начнет биться, кричать и падает на пол; пока человек лежит как «бездыханный неподвижный труп», *дух* вылетает из него, чтоб найти и узнать, о чем просили; после этого *посаженный бес* возвращается в тело хозяйки, она приходит в себя и говорит ответ [Минх 1890: 15]. Описанный психосоматический процесс, равно как и принятая в данной традиции его интерпретация, заметно отличается от ворожбы с икоткой.

Гораздо реже встречаются случаи, когда с вопросами обращаются к домашнему духу – кикиморе. Зловредность этого персонажа, стучащего и разбрасывающего вещи, общеизвестна; рассказы о производимом кикиморой шуме встречаются даже в материалах судебного дела Вятской духовной консистории: в 1906 г. дьякон Димитрий Фокин из с. Упши Яранского уезда был обвинен в том, что для изгнания из дома кикиморы он прибег к магической помощи колдуна-*черемисина* из своего прихода (дьякон дал другое объяснение приходу мариийца и был оправдан) [Журнал 1906: л. 571]. При этом обвиняемый и свидетели подтвердили, что на протяжении многих дней в его доме слышался «стук в окно и в пол», «хлопанье в ладоши и выщелкивание пальцем», «стук в стены», «стук в двери и черемисская пляска» [там же: л. 572, 574, 574 об.]. Обычно кикимора производит звуки спонтанно и хаотично; известен, однако, нарратив, когда хозяин и гости вступают с духом в полноценное общение: задают разные вопросы, а кикимора отвечает им стуком в пол (вост.-сиб.) [Зиновьев 1987: 92–93]. О том, что традиция в принципе допускает возможность гадания с помощью кикиморы, косвенно свидетельствуют и материалы вятского судебного дела 1798 г., открытого в отношении «крестьянской женки» Акилины: вместе с помощницей она имитировала присутствие духа в своем доме и за подношения в виде еды отвечала «голосом странным» на вопросы о различных происшествиях (пропаже денег и т.п.).

Описанные ситуации «коммуникаций с духами» объединяют, по-видимому, разные группы явлений: первая основана на использовании особых психосоматических состояний (икота, кликушество), вторая – на объяснении странных, необычных аудиальных и визуальных эффектов («стучащий» домовой, кикимора и др.). Но все эти явления, функционирующие в традиционной культуре, могут рассматриваться как своего рода типологическая параллель к более позднему спиритизму с его «духововорением». Формат тезисов позволяет не столько проанализировать их взаимодействие, сколько обозначить проблемное поле. Так, очевидно, что спиритические практики привнесли в народную традицию еще один вид «иномирной коммуникации» – с вызыванием души умершего (вместо кото-

рой, как иногда считается, приходит вполне типичный черт или бес). Сопоставление спиритических техник с некоторыми народными гаданиями позволяют уточнить их генезис; обнаруживаются на этом материале и механизмы фольклоризации «чужих», пришедших из городской культуры ритуалов.

*Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РФФИ и Министерства образования и науки Пермского края, проект № 17-14-59009р/а «Фольклорная сказочная проза Северного Прикамья: универсальное, региональное, локальное (на материале записей второй половины XX – начала XXI вв.)».*

*Выражаю признательность доценту Вятского гос. ун-та В.А. Коршункову за сведения о материалах из Государственного архива Кировской обл.*

### **Сокращения**

ПМА – полевые материалы автора.

### **Архивные материалы**

Журнал 1906 – Журнал Вятской духовной консистории. 1906 г., октября 28 дня // Государственный архив Кировской области. Ф. 237. Оп. 1. Д. 257. Л. 570–582 об.

### **Источники**

Вейцман 1981 – *Вейцман Ф.* Без отечества. История жизни русского еврея. Т.1–2. Тель-Авив, 1981.

Даева 1922 – *Даева М.* Дневник. Записи 1922 г. // Прожито. Электронный корпус личных дневников. URL: [http://prozhito.org/notes?date="1922-01-01"&diaries=%5B137%5D](http://prozhito.org/notes?date=).

Дьяченко 1900 – *Дьяченко Г.* (свящ.). Из области таинственного. Простая речь о бытии и свойствах души человеческой. М., 1900.

Каменский 1973 – *Каменский Ю.* Вокруг стола // Молодой коммунист. 1973. № 12.

- Ланге 1976 – *Ланге В.* Загадки танцующих столов [Повесть] // Наука и религия. 1976. № 9.
- Манакова 1913 – *Манакова Е.* Дневник. Записи 1913 г. // Прожито. Электронный корпус личных дневников. URL: [http://prozhito.org/notes?date="1913-01-01"&diaries=%5B453%5D](http://prozhito.org/notes?date=).
- Судариков 1977 – *Судариков В.* Добрый «святой дух» // Наука и религия. 1977. № 2.
- Шестинский 1986 – *Шестинский О.* Словно вода сквозь камни [Рассказ] // Смена. 1986. № 8.

### Литература

- Васильев 1963 – *Васильев Л.Л.* Таинственные явления человеческой психики. М., 1963.
- Виницкий 2005 – *Виницкий И.Ю.* Общество мертвых поэтов: спиритическая поэзия как культурный феномен второй половины XIX века // Новое литературное обозрение. 2005. № 71.
- Виницкий 2009 – *Виницкий И.Ю.* Душа в «закрытом» обществе: эпидемия столоверчения в России 1853–1855 годов // Новое литературное обозрение. 2009. № 100.
- Ипполитова, Топорков 2012 – *Ипполитова А.Б., Топорков А.Л.* «Прожила как в мельничном колесе, вот таку жись»: Записи мифологической и биографической прозы из с. Тихманьга // О своей земле, своей вере, настоящем и пережитом в России XX–XXI вв.: К изучению биографического и религиозного нарратива / Под ред. Е.Б. Смилянской. М., 2012.
- Минх 1890 – *Минх А.Н.* Народные обычаи, обряды, суеверия и предрассудки крестьян Саратовской губернии. СПб., 1890.
- Зиновьев 1987 – Мифологические рассказы русского населения Восточной Сибири / Сост. В.П. Зиновьев. Новосибирск, 1987.
- Морозов, Слепцова 2004 – *Морозов И.А., Слепцова И.С.* Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). М., 2004.
- Панченко 2006 – *Панченко А.А.* Русский спиритизм: культурная практика и литературная репрезентация // Русская лите-

- ратура и медицина: Тело, предписания, социальная практика / Сост. К. Богданов, Ю. Мурашов, Р. Николози. М., 2006.
- Смирнов 1927 – *Смирнов В.* Народные гаданья Костромского края. (Очерк и тексты) // Четвертый этнографический сборник. Кострома, 1927.
- Христофорова 2016 – *Христофорова О.Б.* Одержимость в русской деревне. М., 2016.
- Четина, Роготнев 2010 – *Четина Е.М., Роготнев И.Ю.* Символические реальности Пармы. Очерки традиционной культуры Пермского края. Пермь, 2010.

**Ника Александровна Кочековская**

*магистрант Факультета гуманитарных наук  
НИУ ВШЭ (Москва)*

## **ИЛЛЮЗОРНЫЕ МИРЫ И ЖАНР УТОПИИ XVI в. В КОНТЕКСТЕ РИТОРИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ**

Риторическая культура – термин Н.С. Стрювер [Struever 2009; Struever 1970; Иванова 2015], указывающий на особую роль искусства работы с текстом для европейских интеллектуалов XV–XVII вв.; эта культура характеризовалась интересом к созданию в тексте самостоятельного пространства, позволяющего совмещать то, что невозможно совместить в реальности. Такое понимание текста привело к особой роли письма и чтения как процесса создания иллюзорных миров и перехода между ними посредством игры со значением слова, интонаций, перевода на другой язык. Наиболее известные примеры этих практик – тексты Эразма Роттердамского, Мишеля Монтеня, Франсуа Рабле [Cave 2002]; ренессансные жанры диалога и аллегории, запечатлевающие в пространстве текста особое значение, сочетающее противоположности, не сводимое к конкретной авторской позиции и открывающееся лишь в процессе создания и восприятия текста [Иванова 2015а; Баткин 1995: 110–150, 151–210; Lanham 1976]. Этот интерес получил развитие и в политической теории, породив многочисленные практики работы с текстами Цицерона, Тита

Ливия, Сенеки в качестве основной деятельности политика, позволяющей изучать варианты развития событий и игры Фортуны на литературных примерах; эта литературность ренессансной политики делает ее особой формой медиумической практики, являющейся частью аристократического этоса активной жизни, преобразования реальности в тесной связи с литературной фактурой и риторическими техниками [Greenblatt 1972; Greenblatt 1980; Kahn 1985; Mack 2002; Sharpe 2000; Skinner 1996; Skinner 1980; Viroli 2010; Viroli 2013]. В этом контексте особую роль приобретает жанр утопии, предполагающий переплетение проекта преобразований и литературной фикции, реального и иллюзорного, проблематизацию перехода от одного к другому [Hexter 1973; Tinkler 1988; Skinner 2004; Portolano 2012]. В докладе предполагается на примере «Утопии» Т. Мора и «Миров» А.Ф. Дони рассмотреть влияние на эти особенности жанра утопии риторической культуры XVI–XVII вв. Основным выводом становится то, что это влияние, смещающее утопию от социальной критики к литературной фантазии, одновременно распространяет проблему перехода, принципиально важную именно для жанра утопии, на широкий спектр ренессансных практик работы с текстом, вплоть до эротической лирики [Kritzman 1999: 111]. В заключение будет показано значение этого вывода для концепций медиумических практик у В. Беньямина, Э. Блоха, Ж. Делёза и Ф. Анкерсмита: основной проблемой, объединяющей их концепции на материалах ренессансной литературы, которая совмещает риторику и утопичность, дополняет одну другой, оказывается категория возвышенного и ее политическое значение; для развития этой проблемы все указанные теории сопоставляют риторическую культуру XVI–XVII вв. с литературой романтизма, также фокусирующейся на проблеме создания текста как практики перехода и автора как творца иллюзорного мира. Такое сопоставление, равно как и медиумические практики в теориях вышеуказанных теоретиков, еще не рассматривались через концепт утопии как литературного жанра; между тем, такой фокус, на наш взгляд, позволит показать значение медиумических практик в риторической культуре для проблемы эстетической

политики в понимании Ф. Анкерсмита [Анкерсмит 2014] и для расширения этой проблемы посредством диалога с концепциями барочной драмы и меланхолии [Беньямин 2002; Pensky 1993; Rampley 2000: 27; Holly 2013], принципа надежды [Bloch 1: 15, 240, 174–178; Bloch 2: 701–709, 746–790, 794–834; Bloch 3: 1057–1102; Levitas 2010; Болдырев 2012: 254], складки [Делёз 2015].

### Литература

- Анкерсмит 2014 – *Анкерсмит Ф.Р.* Эстетическая политика: политическая философия по ту сторону факта и ценности / Пер. с англ. Д. Кралечкина. М., 2014.
- Баткин 1995 – *Баткин Л.М.* Итальянское Возрождение: проблемы и люди. М., 1995.
- Беньямин 2002 – *Беньямин В.* Происхождение немецкой барочной драмы / Пер. с нем. и послесл. С. Ромашко. М., 2002.
- Болдырев 2012 – *Болдырев И.А.* Время утопии: проблематические основания и контексты философии Эрнста Блоха. М., 2012.
- Делёз 2015 – *Делёз Ж.* Лекции о Лейбнице: 1980, 1986/87 / Пер. с французского Б.М. Скуратова. М., 2015.
- Иванова 2015 – *Иванова Ю.В.* Речи Никколо Никколи в диалоге о трех венцах и норма аргументации в гуманитарных науках // Многоликая софистика: нелегитимная аргументация в интеллектуальной культуре Европы Средних веков и раннего Нового времени. / Отв. ред. П.В. Соколов. М., 2015.
- Иванова 2015а – *Иванова Ю.В.* Нэнси С. Стрювер и «упущенные возможности Модерна»: гражданские науки раннего Нового времени как объект «риторики модальностей» // Вопросы философии. 2015. № 6.
- Bloch 1 – *Bloch E.* The Principle of Hope: in 3 Vol. / Transl. by N. Plaice, S. Plaice, P. Knight. Cambridge (Mass): The MIT Press, 1986. Vol. 1.
- Bloch 2 – *Bloch E.* The Principle of Hope: in 3 Vol. / Transl. by N. Plaice, S. Plaice, P. Knight. Cambridge (Mass): The MIT Press, 1995. Vol. 2.

- Bloch 3 – *Bloch E.* The Principle of Hope: in 3 Vol. / Transl. by N. Plaice, S. Plaice, P. Knight. Cambridge (Mass): The MIT Press, 1995. Vol. 3.
- Cave 2002 – *Cave T.* The Cornucopian Text: Problems of Writing in the French Renaissance. Repr. Oxford: Clarendon press, 2002.
- Greenblatt 1980 – *Greenblatt S.* At the Table of the Great: More's Self-fashioning and Self-Cancellation // Renaissance Self-Fashioning: From More to Shakespeare / S. Greenblatt. Chicago: Univ. of Chicago press, 1980.
- Greenblatt 1973 – *Greenblatt S.* Sir Walter Raleigh: The Renaissance Man and His Roles / Greenblatt S. New Heaven: Yale Univ. Press, 1973.
- Hexter 1973 – *Hexter J.H.* The Vision of Politics on the Eve of the Reformation: More, Machiavelli, A. Seyssel. New York: Basic books, 1973.
- Holly 2013 – *Holly M.A.* The Art of Melancholy. Oxford: Oxford Univ. Press, 2013.
- Kahn 1985 – *Kahn V.* Rhetoric, Prudence, and Skepticism in the Renaissance. Ithaca: Cornell Univ. press, 1985.
- Kritzman 1991 – *Kritzman L.D.* The Rhetoric of Sexuality and the Literature of the French Renaissance. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1991.
- Levitas 2010 – *Levitas R.* The Concept of Utopia. Oxford; Bern; Berlin, 2010.
- Lanham 1976 – *Lanham R.A.* The Motives of Eloquence: Literary Rhetoric in the Renaissance. Oregon: Wipf and Stock Publishers, 1976.
- Mack 2002 – *Mack P.* Elizabethan Rhetoric: Theory and Practice. Cambridge, Canbriage (Mass.), 2002.
- Pensky 1993 – *Pensky M.* Melancholy dialectics: Walter Benjamin and the Play of Mourning. Amhers: The Univ. of Massachusetts Press, 1993.
- Portolano 2012 – *Portolano M.* The Rhetorical Function of Utopia: An Exploration of the Concept of Utopia in Rhetorical Theory // Utopian Studies. 2012. Vol. 23. No. 1.

- Ramplsey 2000 – *Ramplsey M.* The Remembrance of Things Past: on Aby M. Warburg and Walter Benjamin. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2000.
- Sharpe 2000 – *Sharpe K.* Reading Revolutions: The Politics of Reading in Early Modern England. New Haven; London: Yale Univ. Press, 2000.
- Skinner 1980 – *Skinner Q.* The foundations of modern political thought. Vol. 1: The Renaissance / Q. Skinner. Cambridge: Cambridge Univ. press, 1980.
- Skinner 2004 – *Skinner Q.* Thomas More's Utopia and the Virtue of the true nobility // In: Skinner Q. Visions of politics. Vol.2: Renaissance virtues / Q. Skinner. Cambridge: Cambridge Univ. press, Melbourne; New York, 2004.
- Skinner 1996 – *Skinner Q.* Reason and Rhetoric in the Philosophy of Hobbes / Q. Skinner. Cambridge: Cambridge Univ. press, 1996.
- Struever 1970 – *Struever N.S.* The language of history in the Renaissance / N. Struever. [Б.и.], 1970.
- Struever 1988 – *Struever N.S.* Rhetoric, Modality and Modernity / N.S. Struever. Chicago: Chicago univ. press, 2009.
- Tinkler 1988 – *Tinkler J.F.* Praise and Advice: Rhetorical Approaches in More's Utopia and Machiavelli's the Prince / J.F. Tinkler // The Sixteenth Century Journal. 1988. Vol. 19, No. 2.
- Viroli 2010 – *Viroli M.* Machiavelli's God / M. Viroli; trans. by Antony Shugaar. Princeton: Princeton Univ. Press, 2010.
- Viroli 2013 – *Viroli M.* Redeeming The Prince: The Meaning of Machiavelli's Masterpiece / M. Viroli. Princeton: Princeton Univ. Press, 2013.

**Татьяна Михайловна Крихтова**  
*научный сотрудник Лаборатории социологии религии  
Православного Свято-Тихоновского  
гуманитарного университета (Москва)*

## **ПРОСТРАНСТВО ЦЕРКВИ В ПРОСТРАНСТВЕ МЕДИЦИНЫ: ФУНКЦИИ И СМЫСЛЫ ЧАСОВЕН НА ТЕРРИТОРИИ УЧРЕЖДЕНИЙ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ**

Доклад представляет исследование «Священник в системе здравоохранения», задача которого максимально подробно рассмотреть, в чем заключаются основные функции присутствия священнослужителей на территории больниц. Проект представляет собой подробное наблюдение за несколькими больницами и интервью со всеми возможными акторами.

Часовни или молельные комнаты на территории больницы – это главное, хотя и не единственное место такого взаимодействия. Согласно закону «Об основах охраны здоровья граждан в РФ» [Закон] в медицинских учреждениях разрешено организовывать православные часовни для того, чтобы пациент и его родственники могли получить возможность «отправления религиозных обрядов» в случае, если деятельность часовни не противоречит внутреннему распорядку больницы. При этом, в чем такое противоречие выражается – решает администрация больницы. Сегодня подобные часовни действуют в большинстве московских больниц.

Сегодня можно часто слышать суждения о том, что православная церковь пытается действовать в тех сферах, которые напрямую не касаются ее компетентности. Церковь со своими устоями, мало ориентированными на современный мир, противопоставляется другим институтам, которые лучше понимают суть проблемы. Во многих ситуациях эти замечания оправданы. Однако, нам кажется, что в конкретном случае больничного служения не происходит попытки заместить одну систему ценностей другой. Место для богослужений в больнице часто вызывает ассоциацию с неким пространством, где пересекаются два противоположных друг другу мира. Однако, согласно нашим наблюдениям, часовня вписывается в струк-

туру больницы, может быть, не всегда гармонично, но без противоречий, которые мешали бы функционированию того и другого. Вместо дихотомии «наука/религия» или «медицина/вера» в подобных часовнях мы встречаем скорее полифонию разных мировоззрений и стратегий. В докладе будет продемонстрировано как это происходит на примере наших наблюдений за десятью подобными часовнями.

Речь будет идти только про часовни, которые находятся в помещениях больниц. Дело в том, что в некоторых больницах восстановлены либо вновь построены храмы как отдельные здания. Ситуация с ними отличается от часовен в первую очередь тем, что в этом случае складывается отдельный церковный приход, который чаще всего посещают люди, не имеющие отношения к больнице.

Часовни на территории храмов обычно занимают отдельные комнаты, которые ранее использовались как кабинеты или процедурные. Официально они прикреплены к близлежащему приходу, то есть там служат священники, которые официально прикреплены к конкретным храмам. Работают такие часовни обычно в течение всей недели. В них ежедневно сидят женщины, занимающиеся сбором пожертвований за свечи и записки на поминание на церковных службах. Там также могут распространяться другие церковные предметы или книги; может действовать небольшая православная библиотека. Раз в неделю или реже в часовне происходит молебен, который служит священник вместе с певчими. Такие молебны обычно посещают пациенты и очень редко работники больницы.

В самом начале необходимо определиться с тем, какие стороны присутствуют в таком взаимодействии. Сразу становится ясно, что активных категорий не две (медицина и церковь), а как минимум три, поскольку пациенты и их родственники составляют третью группу заинтересованных лиц и без них часовни просто не имели бы смысла.

Представители медицины в таких часовнях делятся на следующие категории: врачи, администрация, младший медицинский персонал. Администрация больницы в первую очередь должна решать возникающие с наличием часовни сложности: в помещении проводится уборка силами медицинского

персонала; часовню могут посещать не только пациенты больницы, а, значит, необходимо решить вопрос с пропускным режимом на ее территории; священнику может разрешаться ставить свой автомобиль на парковке для машин больницы, при том, что формально он такого права не имеет. Лечащие врачи, согласно нашим наблюдениям, никак не участвуют напрямую в деятельности часовен. Тем не менее, они могут одобрять или не одобрять посещение ее своими пациентами. Причем аргументы в пользу того или другого также могут быть разными. Так, вполне светский врач может считать богослужение хорошей психологической помощью больному, а может – и препятствием к выздоровлению. При этом существуют и верующие врачи, которые могут рекомендовать часовню к посещению именно потому, что сами верят в ее пользу. Младший медицинский персонал, медсестры, были задействованы только как помощники больных в перемещении из палаты к часовне.

Представители церкви в больничных часовнях – это священники, женщина на свечном ящике, сестры милосердия и требные сестры, хористы. Обычно священник появляется в часовне раз в неделю для молебна. Сегодня с больничными священниками проводятся семинары, для них издается обучающая литература, которая как отвечает на вопросы этического характера, так и дает конкретные советы об особенностях проведения ритуалов с разными пациентами. Тем не менее, наблюдая за священниками, мы часто видели ситуации, когда они сталкивались с ситуациями, которые не были прописаны где-либо, и им нужно было действовать, руководствуясь собственными представлениями. Священник также может прийти в больницу в случае, если ему заказали индивидуальную требу, но последние обычно происходят в палатах. Женщина на свечном ящике целыми днями занимается продажей свечек и сбором записок. Это деятельность почти не предполагает личной инициативы. В некоторых московских больницах действуют православные сестры милосердия, задача которых – в обеспечении индивидуального ухода за теми пациентами, которые не имеют другой возможности его получить. Но в наших наблюдениях мы пока с ними не столкнулись.

Больные и их родственники будут сильно отличаться друг от друга в зависимости от специфики медицинского учреждения. Главное различие – между стандартными городскими или районными больницами и больницами, в которых происходит лечение особо сложных заболеваний. Учитывая, что в России регулярно причащается менее пяти процентов населения, мы можем предположить, что многие пациенты и их родные принимают участие в богослужении только в подобных часовнях, во время пребывания в больнице.

Наблюдая за часовней, мы часто видели ситуацию, когда родственницы (это всегда были женщины) заходили туда, чтобы купить свечку и оставить записку. Даже если они заходили во время проходящего там богослужения или непосредственно перед ним, они не выражали интереса к происходящему и не выражали желания остаться.

Можно выделить также четвертую категорию «других». Это представители благотворительных фондов и других организаций, которые предположительно могут сотрудничать с представителями церкви, но мы общения между первыми и вторыми не наблюдали.

В итоге в ходе наблюдений мы пришли к выводу, что вместо кажущегося основным, на первый взгляд, противоречия между медициной и верой существуют другие противоречия, которые обуславливаются спецификой больницы, конкретной деятельностью часовни, личными ситуациями тех, кто в ней бывает. В результате возникает ситуация, в которой много людей в одном месте совершают согласованные действия, но при этом для каждого присутствующего смысл происходящего – свой. Во время богослужения в обычном храме складывается похожая ситуация, но в больничной часовне оказывается гораздо больше заинтересованных людей с новыми ожиданиями.

### **Литература**

Закон – Федеральный Закон от 21 ноября 2011 г. № 323–ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации».

**Анна Андреевна Лазарева**  
*независимый исследователь, выпускница аспирантуры*  
*Центра типологии и семиотики фольклора РГГУ*  
*(Москва)*

## **СЕМИОТИЗАЦИЯ «РЕАЛЬНОСТИ» В МИРЕ СНОВ**

В сновидениях во многих случаях отражаются реальные объекты, локусы, ситуации (работа, ведение домашнего хозяйства, общение с близкими и т.д.). На этот факт обращали внимание фольклористы, изучающие народную традицию толкования снов, выявляя противоречия между текстами «устного сонника», дающими некоторую обобщенную форму интерпретации, и осмыслением сна, содержащего конкретные образы [Толстой 1997: 107].

Рассматривая нарративы о вещих сновидениях, в центре сюжета которых конкретные люди (родственники, знакомые сновидца), исследователи делают выводы об особых принципах осмысления проекций реального мира. Так, И.А. Разумова классифицирует рассказы о сновидениях по степени знакомости содержащихся в них образов, выделяя среди них сны: 1) воспроизводящие жизненные события буквально (не требующие разгадывания); 2) сочетающие прямо мотивируемые образы с символическими; 3) содержащие собственно символы (высший уровень знакомости) [Разумова 2003: 387–389]. Иллюстрируя второй тип сюжетов (самый распространенный, с точки зрения автора), исследовательница приводит нарративы о сновидениях, предвещающих смерть (или смертельную опасность) близкого родственника, где символические образы указывают на будущее увиденного во сне человека (прямо мотивируемый образ) [там же: 388–389]. Вслед за И.А. Разумовой Е.Ю. Живица разделяет мотивы вещих снов на две группы: одни связаны с символическими образами (природными и материальными объектами, предметами быта, животными), другие – с описанием состояния и действий «реального персонажа» (сновидца или кого-то из его родных, знакомых) [Живица 2005]. В отличие от символических образов, «реальный персонаж» не имеет символической нагрузки – значим тот

контекст, в который он помещается (его поведение, атрибуты и т.д.) [там же: 159].

Стоит заметить, что выводы ученых об отсутствии семиотизации (или прямой мотивировке) образов-проекций справедливы именно для интерпретации «реальных» людей во сне, которые (несмотря на существующие в «соннике» толкования профессии, пола, возраста, национальности приснившегося человека) в подавляющем большинстве случаев не обозначают ничего другого, кроме самих себя. Однако поскольку любые объекты могут носить во сне конкретный характер, противопоставление сновидений о реальных персонажах всем остальным сюжетам (образы которых по умолчанию рассматриваются как отвлеченные и символические) представляется не совсем точным. Допустим, сновидец пытается истолковать образ (мотив, сюжет), повторяющий «реальный» предмет (ситуацию). Будет ли этот факт влиять на осмысление сна? И останутся ли в таком случае актуальными те значения, которые предлагает «сонник»? В докладе делается попытка ответить на эти вопросы на основе анализа рассказов о вещих сновидениях, записанных автором в Полтавской области в 2012–2017 гг.

В ходе исследования были выделены следующие способы семиотизации «реальных» объектов:

### **Объект-проекция как символ своего владельца**

Толкование снов об уничтожении или порче «реального» объекта обычно сводится к одной из двух моделей: «объект – человек» и «объект – группа людей». В первом случае увиденный во сне образ-проекция отождествляется со своим владельцем, а его повреждение или утрата (рухнувший дом, срубленное дерево, потерянная или поломанная вещь) символизирует болезнь или смерть хозяина. Во втором случае объект соотносится с обладающим им коллективом (семейным, родственным). Как правило, речь идет об отделении от образа-проекции заметной части (от дома отваливается стена, плод падает с дерева), что обычно связывается со смертью члена группы (более редкие варианты – развал семьи, развод, расста-

вание)<sup>1</sup>. В рассмотренных примерах материальные образы выступают в качестве заместителей своих хозяев – индикаторов их состояния, что находит параллели в приметах (например, потемнение серебряного украшения как недобрый знак для его владельца, отвалившееся от свадебной телеги колесо как предсказание гибели жениха) и способах гадания (некий предмет оставляется на время, а затем его извлекают и по произошедшим с ним изменениям судят о судьбе его хозяина [Виноградова 1995: 485]). Сходные мотивы присутствуют и в сказочных сюжетах, где принадлежащая герою вещь трансформируется в случае его гибели (ложка темнеет, нож ржавеет и т.д.) [Добровольская 2009: 67–69].

### **«Знаки судьбы» в реальности и ее онирической проекции**

Толкование сновидений, воспроизводящих повседневную жизнь, во многом схожи с приметами: и в том, и в другом случае речь идет об инцидентах, происходящих в действительности или ее подобии. Встречаются даже буквальные совпадения приметы (запрета) и сюжета сна: сновидец замечает в онирической проекции реального мира знаки (совершает действия), которые, согласно народным верованиям, и наяву предвещают (или могут навлечь) беду. Например, упавшее возле дома дерево как наяву, так и во сне осмысливается как предвестник смерти члена семьи. Уборка в доме окружена многочисленными запретами, мотивируемыми возможностью «вымести живых» (то есть спровоцировать этими действиями смерть домочадцев), аналогично объясняются и сны об уборке в конкретном доме («сновидец сметает живущего в нем человека на тот свет»). Надо отметить, что интерпретация сновидений о действительности имеет свои особенности, связанные со спецификой сновидческого опыта. Например, если в реальности дерево ломается во время бури (приметы) или его рубят (запреты), то в пространстве сновидений оно может просто отсутствовать на своем обычном месте (изменения ландшафта типично для сновидений), что также понимается как знак.

---

<sup>1</sup> См. анализ подобных сюжетов [Лазарева 2016а, 2017].

## Проекции действительности в рамках толкований «сонника»

Рассмотрим пример, когда осмысление воспроизводящего действительность сновидения совпадает с толкованиями «сонника». Респондентка (73 года, г. Миргород) работала на мясокомбинате. С негласного разрешения начальника цеха сотрудники комбината выносили оттуда мясо, пряча его под одежду. У рассказчицы существует личная примета: когда ей снится повторение описанной ситуации – она заболевает. Таким образом, конвенциональное значение «сырое мясо – к болезни» коррелирует с собственными ассоциациями сновидицы: привязывание к телу холодного сырого мяса – малоприятное занятие, сон о котором соотносится с нежелательным состоянием – болезнью<sup>1</sup>. Анализируя подобные нарративы, можно заключить, что значения «сонника» не переносятся на конкретные образы механически – они актуализируются, если ассоциируют с индивидуальным опытом сновидца.

\*\*\*

Рассмотренные тексты показывают сложность и неоднозначность проблемы интерпретации проекций действительности. Как мы видим, различия принципов толкования «реального» и «абстрактного» не исчерпывается указанием на буквальность значения образов-проекций в противовес метафоричности отвлеченных символов. С одной стороны, иллюзорный мир сновидений способен выступать в качестве виртуальной модели действительности, метаморфозы которой «опережают» перемены в жизни сновидца и окружающих его людей. В таком случае интерпретация сна будет иметь параллели в приметах, запретах, гаданиях – что говорит о важности изучения нарративов о сновидениях в широком культурном контексте. С другой стороны, вопрос о соотношении «реального» и «символического» во многом перекликается с проблемой осмысления личного опыта сквозь призму культурных паттернов. Многочисленность сновидений, в которых интерпретацию по-

---

<sup>1</sup> См. подробный анализ сходного примера [Лазарева 2016b: 34–36].

лучают проекции реального мира, указывает на необходимость более детального изучения способов их семиотизации.

### **Литература**

- Виноградова 1995 – *Виноградова Л.Н.* Гадание // Славянские древности: Этнолингвистический словарь в 5 т. / Под общей ред. Н.И. Толстого. М., 1995. Т. 1.
- Добровольская 2009 – *Добровольская В.Е.* Предметные реалии русской волшебной сказки. М., 2009.
- Живица 2005 – *Живица Е.Ю.* Русская традиция толкования снов // Знание. Понимание. Умение. 2005. № 1.
- Разумова 2003 – *Разумова И.А.* Мифологические рассказы о вещих снах в контексте семейного опыта // Путилов Б.Н. Фольклор и народная культура. СПб., 2003.
- Лазарева 2016a – *Лазарева А.А.* Выпавший зуб, упавший потолок и другие онирические сюжеты в рамках традиционных моделей толкования сновидений // Этнографическое обозрение. 2016. № 1.
- Лазарева 2016b – *Лазарева А.А.* Эмоции как объект толкования в славянских народных рассказах о вещих снах // *Studia Slavica et Balcanica Petropolitana*. 2016. № 2.
- Лазарева 2017 – *Лазарева А.А.* Символика дерева в сновидениях // Традиционная культура. 2017. № 3.
- Толстой 1997 – *Толстой Н.И.* Niebrzegowska S. Sennik jako gatunek polskiego folkloru. Słownik i semantyka: rozprawa doktorska. Lublin, 1995 // Славяноведение. 1997. № 4.

**Алексей Алексеевич Макаров**

*сотрудник архива Международного общества  
«Мемориал» (Москва)*

### **КАК СОБРАТЬ СВОЮ ВСЕЛЕННУЮ: МИР ЗЕЛЕННОГО ОТРЯДА**

В своем докладе я описываю вымышленную вселенную, в которую сам играл. Активный период игры пришелся на мои 10–12 лет (1995–1997 годы), но иногда я играю и сейчас. Сто-

ит отметить, что этот игровой мир почти не имел фиксации на бумаге в том или ином виде, а попытки привлечь к игре других людей были эпизодичными и неудачными. В этом его отличие от такого известного мира как «Швамброния».

### **Источники «текста»**

Источниками моей вымышленной вселенной стали, в основном, тексты классического фэнтези:

- «Хроники Нарнии» Клайва Льюиса (особенно «Племянник чародея», откуда я позаимствовал, в частности, идею «мира между мирами»);
- «Заповедник гоблинов» Клиффорда Саймака, в котором описывается редкий пример совмещения технически продвинутого современного мира с волшебством. Чтение этого произведения, по моему мнению, было духовной практикой, позволяющей впасть в пограничное состояние и совершить *прыжок* в другой мир<sup>1</sup>.
- Джон Рональд Руэл Толкиен – именно мир трилогии «Властелин колец» хотелось исследовать. Подразумевалось, что можно исследовать любой фантастический мир, но экспедиции продумывались только для мира Толкиена.

Кроме того, Толкиен был одним из источников идеи отрицания технического прогресса в оружии, но гораздо большую роль сыграла «Луна в канун Гомрата» Гарнера:

- Мы бы лучше управились, если бы у нас были ружья, – сказал Колин.

- Ты так думаешь? – спросил Утекар. – Вот в этом мы расходимся с людьми. Конечно, ты видишь нас сейчас ведущими кровавый бой. Но мы знаем цену каждой смерти, потому что видим глаза того, кого мы

---

<sup>1</sup> Термин *прыжок* взят из книги Мириам Петросян «Дом в котором», что отражает неспособность игрока выработать собственную терминологию и сознательное вынужденное присвоение чужой, не всегда корректной.

отправляем в вечную тьму. Мы видим кровь на собственных руках и убиваем каждый раз, как в первый раз. Тогда жизнь ощущается как нечто действительно существующее, и ясно выступает ее цена. Убивать на расстоянии значит не знать цены жизни. Так убивают люди [Гарнер].

Эта же идея хорошо проиллюстрирована в фильме «Первый рыцарь» (1995, режиссер Джерри Цукер): там речь идет об арбалетах. Возможно, похожие мысли я взял из фильма «Чингачгук – Большой Змей» (1967, режисер Рихард Грошопп, фильм снят по мотивам романа Фенимора Купера «Зверобой»).

### **Устройство мира**

Сам мир представлял собой копию Земли, какой она была бы без вмешательства человека. Где-то на опушке леса располагался Замок. Когда туда пришли персонажи, он был в заброшенном состоянии, и его восстанавливали.

Большая часть игры происходила именно в мире, где находился Замок. У меня был план помещений, который очень тщательно разрабатывался – лаборатории, спальни и т.д. Жители замка делились на ученых, магов и следопытов. В руководящую тройку (которая руководила так называемой «девяткой») входило по одному представителю от группы. Следопыты, честно говоря, считались самыми крутыми, экзамены для них были намного строже, а программа подготовки – расширенная. Да, это очень смешно, но большая часть игры – это составление расписания и разработка методов обучения. Идея была перфекционистской: все, что ты делаешь – это часть обучения, и у каждого должно набраться определенное число часов тренировки того или иного умения или навыка. Тренировки проходили и за пределами Замка: в лесу, в горах и т.д.

### **Сюжет**

Термин «сюжет» подходит здесь весьма условно, поскольку линейного развития событий в игре не существовало;

сюжетом я здесь называю всю совокупность событий, происходивших с персонажами в этом мире.

Есть Зеленый отряд. У Зеленого отряда есть лидеры – это я (Мэри Сью с поправками на достоверность, то есть какие-то недостатки у меня были, чтобы другие персонажи были «лучшими» в чем-то) и мои друзья (классическое формирование dream-team). Состав с течением времени менялся, но очень медленно, так как в Зеленый отряд могли быть зачислены не только мои нынешние друзья, но и те, с которыми я уже не общался. В институте «костяк» отряда все еще составляли мои старые школьные друзья и те, кого я бы хотел таковыми считать. Проводить в мир новых людей могли только члены «девятки»; кажется, этой способностью можно было делиться с теми, кому особенно доверяешь.

Члены Зеленого отряда набирались из разных стран. У всех были прозвища, описывающие их свойства. Нельзя было расспрашивать их о том, кто они и откуда. Жизнь начиналась заново. Большинство не возвращалось обратно на Землю.

Для интереса я создал антагониста – Черный отряд, с которым мы регулярно сражались.

Главной идеей игры было исследование чужих миров. Поскольку я увлекался «Властелином колец», первые экспедиции предполагались именно в этот мир, но встраивать моих персонажей можно было в мир практически любой фантастической книги. Проблема была еще в том, что мне казалось очень важным точное проговаривание диалогов, вплоть до интонации, поэтому один вариант сюжета мог разрабатываться месяцами. Де-факто была разработана только одна экспедиция – в окрестности Озерного города.

Я очень мучился с тем, чтобы все было правдоподобно с научной точки зрения; это было непросто. Например, язык. Идея состояла в том, чтобы разбить лагерь на берегу озера, тайно нырять за вещами из руин Озерного города, а потом представиться путешественниками с Востока и пытаться учить язык, на котором говорили жители этого мира. Предполагалось также, что мы будем использовать по возможности только снаряжение, аутентичное эпохе; для этого его надо добыть.

Для того, чтобы из Замка попадать в другие миры, существовал какой-то огромный зал и хитрый механизм, при помощи которого можно было «настроиться» на нужный мир, время и место в нем. Работать с этим механизмом умели единицы. Обратно в Замок можно было попасть, если оказаться в точное время в заданной точке. Не помню, смотрел я уже тогда «Звездные врата» или нет, но идея примерно та же. Для страховки было придумано «глубокое проникновение»: кто-то из персонажей селился в городе (Минас-Тирите), и у него время от времени открывался портал.

Много вопросов вызывала проблема вмешательства в ход истории. Не помню, как я из нее вышел. Кажется, под «историей» имелась в виду Большая История, то есть разбить отряд гоблинов можно, а вот убить короля – нет.

В дальнейшем начали возникать следующие подсюжеты.

1) Посвящение – сценарий праздника в честь новых членов Зеленого отряда

2) Команда начала перемещаться из Замка в другие миры (в фантастику), прежде всего Эндрю Нортон, где мы были членами огромной НКО, занимались исследованиями, общественной работой и жили много сотен лет.

В 1997 г. я присоединил к группе двух или трех человек, которые были на пару лет меня младше. В походе мы забрались в пещеру, я рассказал про Зеленый отряд и предложил в него вступить. Кажется, мы дали какую-то клятву.

### **Функции игры**

Несомненно, что игра в вымышленный мир помогала мне:

1) бежать от реальности (мне так казалось и тогда, и сейчас; возможно, это восприятие возникает из-за того, что я ни с кем не общался, у меня практически не было друзей в школе, гулять я не ходил и вообще чурался людей);

2) отрабатывать навыки социальной коммуникации в безопасной ситуации;

3) поднять самооценку (скорее всего, это надо ставить на первое место по важности).

## Источники

Гарнер – Гарнер А. Луна в канун Гомрата. URL:  
[http://modernlib.ru/books/garner\\_alan/luna\\_v\\_kanun\\_gomrata/read/](http://modernlib.ru/books/garner_alan/luna_v_kanun_gomrata/read/)

**Елена Константиновна Малая**  
*магистрант Центра типологии и семиотики  
фольклора РГГУ (Москва)*

## ОТ «ИГРЫ В СТРАНУ» К «ДРУГИМ МИРАМ»: ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ОНТОЛОГИЯ СОВРЕМЕННЫХ ДЕТСКИХ ПАРАКОСМОВ

В докладе предполагается рассмотреть разные модели конструирования детьми игровых *fiction*-пространств. «Страна-мечта», впервые описанная С.М. Лойтер [Лойтер 2001], отображает в основном обыгрывание детьми традиционной географии и геополитики: подобные швамбрании [Кассиль (1928)1978] обычно имеют свою территорию (часто отделенную от остального мира морем), столицу, флаг, герб, реже – язык и этнографические детали. Подобная воображаемая страна часто становится площадкой для моделирования ребенком политических изменений, происходящих в реальном мире [Гладких 2015; Димке 2012].

Материалы, собранные у поколения 1990–2000-х гг., позволяют внести некоторые коррективы в понимание детского воображаемого пространства. Так, в материалах последних десятилетий наблюдается устойчивая тенденция конструирования ребенком не страны, но «другого мира» или системы «параллельных миров», в которые попадают жители нашего измерения. Новые принципы воображения помещают *fiction*-пространство в широкую космографию: в пространственно-временной континуум, пронизанный системой порталов; в систему стихий или энергий, которые создают и поддерживают автономный мир; в отдельный мифологический универсум, созданный игровыми богами и обладающий уже мифологической космографией. В любом случае речь идет именно о мирах, а не о странах или островах, как раньше, и

репрезентация этих миров в тексте (игровых документах, детских наивных повестях) или рисунках далека от прежней линейной карты, и изображает скорее модель мира и схему мироустройства (см. Приложение, рис. 2, 4).

Эта смена модели пространственного воображения требует интерпретации. В докладе будет рассмотрена её возможная связь с фэнтези-литературой о попадании в волшебные миры (К.С. Льюис «Хроники Нарнии», М. Энде «Бесконечная история») и пространственной логики игровой индустрии, характерной для культовой настольной игры *Dungeons & Dragons*, виртуального игрового мира *World of Warcraft* и др.). Порталы, «червоточины» и межпространственные дыры входят в (и конституируют) множественность и нелинейность пространств. «Миры» становятся новой формой реализации детских паракосмов: теперь они, а не «страны», воюют друг с другом, управляются диктаторами или «добрыми» правителями, населяются различными фантастическими «расами». «Путешествие по мирам» или «измерениям» частично заменяет прежние формы конструирования *fiction*-пространства (плавание на корабле, изучение архипелага, путешествие вглубь выдуманной страны), а частично и включает их в себя. В этом случае схема соотнесения этих миров друг с другом обычно дополняется традиционной географической картой какого-то локального фрагмента выдуманных земель (см. Приложение). Удачным термином для подобных игр в условиях изменившейся онтологии пространства представляется понятие «паракосм», утвердившееся в европейской историографии [MacKeith 1983; Cohen, MacKeith 1991; Harty 2007; Petrella 2009].

### **Квасимифологическая космография воображаемых миров**

Интересна роль квазимифологии и игровых божеств в системах воображаемых миров детей. Вероятно, это оказывается механизмом конструирования мира, одним из космогонических приемов в новой логике воображаемого. Подобным приемом пользуются многие компьютерные игры, представляя *fiction*-богов, божеств и демонов реальными фигурами в онтологии своего игрового пространства (ср. аэдра и

даэдра во вселенной The Elder Scrolls, четверо Древних богов Азерота в World of Warcraft и др.) [Wolf 2012]. Мифы о создании мира богами позиционируются игровыми вселенными как правдивая информация, так как они являются реальными актерами геймплея: поклонение у их алтарей повышает здоровье героя и его отдельные характеристики, молитвы к ним становятся действующими заклинаниями, а принадлежавшие им предметы – реально существующими артефактами [Campbel, Grieve 2014]. Связь детских воображаемых пространств с кругом чтения, фильмами и компьютерными играми требует отдельного детального изучения, однако некоторые параллели представляются достаточно надежными.

### **Квазинаучное обоснование воображаемых миров**

Отдельно необходимо остановиться на влиянии «наивно-го» научного знания на способы репрезентации пространства. Изменение естественно-научной картины мира отразилось на массовой культуре: теория относительности, нуль-переход и квантовая неопределенность заняли свое место в культурной модели реального пространства (интерпретация Эверетта, «мультивселенная»), что естественным образом должно было отразиться на fiction-пространстве – литературном [Gomel 2010; 2014; Зубов 2012; 2015] и игровом. Некоторые мои информанты делились воспоминаниями о том, как их увлекали научно-популярные статьи о возможности существования параллельных миров и путешествий во времени. К научному или околонучному дискурсу, разумеется, относится и понятие «червоточина», используемая рядом респондентов.

*Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект №14-18-00590-П «Тексты и практики фольклора как модель культурной традиции: сравнительно-типологическое исследование».*

### **Литература**

Campbel, Grieve 2014 – *Campbell H., Grieve G. Playing with Religion in Digital Games. Digital Games Studies. Indiana University Press, 2014.*

- Cohen 1991 – *Cohen D., MacKeith, S.A.* The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood. London: Routledge, 1991.
- Gomel 2010 – *Gomel E.* Postmodern science fiction and temporal imagination. N.Y.: Continuum, 2010.
- Gomel 2014 – *Gomel E.* Narrative space and time: Representing Impossible Topologies in Literature. N.Y.; L.: Routledge, 2014.
- Harty 2007 – *Harty J.* The islanders: Mapping paracosms in the early writing of Hartley Coleridge, Thomas Malkin, Thomas De Quincey, and the Brontës. The George Washington University, 2007.
- MacKeith 1983 – *MacKeith S. A.* Paracosms and the development of fantasy in childhood // *Imagination, Cognition and Personality*. 1983. Т. 2. № 3.
- Petrella 2009 – *Petrella K. A.* Crucial Juncture: The Paracosmic Approach to the Private Worlds of Lewis Carroll and the Brontës. Syracuse University Honors Program Capstone Projects, 2009.
- Wolf 2012 – *Wolf M.* Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2012.
- Гладких 2015 – *Гладких Н.В.* Маленькие боги (во что играли советские дети в 1970-е годы). Ситуация постфольклора: городские тексты и практики. М., 2015.
- Димке 2012 – *Димке Д.* Советские детские игры: между утопией и реальностью // *Антропологический форум*. 2012. № 16. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovetskie-detskie-igry-mezhdu-utopiey-i-realnostyu>.
- Зубов 2012 – *Зубов А.* «Топографический поворот»: исследования о времени и пространстве в спекулятивной фантастике // *НЛО*. 2012. № 113.
- Зубов 2015 – *Зубов А.* Парадоксы фантастики // *НЛО*. 2015. № 134.
- Кассиль (1928) 1978 – *Кассиль Л.А.* Кондуит и Швамбрания // Три страны, которых нет на карте. Повести. Переиздание. М., 1978.
- Лойтер 1998 – *Лойтер С.М.* Детские утопии, или игра в страну-мечту как явление детского фольклора // *Русский*

школьный фольклор. От «вызываний» Пиковой дамы до семейных рассказов / Сост. А. Ф. Белоусов. М., 1998.  
Лойтер 2001 – Лойтер С.М. Игра в страну-мечту. Русский детский фольклор и детская мифология: Исследование и тексты. Петрозаводск, 2001.

## Приложение

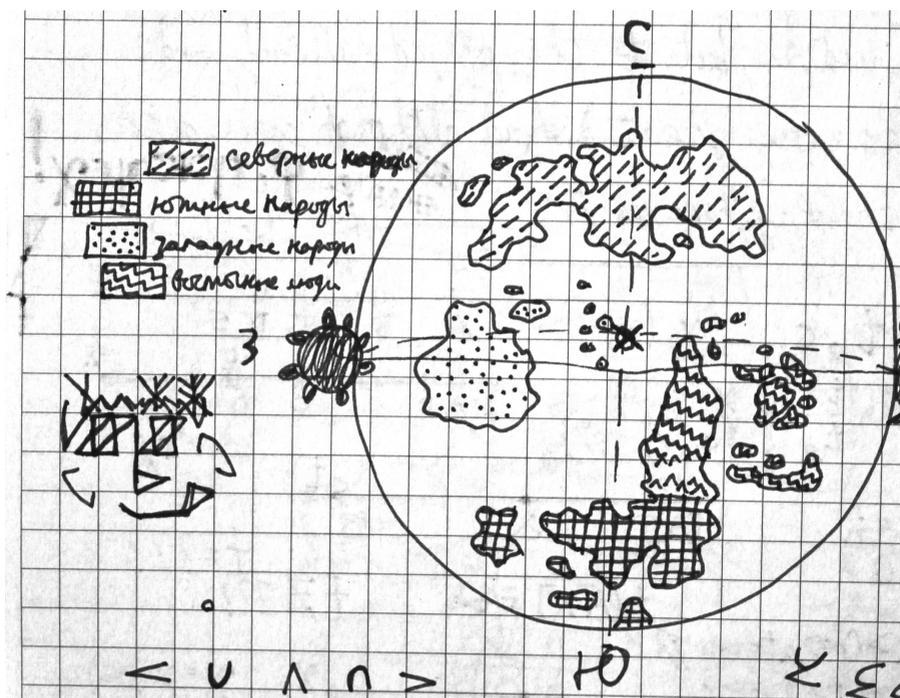


Рис. 1

«Традиционная» линейная карта выдуманного мира. Автор ЛК (муж., 1994 г.р., Москва, материалы собраны Е.К. Малой в апреле 2017 г.). Тетрадь ЛК № 1.

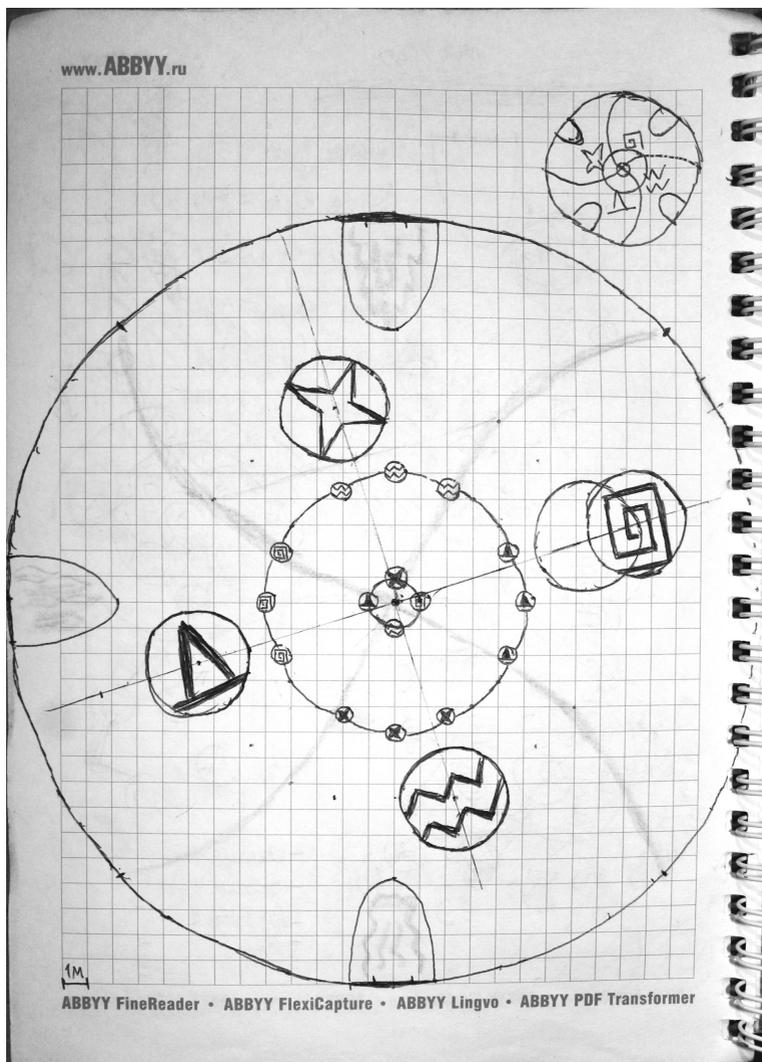


Рис. 2

Схема, описывающая устройство мироздания, в котором находятся населенные земли с рис. 1. В медальонах изображены символы четырех стихий, создавших мир и представленных в виде четырех богов. Тетрадь ЛК № 2, 2010 г.



Рис. 3

Четыре стихии, создавшие мир в игровом пространстве ЛК (огонь, вода, земля, воздух), их символы (аналогичные рис. 1), олицетворяющие их природные объекты (солнце, океан, суша, ветер) и имена богов, соотнесенных каждый со своей стихией: Хай – огонь, Уара – вода, Тетхе – земля, Аоф – птицы. Ниже представлены существа, соотносимые с каждой из стихий и управляемые божествами: хайерки (огненные существа), рыбы, звери, птицы. Тетрадь ЛК № 2, 2010 г.

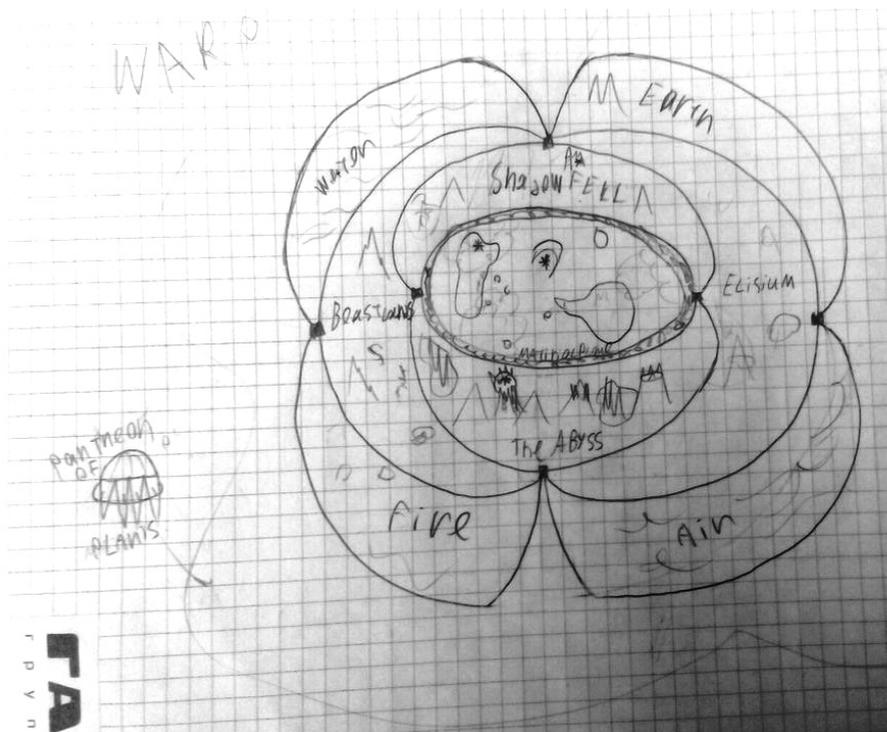


Рис. 4

Универсум, придуманный десятиклассником АХ для сессии настольной ролевой игры Dungeons & Dragons (АХ – муж., 2000 г.р., Москва, материалы собраны Е.К. Малой в апреле 2017 г.). Способ изображения мира совпадает с представленной выше космографией ЛК: четыре стихии (water, earth, fire, air) по четырем сторонам света «порождают» мировое пространство, в самом центре которого находится населенная земля. Стоит отметить, что ЛК не знаком с игровыми практиками Dungeons & Dragons, и его принципы воображения пространства восходят, скорее всего, не напрямую к настольной игре, а к какому-то более раннему общему источнику.



Рис. 5.

«Традиционная», линейная карта выдуманного мира. Автор АХ. Карта создана в рамках настольной ролевой игры Dungeons & Dragons, однако официальные правила этой игры достаточно гибки и не предписывают точных форм картографирования, поэтому в данном случае можно говорить о своеобразной модификации личного паракосма подростка в рамках официальной игровой модели. Использование принципов паракосмов в игровой индустрии требует отдельного изучения, однако этот пример сочетания традиционной линейной карты с космографией универсума, опирающейся на стихии (рис. 4), оказывается интересной параллелью к примерам ЛК, описанным выше.

И, наконец, через много дней, произвела она на свет четырёх сыновей. Утром родился первый сын. Сказала Кагаэрлай: «Имя ему — Хай-Гате. Будет он правителем Солнца, и весь огонь будет подчиняться ему». Второй сын родился днём. Сказала Кагаэрлай: «Имя ему — Уара-Гате. Будет он правителем Океана, и вся вода будет подчиняться ему, а рыбы будут слугами его». Третий сын родился вечером. Сказала Кагаэрлай: «Имя ему — Тетхе-Гате. Будет он правителем Земли, и вся суша будет подчиняться ему, а звери будут слугами его». Четвёртый сын родился ночью. Сказала Кагаэрлай: «Имя ему — Аоф-Гате. Будет он правителем Ветра, и весь воздух будет подчиняться ему, а птицы будут слугами его». И стала она растить сыновей своих, чтобы правили они творениями её, и не было ей больше одиноко. И вот, выросли сыновья её сильными, смелыми и красивыми, и стали они править творениями её. И тогда сказала Кагаэрлай:

«Теперь у меня есть всё, что нужно мне. Я не одинока, и мне ничего больше не нужно».

Так сказала Кагаэрлай. И в тот самый миг, в который сомкнулись её уста, Кагаэрлай умерла, и не стало её нигде во всём мире. Так умирают бессмертные.

#### Текст 1

Фрагмент «мифа» о творении мира в игровом пространстве ЛК. Создан ЛК в 2010 г., набран в документе Office Word, позиционируется как мифологическое предание драугаэров.

**Эста Геннадьевна Матвеева**  
*аспирант Центра типологии и семиотики фольклора*  
*РГГУ, лаборант Центра научного проектирования РГГУ*  
*(Москва)*

**«КТО В ВИГВАМЕ ЖИВЕТ, КТО В ИЛЛЮЗОРНОМ  
ЖИВЕТ»:  
ФОЛЬКЛОРНЫЕ ТЕКСТЫ И ПРАКТИКИ  
КАК ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ БОРЬБЫ СО  
СТРАШНЫМ**

Социальные и индивидуальные страхи находят выход в различных фольклорных текстах и практиках [Дандес 2003: 75]. Говоря о текстах детского фольклора, американский исследователь Брайан Саттон-Смит писал: «Эти истории в своих истоках содержат повсеместно распространенные, различные формы бедствий и опасностей, которые встречаются в макрообществе (культуре) и микрообществе (семье)» [Sutton-Smith 2004: 27]. При этом сюжеты и персонажи таких историй адаптируются к меняющимся социальным условиям. Элизабет Такер приводит замечательный пример, когда волк из сказки про Красную Шапочку превращается в пересказе девочки в маньяка-убийцу, при этом оригинальная сюжетная линия полностью сохраняется [Tucker 1999: 201]. Автор объясняет это тем, что для рассказчицы, выросшей и проживающей в городе и, быть может, никогда не сталкивавшейся с дикими зверями, персонаж-волк менее актуален, чем его замена – маньяк-убийца. О преступнике она наверняка слышала или по телевизору, или от родителей, обеспокоенных безопасностью дочери и запрещающих ей поздно возвращаться домой. Эти рассказы и запрет, вероятно, стали триггером для тревожного состояния ребенка.

И все же зачем людям рассказывать истории про то, что вызывает у них тревогу или страх, зачем специально ходить в места, которые их пугают? Иными словами, какова прагматика таких текстов и практик<sup>1</sup>? Столкнувшись в поле с абсолютно

---

<sup>1</sup> Исследований на эту тему было достаточно, самая распространенная в науке версия наделяет страшный фольклор тера-

новой и удивившей меня практикой, о которой речь пойдет ниже, я задалась вопросом, как и при помощи каких фольклорных ресурсов дети реализуют то, что Брайан Саттон-Смит назвал *self-therapy* – вырабатывающийся у детей со временем механизм преодоления страха [Sutton-Smith 2004].

Для начала разберемся, какими «страшными» ресурсами владеет ребенок. Как правило, говоря о детском страшном фольклоре, мы имеем дело с тремя практиками, различающимися типом взаимодействия человека и воображаемого объекта страха. Ключевым в этом взаимодействии является категория пространства: (1) ребенок в «своем» пространстве соприкасается с персонажем – объектом страха посредством фантазии, провоцирующей в нем необходимый эмоциональный отклик – практика рассказывания страшных историй; (2) сокращение дистанции между человеком и персонажем происходит на следующем этапе, когда ребенок выходит из зоны комфорта (из «своего» пространства) и, рискуя собственной безопасностью (как он / она считает), отправляется к персонажу в «чужое» пространство – практика посещения запретных «страшных мест»; (3) третья практика сокращает дистанцию между человеком и персонажем за счет сознательного переманивания человеком объекта страха в «свое» пространство – практика вызывания страшного персонажа.

Любопытный вариант был зафиксирован мною в 2016 г. в с. Долматово (Архангельская обл.), он может стать образцом для четвертого типа практики: (4) ребенок физически находится в «своем» безопасном пространстве, но ментально перемещается в «чужое» и опасное пространство персонажа – «астральное» перемещение в мир страшных персонажей («мир крипипасты»)<sup>1</sup>. Рассмотрим эту практику и связанный с ней феномен крипипасты подробнее.

---

певтической функцией [Krell 1980; Осорина 1986; Sutton-Smith 2004; Grider 2007 и др.].

<sup>1</sup> Еще один относительно новый тип взаимодействия со страшным – компьютерные хоррор игры («creepugaming») может также рассматриваться как пример четвертого типа прак-

В современной сетевой культуре крипипаста – популярный термин для обозначения текстов детских страшных историй, опубликованных и распространяющихся в письменном виде на имиджбордах. Помимо бытования в рамках оригинальных интернет-сюжетов, персонажи крипипасты начинают встраиваться в индивидуальные нарративы: их «встречают в местных лесах», они «стучатся в двери» и «наблюдают за рассказчиками из-за деревьев» и пр. Был зафиксирован и рассказ об «астральном» перемещении в воображаемый «мир крипипасты» ее самыми активными адептами. В общем виде она предполагает (1) определенное количество участников и состоит из (2) действий, необходимых при «перемещении» и (3) описания состояния после «перемещения».

(1) Один участник осуществляет «перемещение», другой ему помогает. (2) Им необходимо закрыть глаза и взяться с партнером за руки / закрыть глаза и расслабиться / выпить снотворного / около часа смотреть в одну точку и др. После осуществления необходимых действий (3) человек засыпает / погружается в особое состояние полусна, видит лес и тропинку, по которой должен идти некоторое время (вплоть до 4-х суток), в конце тропинки – вигвам / дом со множеством комнат, в которых живут персонажи, с ними можно общаться, но если персонажам это не понравится, они могут задушить во сне; персонажи могут попросить об услуге (наколоть дров, освободить их и др.), если ее выполнить, они будут помогать в ответ (могут сделать человека богатым и др.); с персонажами можно вступить в дружеские отношения.

---

тики. По сути, как четвертый, так и второй тип рассматриваемых практик подпадает под понятие «*legend tripping*», основные составляющие которого выделил М. Кинселла: обусловленное существованием легенды путешествие в определенное место и/или выполнение определенных предписанных действий. Третий элемент базовой структуры практики состоит в том, что при успешном осуществлении необходимых действий произойдет взаимодействие со сверхъестественным [Kinsella 2011: 28].

Практика демонстрирует нестандартное отношение к «страшным» персонажам. По своей структуре и начальным этапам она напоминает практику посещения страшных мест: испытывая некоторое эмоциональное возбуждение, человек перемещается в «опасное» пространство персонажа, однако в итоге ключевым представляется не столько желание испытать то, что в литературе называют *good scare* [Degh, Vázsonyi 1983: 16] и убежать, сколько попытка налаживания контакта с персонажами:

Я и Слендер дружим, я сегодня пойду к ним в гости. [То есть они выглядят не так, как их описывают страшилки?] Нет, они намного лучше и красивее и добрее [Правда, они не страшные на самом деле?] Нет, им если помогать, они исполнят сто желаний и будут дружить с тобой и помогать тебе, но если их разозлить, они изгонят или убьют [ГЧ].

Недаром информанты подчеркивают принципиальное несоответствие внешнего вида и характера персонажей («на самом деле» они добрые и красивые) в популярных страшных историях и в иллюзорном мире, который они «наблюдают» и позиционируют как «реальный». Разумеется, подобное представление поддерживается или даже объясняется романтизированным и тщательно проработанным образом персонажей крипипасты в сети (см. главу «The Slender Man Who Loved Me» [Chess 2015]).

Эта практика основывается на совершенно ином механизме, позволяющем детям справляться со своими страхами. Если до этого мы рассматривали типы практик детского страшного фольклора, то далее будут приведены типы механизмов, которые в них реализуются и которые позволяют детям осуществлять *self-therapy* посредством фольклора:

1. Наррация – практикуется для получения эмоционального удовлетворения от возможности в безопасной обстановке прикоснуться в своих фантазиях к «страшному», будучи при этом защищенным в реальном мире [Осорина 1986]. «Посредством страшных историй дети получают воз-

возможность контролировать и бороться со страхом неизвестного. Ребенок, который действительно боится скрывающихся в темноте монстров <...> способен в некоторой степени победить свой страх, если сможет контролировать неизвестного монстра, заманив его в матрицу сюжетов» [Grider 2007: 119–120]. Кроме того, чем больше и детальнее ты говоришь об объекте страха, тем скорее он перестает быть страшным<sup>1</sup>. Яркий тому пример – отношение современных рассказчиков к группе текстов «классического» детского фольклора – историям про гробы на колесиках, летающие шторы и пр. По причине их активной популяризации подобные сюжеты перестали отвечать запросам прагматики жанра, они более не вызывают страха у современных потребителей «продуктов страха».

2. Непосредственное столкновение – ребенок или группа детей устраивает поход в «страшное место» (кладбище, заброшенный дом, «проклятые» улицы и пр.). При этом для успешной реализации практики и реализуемого в ней механизма борьбы со страхом важно условие: «вера в то, что легенда может быть чем-то большим, чем просто вымышленной историей» [Kinsella 2011: 28]. Таким образом, этот механизм основан на демонстрации собственной смелости перед лицом страха: «Я тебя не боюсь, я сам прихожу к тебе». Такое преодоление себя и собственных страхов становится важным этапом на пути социального взросления и перехода от статуса «ребенок» в статус «юноша»: «Никто точно не знает, каков будет исход инициации, и страшно представить себе худший из возможных результатов» [Tucker 1999: 206]. Иными словами, данный механизм борьбы тесно связан с межличностными отношениями в коллективе сверстников и во многом ими обусловлен.

3. Смех через пародирование канонических форм – яркий пример так называемые антистрашилки / антипугалки / садистские стишки / *funny scare stories*: «...они, травестируя ужасное, подвергая его почти кощунственному осмеянию, выполняют своеобразную психотера-

---

<sup>1</sup> Ср. арт-терапия, где при помощи детальной прорисовки объекта страха делается попытка избавления от него.

певтическую функцию, ослабляя сакральные страхи ребенка, подростка» [Трыкова 2001: 9].

4. Попытка умилоствить страшного персонажа – примером такого экзотического механизма защиты может стать случай, произошедший в 2014 г. Инцидент был широко освещен как в иностранных, так и в российских СМИ. Две 13-летние девочки из штата Висконсин, США, совершили попытку ритуального убийства своей одноклассницы с целью принесения ее в жертву Слендермену — вымышленному персонажу интернет-фольклора. Подростки опасались, что если они этого не сделают, то убийца придет за ними, так как основная его функция в текстах страшных историй – кража и убийство детей<sup>1</sup>.

5. Идентификация себя со страшным персонажем – этот механизм упомянула в своем исследовании американская исследовательница Линда Дег – дети надевают костюмы монстров на Хэллоуин, чтобы защититься от «нечистой силы»: «Идентификация себя с ужасающим объектом становится эффективной защитой от него» [Degh, Vázquez 1983: 10].

6. Попытка вступления в дружеские/приятельские отношения с персонажем. Иллюстрацией к этому механизму борьбы со страхом оказывается описываемая в этой работе практика, однако это далеко не единственный пример. Ниже приведены очень показательные и детальные рассуждения девочки 12 лет о ее страхах и способе борьбы с ними:

Я помню всегда, когда мне казалось что-то страшное, вот я вот сижу на балконе и мне вот кажется, что-то кто-то ко мне вот сейчас прилетит или вот что-нибудь такое. И я вот всегда, когда было ощущение, что он стоит рядом, я всегда старалась с ним подру-

---

<sup>1</sup> Пример является остенсивной практикой, реализующей прецедентный фольклорный текст – городскую легенду о Слендермене. См. подробнее про понятие «остенсия» [Degh, Vázquez 1983].

житься, я с ним говорила. [Это как?] Ну, я вот так сижу, просто темно, вот такая сижу, и слышу какие-то шорохи, я про себя, в уме что-то там говорю, типа, поздороваясь с ним, спрашиваю, как его зовут. [Зачем ты так делала?] Я всегда думала, что если с ним подружишься, то он ничего не сделает, вот. Ну, для меня это было как самоуспокоение, типа, я с ним поздоровалась, подружилась, он мне ничего не сделает, я со спокойной душой уходила домой, что он не будет меня преследовать. Я думала, сейчас, если я просто убегу, он пойдет за мной [МАГ].

В фольклорных текстах и практиках, имеющих отношение к страшному, с жуткими монстрами борются не только главные персонажи рассказа, но и сами рассказчики. Первые вызывают милицию или секретные спецслужбы, борются с когтистыми и зубастыми противниками на кулаках, известны и многие другие способы. Однако у ребенка-рассказчика такие методы борьбы не срабатывают, его страх нельзя заключить в наручники и отправить в тюрьму или на исправительные работы. Следовательно, оружие должно подбираться по противнику. И тут ему на помощь приходят особые механизмы борьбы со страхом, и многие ресурсы для такой борьбы ребенок черпает из фольклора.

*Работа выполнена при поддержке Российского научного фонда, проект № 14-18-00590-П «Тексты и практики фольклора как модель культурной традиции: сравнительно-типологическое исследование».*

### **Информанты**

ГЧ – Галина Чербу, 2004 г.р., записано Э.Г. Матвеевой в г. Москва, 2016 г.

МАГ – Матвеева Алина Геннадьевна, 2005 г.р., записано Э.Г. Матвеевой в г. Сухум, Респ. Абхазия, 2015 г.

### **Литература**

Дандес 2003 – Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ: Сб. статей / Сост. А.С. Архипова. М., 2003.

- Осорина 1986 – *Осорина М.В.* «Черная простыня летит по городу», или зачем дети рассказывают страшные истории // Знание – сила. 1986. № 10.
- Трыкова 2001 – *Трыкова О.Ю.* О современном состоянии жанров детского фольклора. URL: [http://vestnik.yspu.org/releases/doskolnoe\\_obrazovanie/12\\_5/](http://vestnik.yspu.org/releases/doskolnoe_obrazovanie/12_5/)
- Chess 2015 – *Chess S.* The Slender Man Who Loved Me // Folklore, Horror Stories, and the Slender Man. Palgrave Macmillan US, 2015.
- Degh, Vázsonyi 1983 – *Degh L., Vázsonyi A.* Does the Word «Dog» Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling // Journal of Folklore Research. 1983. Vol. 20. No.1.
- Grider 2007 – *Grider S.* Childrens ghost stories // Haunting Experiences: ghosts in contemporary folklore. Utah State University Press, 2007.
- Harden, Backett-Milburn, Scott 2000 – *Harden J., Backett-Milburn K., Scott S.* Scary faces, scary places: children's perceptions of risk and safety // Health Education Journal. 2000. Vol. 59.
- Kinsella 2011 – *Kinsella M.* Legend-Tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat. University Press of Mississippi, 2011.
- Krell 1980 – *Krell R.* At a Children's Hospital: A Folklore Survey // Western Folklore. 1980. Vol. 39. No.3.
- Sutton-Smith 2004 – *Sutton-Smith B.* Cultivating Courage Through Play // Voices. 2004. Vol. 30.
- Tucker 1999 – *Tucker E.* Tales and Legends // Children's folklore / B. Sutton-Smith, J. Mechling, Th.W. Johnson, F.R. McMahon (eds.). Utah State University Press, 1999.

**Татьяна Андреевна Михайлова**

доктор филологических наук  
профессор филологического факультета  
МГУ им. М.В. Ломоносова (Москва)

**Наталья Юрьевна Пискарева**

студентка филологического факультета  
МГУ им. М.В. Ломоносова (Москва)

## **ПОЛОСА ПРИЛИВА КАК «ИЛЛЮЗОРНЫЙ» ЛОКУС В ИРЛАНДСКОЙ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ**

Островное положение Ирландии, экономическая зависимость от чередования приливов и отливов (рыбная ловля, собирание ракушек и водорослей), наличие «несуществующих островов» (реально – появляющихся в зоне видимости только в часы отлива), присущий ирландцам неоправданный страх перед морем (см. например [Mac Mathúna 2014: 13–14]) нашли воплощение как в средневековых нарративах, так и в более поздних фабулатах и меморатах, описывающих прибрежный мир как иллюзорный, как границу между миром реальным и миром Иным. В то же время лиминальность приливной зоны может воплощаться в представлении об особом локусе «одаривания» представителями Иного мира (там находят новорожденных детей, но там же оставляют и принесенных сидами подменышей; там находят ценные объекты, выносимые на берег поле кораблекрушений, иногда – имеющие магический характер: в полосе прилива в валлийской традиции, например, был найден пророк Талиесин).

В поздней ирландской житийной традиции, во многом опирающейся на фольклорные представления, приливная зона и прибрежные островки оказываются населенными чудовищами, изгнание которых обычно входит в реестр чудесных деяний святого. Однако там же может находиться и «земной рай», на поиски которого отправляются клирики (ср. особый саговый жанр – *Immrama* ‘Плавание’). Среди множества наименований, используемых для обозначения Иного мира, существует одно, отображающее его связь с морем – *Tír fo Thuinn* ‘Земля под волной’.

В «рыбацких рассказах», жанре позднего фольклора (записи 1900-х–1940-х гг.), фиксируются представления о полосе прилива как локусе, где появляются призраки, причем как призраки утонувших рыбаков, так и обитающие в Ином мире монстры – всадник на водном коне, русалки, мужчина в мокром плаще и без головы и проч. Во время отлива, как правило, в ночное время на берегу бывает слышна странная музыка – музыка сидов. Там же могут собираться русалки и петь, причем пение русалок обычно оказывается предвестием грядущих несчастий. Встреча с призраком, однако, не всегда трагична: представитель иллюзорного мира как хранитель его сокровищ может поделиться своими знаниями и указать на затонувший корабль или скопление съедобных водорослей.

Особый статус имеет и время, когда полоса прилива оказывается доступной для зрительного восприятия; это происходит, как правило, ночью. Так, в собрании 1940 г., содержащем «рыбацкие рассказы» юго-западных областей Ирландии, встречается описание «лодки сидов»:

Когда мы на закате ловили рыбу, я увидел странную лодку, которая быстро приближалась к нам. В ней сидело трое мужчин. Казалось, она сейчас врежется в одну из наших лодок, но это почему-то не случилось. Подплыв к ней совсем близко, она будто вдруг исчезла. Я тогда никому этого не сказал. Но потом уже на берегу рассказал о том, что видел. И на этом месте мы больше рыбу не ловили (цит. по [Fomin and Mac Mathúna 2016: 3]).

Страх перед появлением морских жителей в данном случае оправдан: он опирается на распространенные представления о том, что появление любого существа из моря, хотя само по себе не сопровождается агрессией, является дурным знаком, причем в момент эманации лучшим способом избежать дурного воздействия на судьбу – это замалчивать его, делать вид, что ничего не видишь, и не сообщать ничего спутникам.

В собрании мемуаров Дэниела Дини (1901), приводится рассказ о так называемой «Королеве Моря» [Deneey 1901: 26–

29]: двое мужчин вышли собирать водоросли, и один из них увидел двух прекрасных женщин, «Королеву Моря» и ее дочь. Когда он рассказал о своем видении спутнику, тот ответил, что и прежде слышал о подобном, и что никто из увидевших «Королеву Моря» не имел удачи до самой смерти. Согласно рассказу, то же самое произошло и с героем этой истории.

Живущие в прибрежной зоне крестьяне и рыболовы, даже не находящиеся непосредственно в зоне прилива, согласно фольклорным преданиям, постоянно находятся в опасности из-за особого влияния, которое оказывает на них эта лиминальная зона. Ср. свидетельство из собрания леди Августы Грегори (1920):

Это было плохое место, очень плохое, то, где мы жили, рядом с морем. Дети никогда не чувствовали ничего странного, но по ночам я часто слышал музыку, и больше никто в доме не мог ее услышать. Но один за другим все дети умерли без страданий или боли [Gregory 1920: 68].

Постоянные манифестации сил Иного мира, находящегося за морем, могут носить и относительно безобидный характер (например, ветер срывает шляпу с головы человека, а потом возвращает ее обратно), но чаще оказывают на «контактеров» пагубное воздействие: «Я знал одну женщину, она со своей дочерью однажды пошла на берег собирать водоросли, и пришедшая волна унесла дочь. А через неделю она вернулась домой, но ничего не говорила» [Gregory 1920: 15]. Немота в данном случае – знак принадлежности посмертному миру.

Простые люди, которые живут вблизи полосы прилива, обычно не могут свободно пересекать границы: это легко объясняется тем, что люди изначально не наделены свойствами беспрепятственно вступать в контакт с Иным миром. Тем не менее, с позволения тех или иных сил, люди не только могут, но иногда и обязаны пересекать эту границу. Ср.: «Рыбаки, фермеры и торговцы, живущие вблизи моря, иногда просыпались в полночь и были вынуждены переправлять лодки, наполненные душами людей на остров» [Mullet-Lisowski 1948:

149]. В валлийском фольклоре аналогом ирландской Банши, вестницы смерти, является Гуарх-и-рибин «женщина полосы», и если в Ирландии местоположение этого персонажа четко не локализовано, в Уэльсе им является полоса прилива, что в свете сказанного кажется естественным.

Полоса прилива фольклорных меморатов предстает именно как граница между мирами – миром земным и миром моря, населенном монстрами (на островках), русалками, а также (отметим, достаточно редко) душами умерших, как правило – утонувших рыбаков или утопленниц.

Таким образом, в качестве предварительного вывода можно отметить противоречивость указанной зоны и ее призрачных обитателей: их отношение к человеку может быть и малефактивным, и бенефактивным. Предположительно, в этом проявляется противоречивое отношение жителей Британских островов к морю в целом.

Полоса прилива при этом предстает именно как лиминальная зона, иначе говоря, представляет собой не столько сам Иной мир, сколько пространство, в котором могут визуально или аудиально манифестироваться обитатели Иного мира, создавая определенные иллюзии. Регулярно появляющийся и затем исчезающий, этот мир сам по себе предстает, с одной стороны, как несуществующий, но, с другой, он предоставляет несомненное практическое благо (водоросли, ракушки, плавник и проч.), и это вместе создает амбивалентную картину, закрепившуюся уже на уровне фабулатов.

Из личного опыта: во время сбора материала на полуострове Дигнл (юго-запад Ирландии) я обратила внимание на то, что несмотря на жаркую погоду, кроме меня никто не решался купаться. Из беседы с местными жителями я узнала, что заходить в воду, особенно во время отлива, считается крайне опасным, однако логических объяснений данной табуированности мне получить не удалось.

### **Литература**

Deneey 1901 – *Deneey D. Peasant lore from Gaelic Ireland.*

London: David Nutt Editions, 1901.

- Fomin and Mac Mathúna 2016 – *Fomin M., Mac Mathúna S.* Stories of the Sea. Berlin: Curach bán publications, 2016.
- Gregory 1920 – *Gregory A.* Visions and Beliefs in the West of Ireland. NY and London: G.P. Putman's sons, 1920.
- Mac Mathúna 2014 – *Mac Mathúna S.* The Relationship of the Chthonic World in Early Ireland to Chaos and Cosmos // Borsje J. et al. (eds.) Celtic Cosmology. Perspectives from Ireland and Scotland. Toronto: Pontifical Institute of Medieval Studies, 2014.
- Müller-Lisowski 1948 – *Müller-Lisowski K.* Contributions to a study in Irish folklore: Traditions about Donn. // *Béaloides*. Iml. 18. Uimh 1. Dublin. 1928.

**Мария-Валерия Викторовна Моррис**

*кандидат юридических наук  
научный сотрудник Лаборатории историко-культурных  
исследований ШАГИ РАНХиГС (Москва)*

## **СЕМАНТИКА ЗАХВАТА В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ИРЛАНДСКОЙ И ВАЛЛИЙСКОЙ ТРАДИЦИЯХ И ПРОБЛЕМА ФИЗИЧЕСКОЙ ПРОНИЦАЕМОСТИ ГРАНИЦ ИНОГО МИРА**

Одно из важных типологических различий между условными фэйри средневековой валлийской и средневековой ирландской традиций, при всех их многочисленных параллелях, заключается, с нашей точки зрения, в физической проницаемости либо непроницаемости Иного мира для обитателей мира профанного. Если в среднеирландский период Иной мир становится все менее проницаем, а попасть в него случайно становится все сложнее, то в Уэльсе, при сходной локализации границ Иного мира, спонтанная проницаемость иномирного пространства фиксируется намного дольше.

В ряде древнеирландских текстов граница между мирами Сыновей Миля и Туата Де Дананн / обитателей сида (вопрос о тождестве этих классов персонажей остается открытым) еще представлена вполне физической и проницаемой. Так, в тексте

«Финн и человек на дереве» (VIII–IX в.) дверь в сид имеет характер физической двери, которой даже можно прищемить палец [Meuer 1904: 344–349]. В тексте «Как Финн обрел знание, и смерть Кул Дува» (IX в.) мотив физической двери в сид повторяется [Meuer 1893: 245–247]. Из «Сватовства к Этайн» мы узнаем, что если срывать холм, под которым располагается сид, можно добраться до его обитателей [Bergin, Best 1938: 137–196; Шкунаев 1991: 60–74]. Наконец, в одном из ранних вариантов сюжета об изгнании Туата Де Дананн («Откуда [идет] происхождение ирландцев?», IX в.), власть над пространством Иного мира очевидно принадлежит гойделам, которые распоряжаются ею по своему усмотрению [Scowcroft 1988: 8–9]. Однако в среднеирландском и ранненовоирландском периоде Иной мир становится более отделен от «нормальной» Ирландии – его видят только те Сыновья Миля, кому такую способность дают сами обитатели Иного мира; даже святые вынуждены ждать, пока им опишут сокрытую реальность [Ó hÓgain 1991: 302] либо даруют способность различать входы в сид в качестве знака дружбы [Cross 1920: 443–455]. В поздней устной традиции (в особенности это видно в параллельной ветви ее развития, на шотландском материале) даже сам феномен «второго зрения» – то есть способности видеть Иной мир и фэйри – постепенно начинает восприниматься как проклятие.

В валлийской традиции физическая проницаемость границ Иного мира сохраняется намного дольше. В «Четырех ветвях Мабиноги» и примыкающих к ним повестях персонажи с легкостью перемещаются между Аннуином и валлийскими королевствами. Так, Пуйлл нечаянно забредает в охотничьи угодья Арауна [Guest 1877: 339–340], а темница Мабона аб Модрона расположена лишь малость подальше Уэльса – в Глостере [Guest 1877: 248]. Элидур, персонаж Гиральда Камбрийского, всерьез рассчитывает отыскать утерянный вход в Иной мир, обойдя окрестности [Noare 1806: 158–160]. В рассказе XVI в. тилвит тег обитают во вполне земных лесах Меррионетшира [Sikes 1880: 127–128]. В тексте XIX в. мир, населенный тилвит тег, некогда и вовсе был частью Уэльса – и да-

же сейчас, сообщают собирателю информанты, можно увидеть его, встав на определенный участок земли [Rhys 1901: 158–161], а мотив случайного обретения волшебной жены приводится во многих быличках XIX – начала XX в.

При этом в ирландской традиции базовым легитимным средством освоения пространства выступает захват. По мере рефлексии ирландской традиции над концепцией захвата та приобретает все большую и большую значимость, а отделение пространства победителей от пространства побежденных становится все четче. В древнеирландских текстах завоевание «наземной» Ирландии означает и завоевание «подземной», эти два пространства не отделены друг от друга [Scowcroft 1988: 8–9]. В среднеирландских текстах иномирность персонажей уже маркируется эксплицитно – однако «мужами Ирландии», *fir Egeinn*, называют как раз Туата Де Дананн, в то время как «обитателями сидов», *aes síde*, именуются их поверженные противники. Это характеризует «иномирность» персонажей как переходящий маркер «побежденных» в противовес «победителям», а не как некое константное имманентное свойство [Scowcroft 1988: 38–40]. Наконец, в ранненовоирландский период – по большей части, стараниями Джеффри Китинга – захват превращается в единственный инструмент легитимной передачи власти; при этом явление Сыновей Миля было, по мысли Китинга, последним из «настоящих», легитимирующих захватов. Так цикл захватов обретает замкнутость, цементируя миропорядок, в котором проигравшие, даже несмотря на их возможное физическое выживание, сходят с авансены. Несмотря на то, что и Китинг, и О'Клери в той или иной форме выражают веру в существование Туата Де Дананн, после триумфа Сыновей Миля активное участие Туата Де Дананн в ирландской истории сводится к нулю.

Однако в валлийской традиции роль обитателей Иного мира отводится предкам носителей традиции [Sikes 1880: 129–131], а мотив захвата во взаимодействии с обитателями Иного мира выражен значительно слабее. Тилвит тег и валлийцы порой конфликтуют между собой, но в основном это вызвано чьим-либо конкретным прегрешением и не имеет характера

организованного противодействия, сопряженного с лишением / приобретением территорий.

Таким образом, мы видим определенную диахроническую корреляцию развития мотива захвата с устойчивостью мотива проницаемости физических границ Иного мира. В традиции, где захвату придается все большая значимость, границы между Иным миром и «нормальной» Ирландией становятся все менее проницаемы; их пересечение возможно либо по воле обитателей Иного мира, либо в особой лиминальной ситуации. В традиции, где интерес к концепции захвата отсутствует либо ставит носителей традиции на «сторону» побежденных, непреднамеренное физическое пересечение границ Иного мира возможно вплоть до начала XX в., а в ряде случаев Иной мир относится к «профанной» географии Уэльса.

### Литература

- Bergin, Best 1938 – *Bergin O., Best R.I.* (ed. and tr.). Tochmarc Étaíne // *Ériu*. 1934–1938. Vol. 12.
- Cross 1920 – *Cross T.P.* The Psalter of the Pig: an Irish legend // *Modern Philology*. 1920. Vol. 18. No. 8.
- Guest 1877 – *The Mabinogion* / Transl. by Lady Charlotte Guest. London, 1877.
- Hoare 1806 – *The itinerary of Archbishop Baldwin through Wales, A.D. MCLXXXVIII by Giraldus Cambrensis* / Translated by Hoare R.C., Sir. London, 1806.
- Meyer 1893 – *Meyer K.* Two Tales about Finn // *Revue Celtique*. 1893. Vol. 14.
- Meyer 1904 – *Meyer K.* Finn and the Man in the Tree // *Revue Celtique*. 1904. Vol. 25.
- Ó hÓgain 1991 – *Ó hÓgain D.* Myth, Legend and Romance: An Encyclopedia Of The Irish Folk Tradition. New York, 1991.
- Rhys 1901 – *Rhys J.* Celtic Folklore: Welsh And Manx. Oxford, 1901.
- Scowcroft 1988 – *Scowcroft M.R.* Leabhar Gabhála: Part II: The Growth of the Tradition // *Ériu*. 1988. Vol. 39.
- Sikes 1880 – *Sikes W.* British goblins: Welsh folk-lore, fairy mythology, legends and traditions. London, 1880.

Шкунаев 1991 – Предания и мифы средневековой Ирландии / Под. ред. Г.К. Косикова. Составление, перевод, вступительная статья и комментарии С.В. Шкунаева. М., 1991.

**Сергей Юрьевич Неклюдов**  
*профессор, доктор филологических наук  
главный научный сотрудник Лаборатории теоретической  
фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС,  
научный руководитель Центра типологии  
и семиотики фольклора РГГУ (Москва)*

## **РОЖДЕНИЕ ФАНТОМА, ИЛИ ПО ТУ СТОРОНУ ТЕКСТА**

1. Человек видит, слышит, ощущает нечто, отсутствующее в реальной действительности. Он излагает эти впечатления языком мифологического нарратива и реагирует на воспринимаемое в своих обрядовых / ритуализованных практиках. Происходит «опредмечивание» фантомных впечатлений через их культурно-семиотическое кодирование, их содержательное наполнение элементами картины мира данной традиции.

У фольклористики / культурной антропологии есть свой способ изучать данные явления, но «исторический» и «оказиональный» уровни исследования при этом соприкасаются мало. В сущности, мы плохо представляем себе, имеют ли какое-либо отношение рассматриваемые нами конкретные случаи появления фантомного персонажа (~ события) к психологической базе его «филогенетического» возникновения в архаической картине мира, или это совсем разные процессы. Однако путь к обсуждению данной проблемы по-видимому все же ведет через комплексное исследование визионерского опыта живых традиций и его сопоставления с реконструкциями образов архаических культур по доступным нам источникам.

Часть подобных представлений не подлежит эмпирическому подтверждению в самой традиции – контакт с некоторыми персонажами, относящимися либо к (до)историческому

прошлому (эпос), либо к сфере фольклорного вымысла (сказка), исключен по определению. Напротив, достоверность образов актуальной мифологии (в поверьях, бывальщинах, быличках и т.п.), опирается на наличие живых «свидетельств» о встречах человека с представителями иного мира, как бы стоящих за текстом, первичных по отношению к его сложению, и эти случаи вполне могут стать предметом научного анализа.

В дискурсе традиции такие «свидетельства» приводятся со ссылками на «авторитетные источники» четырех типов.

(1) На коллективный опыт (в форме обобщенного утверждения) или на людскую молву (через неопределенно-личное «говорят»):

Шаман может видеть хозяев *обо*, в какой они одежде. Когда шаман читает призывания, он призывает местных хозяев, и видит их, кто пришел (Цыренжапова, 20.08.2009).

Тут есть *обо*, у него хозяйка – девушка в зеленом дели на черном коне, а у другого хозяин – молодой человек. Говорят, что они встречаются в долине (Дэмэбрэл, 13.08.2009).

(2) на не упомянутых анонимных и групповых «очевидцев»:

Демоны-*чутгуры* выжили людей с базы отдыха Юмт (на юг от Улан-Батора); в опустевшем месте иногда слышны голоса людей, зажигают свет и пр. (Хад, 29.07.2009).

По ночам в избе ломота, свет горит, изба полная, пляшут, поют, в гармонику играют [Черепанова 1996: № 341].

(3) на впечатления третьего лица, отсылающие к индивидуальному свидетельству актора / рассказчика, чья надежность иногда подкрепляется личным знакомством или родством с визионером, его особой авторитетностью:

Русалки – одежда белая, как подвенечная, волосы черные, длинные; забирают к себе полюбившегося парня [далее – быличка со ссылкой на источник: «матка мая рассказывала»] [Лопатина 2003: 36].

Так вот в поселке Федор Трофимыч однажды, значит, мне и рассказывает: «Гляжу: а в просвет-то двери заходит человек, сантиметров тридцать высотой, за ним другой» [Криничная 1989: 246].

(4) на собственное свидетельство рассказчика (от 1-го лица):

Сплю я <...> Луна в окно. Заходит [сын, который не так давно умер], во всем военном. Говорит: «Здравствуй, мама» [Черепанова 1996: № 7].

Там печка была. Вот лежу на печке и вдруг зашевелился кто-то. Из-за печки выходит вот так человек, как ребенок ростом, голова с подойник или вот с чугуна [Черепанова 1996: № 73].

Особое значение при этом имеют «прямые свидетельства» (рассказы от 1-го лица), впечатления собственного мистического опыта повествователя.

2. Подобные состояния, не подведомственные разумному контролю и не могущие быть искусственно вызванными самим визионером, называются и л л ю з и я м и и г а л л ю ц и н а ц и я м и – в зависимости от наличия или отсутствия самого объекта восприятия (см., частности [Рыбальский 1983]). В отличие от б р е д а, который опирается на определенный сюжетный фонд, они не имеют нарративной структуры [Зислин 2017: п. 1.2.4].

Иллюзии представляют собой «виденье ожидаемого», обусловленное «предуготовленностью к впечатлению»<sup>1</sup>, искажением текущего восприятия предшествующими восприятиями или устойчивыми представлениями:

---

<sup>1</sup> Ср. «установку» Д.Н. Узнадзе [Узнадзе 2004]

Сквозь мглу видно всё, но трудно разобрать цвет и очертания предметов. Всё представляется не тем, что оно есть. Едешь и вдруг видишь, впереди у самой дороги стоит силуэт, похожий на монаха; он не шевелится, ждет и что-то держит в руках... Не разбойник ли это? Фигура приближается, растет, вот она поравнялась с брочкой, и вы видите, что это не человек, а одинокий куст или большой камень [Чехов 1962: 51].

Галлюцинации – псевдовосприятия (зрительные, акустические, тактильные, обонятельные, вкусовые, соматические, моторные, вестибулярные, комплексные), которые возникают либо при отсутствии самого объекта, либо при полном несоответствии галлюцинаторного образа внешнему раздражителю. Переходная форма – функциональные галлюцинации, когда содержание образа предельно оторвано от раздражителя и уходит с его исчезновением (то есть «рецепторный компонент» сохраняет свою иницирующую роль, но содержание полностью определяется «активным компонентом»<sup>1</sup>).

Галлюцинации (в которых «рецепторный компонент» совсем не участвует) могут располагаться в разном «психическом пространстве» – «объективном» или «иллюзорном» и, соответственно, разделяться на «истинные» (ассоциированные<sup>2</sup>, императивные<sup>3</sup>, рефлекторные<sup>4</sup>, экстракампинные<sup>5</sup>) и

---

<sup>1</sup> В соответствии с концепцией «физиологии активности» Н.А. Бернштейна, «рецепторный компонент» реагирует на внешний «входной сигнал», а «активный компонент» имеет исключительно внутренний характер, включая ожидание и прогнозирование сигнала, наиболее вероятного в данной ситуации [Feigenberg, Zislin 2000: 170].

<sup>2</sup> Речь идет о цепочке логически связанных образов, каждый из которых инспирирует последующий.

<sup>3</sup> Побуждающие к действию, в том числе к убийству и самоубийству.

<sup>4</sup> Ср. синестетические иллюзии.

<sup>5</sup> Возникающие вне поля зрения визионера.

«ложные», они же псевдогаллюцинации (функциональные<sup>1</sup>, висцеральные<sup>2</sup>, элементарные<sup>3</sup>, предметные<sup>4</sup>). Псевдогаллюцинация может возникать как некий голос, который проникает внутрь сознания, ощущается внутренним взором / слухом визионера и часто расценивается как специально «наведенный». При идеомоторных псевдогаллюцинациях человек «слышит» собственные мысли, воспринимаемые как чужие, «вложенные», ощущает побуждение к «чужому» говорению и движению (моторные псевдогаллюцинации), переживает чужие аффекты, видит свое тело «со стороны» (аутоэкспириенс). Наконец, иногда галлюцинации одной модальности и в одно время (чаще зрительные) бывают сразу у нескольких людей (коллективные), хотя в подобных индуцированных случаях они обычно оказываются недолгими и менее яркими, чем у тех, от кого исходит «наведение»<sup>5</sup>.

Подобные классификации (они могут быть и несколько другими, как и их интерпретации [Винник 2008: 117–128]) разрабатываются, естественно, в рамках клинической медицины, без какого бы то ни было учета фольклорно-антропологического опыта. Тем не менее ими покрываются чуть ли не все случаи духовиденья в народной культуре, а потому подобный аппарат может быть использован и для систе-

---

<sup>1</sup> Отличающиеся от иллюзий сосуществованием реального и мнимого объектов, воздействующих на один и тот же анализатор.

<sup>2</sup> Ощущение постороннего объекта внутри собственного тела.

<sup>3</sup> Галлюцинации с незавершённой предметностью, зрительные и слуховые, в форме отдельных звуков (акоазмы) и невнятных образов (фотопсии).

<sup>4</sup> Виденье не присутствующих в данный момент людей (в т. ч. знакомых), животных (зоопсии), предметов и пр., иногда в виде ансамблей и сцен (панорамические, киноподобные галлюцинации), с искажением размеров в сторону уменьшения / увеличения (микро- и макроскопические галлюцинации).

<sup>5</sup> Благодарю д-ра Иосифа Зислина (Иерусалим) за консультации по данной теме.

матизации образов «низшей» мифологии, и для объяснения их психофизиологической базы.

### 3. Вот некоторые примеры.

И м п е р а т и в н ы е      и      к о м м е н т и р у ю щ и е  
г а л л ю ц и н а ц и и:

«Йолума, дув-дема, деехиб, айюваа!» Я видел, как один человек из деревин Вамби забрел по мелководью далеко в море: он уверял, что слышал зов Йолумы. Другим людям пришлось насильно вытаскивать его из воды, чтобы он не утонул [Неверман 1960: 32].

Молькинские буряты верят, что если человек захочет удавиться, то духи радуются, называют этого человека славным, хвалят его намерение и торопятся помогать ему удавиться, чтоб он не раздумал и не снял с себя веревки. Один бурят имел раздражительный характер; рассердившись на жену, всякий раз убегал от нее и говорил, что удавится; жена гналась за ним и уговаривала его не давиться. Раз, рассердившись на жену, он убежал давиться, надел на себя петлю и сидит, ждет жену. Прибежали духи и говорят: «Какой славный человек! Какое хорошее намерение имеешь!» И начали его давить. Бурят испугался, снял с себя петлю и убежал домой и с тех пор перестал пугать жену [Хангалов 1960: № 40].

П р е д м е т н о - м о т о р н ы е      г а л л ю ц и н а ц и и:

И они остались там ночевать. Ночью что-то, стуча, вошло. Смотрят, а Шаравжамц борется. С кем – не видно, но видно, что руками он хочет что-то схватить, то залезает вроде сверху, то что-то топчет снизу. Прошло довольно много времени, и он говорит: «Ох-хох! Еле-еле одолел. Какой сильный, оказался. Ухватиться трудно. Если руки растопыришь, вроде, что-то попадает, но пытается меня одолеть. Но я все-таки схватил в руку как-будто что-то и треснул

его по башке. Так только и смог бросить его»  
(Чимэддорж, 14.08.2008)<sup>1</sup>.

В и д е н ь е «с о с т о р о н ы» с в о е г о т е л а  
(а у т о э к с п и р и е н с), например, оставленного душою  
(иногда представленное как своего рода раздвоение субъекта),  
фигурируют в рассказах об «обмираниях» (после  
летаргического сна), включающих различные гипнагогические  
и гипнопомпические галлюцинации:

Когда умер я, пришли, грит. <...> Погляжу – и стою я,  
и ляжу я. Дюже мне вот это диковинно. И стою я, и  
ляжу я. Да что же это такое? У них зеркала была, они  
у хатёнке жили. Погляжу – я стою, шрам тут. Обмы-  
вать стали. Обмыли. Нясут меня в хату, и я заследом  
иду. Пришел туды – там уж утки висять и постели  
постеленые. Положили меня. Я, грит, стою. <...> Я,  
грит, стою подле гроба. Ну, попрошались, понесли  
меня. Я рядом с гробом иду, с правой стороны. Иду  
рядом с гробом [Никитина 2002: 224–225]<sup>2</sup>.

В и с ц е р а л ь н ы е (+ и д е о м о т о р н ы е) г а л л ю -  
ц и н а ц и и:

Мелкий дух-паразит, имеющий самые разные формы,  
вселяющийся в тело человека и овладевающий его  
голосовым / речевым аппаратом (*икота / пошибка*)  
[Христофорова 2013: 277–288; 2016: 208–232, 377–

---

<sup>1</sup> Ср.: «И боролся Некто с ним до появления зари; и, увидев,  
что не одолевает его, коснулся состава бедра его и повредил  
состав бедра у Иакова, когда он боролся с Ним. И сказал [ему]:  
отпусти Меня, ибо взошла заря. Иаков сказал: не отпущу Тебя,  
пока не благословишь меня» (Быт. 32: 27,28).

<sup>2</sup> Ср.: Героиня умирает, ее душа оставляет брентную плоть, ко-  
торая видится ей теперь как нечто отвратительное. «Как толь-  
ко я так подумала, все успокоилось и страх мой исчез. Я по-  
смотрела на свою кровать. Там лежала дохлая лягушка, укры-  
тая моими одеждами» [Сазыкин 1990: 190].

385], дух *шева* в демонологии коми, ощущаемый под кожей в виде мышонка или птички [Сидоров 1928: 78; Дмитриева 1988: 90].

#### К о л л е к т и в н а я   г а л л ю ц и н а ц и я :

В 1933 году в Мерауке я наткнулся на группу маринд-аним, которые, застыв на месте, пристально глядели на какое-то дерево, усыпанное альми цветами. Оказалось, они увидели там демона. Лишь после того как один из наблюдавших произнес «Ме-ненон» («Вот он полетел»), они вышли из оцепенения. Как звали этого демона, мне не сказали, но все в один голос заявили, что его тело было покрыто густыми черными волосами [Неверман 1960: 272].

4. Вернемся к «филогенетическому» аспекту возникновения фантомного образа. Понятно, что его конкретное наполнение определяется картиной мира данной традиции – как и во всех приведенных примерах (зовущий / провоцирующий голос; ночная борьба с незримым существом; душа, отделившаяся от тела и наблюдающая его со стороны; дух-паразит, внедряющийся внутрь человеческого организма и пр.). Остается открытым вопрос, в какой мере сама технология такого «опредмечивания» обусловлена переживаниями галлюцинаторных состояний, а в какой является продуктом работы иных форм мифологического сознания, можно ли обнаружить в подобных психофизиологических процессах некоторые истоки мифологического фантазирования?

*Работа выполнена в рамках проекта НИР «Анализ текстов культурной традиции как объектов теоретической фольклористики: от реконструкции до интерпретации» Лаборатории теоретической фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС.*

#### **Информанты**

Дэмэбрэл Бавгайгийн, 1941 г.р., халха монгол, из род а Олохнут. Родился в сомоне Улзийт, родители отсюда же. Скотовод, начальник бага. Зап. 13.08.2009, пос. Улзийт.

- Хад Цэрэн-Дондогийн, 1936 г.р., скотовод, халха, родом из Увархангай аймака, Хархорин сомон. Зап. 29.07.2009, Хархорин.
- Цыренжапова Н.Н., 71 год, хори-бурятка, зоотехник. Зап. 20.08.2009, с. Можайка Еравнинского р-на Бурятии.
- Чимэддорж Дэлпийн, хори-бурят, 74 года, борец, зам. начальника госхоза. Зап. 14.08.2008, Дадал-сомон.

### Литература

- Винник 2008 – *Винник Д.В.* Онтологический статус галлюцинаций в концепции непрямого реализма // *Философия науки.* 2008. № 1.
- Дмитриева 1988 – *Дмитриева С.И.* Фольклор и народное искусство русских Европейского Севера. М., 1988.
- Зислин 2017 – *Зислин И.* К вопросу онтогенеза бредового нарратива // *Независимый психиатрический журнал.* 2017. № 2.
- Криничная 1989 – *Легенды. Предания. Бывальщины /* Сост., подгот. текстов, вступ. статья и примеч. Н.А. Криничной. М., 1989.
- Лопатина 2003 – *Лопатина Г.И.* Легенды и поверья деревни Верхличи // *Живая старина.* 2003. № 4.
- Неверман 1960 – *Сыны Дехевая.* Предания о демонах и рассказы охотников за головами. Собраны проф. Г. Неверманом в этнографической экспедиции на юг Новой Гвинеи. М., 1960.
- Никитина 2002 – *Никитина С.Е.* Сны и обмирания у духоборцев // *Сны и видения в народной культуре /* Сост. О.Б. Христофорова. М., 2002.
- Рыбальский 1983 – *Рыбальский М.И.* Иллюзии и галлюцинации: систематика, семиотика, нозологическая принадлежность. Баку, 1983.
- Сидоров 1928 – *Сидоров Н.В.* Знахарство, колдовство и порча у народов коми: Материалы по психологии колдовства. Л., 1928 (СПб., 1997).
- Сазыкин 1990 – *История Чойджид-дагини /* Транслитерация текста, пер. с монг., исслед. и коммент. А.Г. Сазыкина. М., 1990.
- Узнадзе 2004 – *Узнадзе Д.Н.* Общая психология. СПб., 2004.

- Хангалов 1960 – *Хангалов М.Н.* Шаманские легенды // Хангалов М.Н. Собр. соч. Т. III. Улан-Удэ, 1960.
- Христофорова 2013 – *Христофорова О.Б.* Икота: мифологический персонаж в локальной традиции. М., 2013.
- Христофорова 2016 – *Христофорова О.Б.* Одержимость в русской деревне. М., 2016.
- Черепанова 1996 – Мифологические рассказы и легенды Русского Севера / Сост. и автор коммент. О.А. Черепанова. СПб., 1996.
- Чехов 1962 – *Чехов А.П.* Степь. История одной поездки // Чехов А.П. Собр. соч. в 12 томах. Т. VI: Повести и рассказы 1888–1891. М., 1962.
- Feigenberg, Zislin 2000 – *Feigenberg J., Zislin J.* Receptor component and active component in the psychology and psychopathology of perception // *Medical Hypotheses*. Vol. LIV. Issue 2 (2000).

**Александр Александрович Панченко**  
*доктор филологических наук, профессор РАН*  
*заведующий Центром теоретико-литературных и*  
*междисциплинарных исследований ИРЛИ (Пушкинский Дом)*  
*РАН, директор Центра антропологии религии Европейского*  
*университета в Санкт-Петербурге*  
*(Санкт-Петербург)*

## **НЕВИДИМЫЕ ПАРТНЕРЫ И СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ: ЧТО ОБЩЕГО У РЕЛИГИОЗНОГО И КОНСПИРОЛОГИЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ**

Исследователи идей и практик нью-эйдж неоднократно обращали внимание, что эти последние имеют, так сказать, особую валентность в отношении теорий заговора и конспирологического мышления. Некоторые авторы [Ward, Voas, 2011; Asprem, Dyrendal 2015] даже предлагали в этом контексте особый термин – *conspirituality* (то есть – «конспирологическая духовность»). Причины такого взаимодействия религиозных и конспирологических идей и мотивов в современной культуре

можно объяснять по-разному. Одна из распространенных гипотез здесь связана с трансформациями социального образа знания и его соотношения с индивидуальной «агентностью» и политической властью, приведшие в XX в. не к унификации рационального мировоззрения, но к формированию многообразных форм или идеологий (псевдо)рациональности [Hammer 2001]. Эти формы в современных исследованиях могут описываться как «отреченное» (*rejected*), «стигматизированное» (*stigmatized*) [Barkun 2003: 26–29] или «массовое» (*popular*) [Birchall 2003] знание. Речь идет не просто об оспаривании классовой, сословной или институциональной монополии на рациональность и научность. Образ знания и технологий теперь используется как значимое средство социальной борьбы и протеста и одновременно как неотъемлемая часть персональной агентности, не опосредуемой социальными институтами и политическими системами. К числу концептов и «диспозитивов», объединяющих гносеологические стратегии нью-эйдж и конспирологии, относятся образы тайны и шифра, а также «холистическое мировоззрение».

Вместе с тем на эту проблему можно посмотреть и под другим углом зрения. Один из важных аспектов религиозных практик и репрезентаций касается способов обращения с информацией. Если мы определяем религию как форму воображения, наделяющую «нечеловеческих» агентов человеческими свойствами (и наоборот), мы можем ожидать, что особую роль в религиозной культуре будут играть правила коммуникации с такими агентами. Это и правда так: существенная часть ритуальных норм, ожиданий и правил, исследуемых антропологией религии, может быть истолкована именно в связи с потребностью (и проблемами) в обмене информацией между людьми и теми или иными «потусторонними» (то есть нечеловеческими) существами и силами. Такой подход в равной степени применим к шаманизму и гаданиям, жертвоприношению и демонической одержимости, детским «вызываниям» и спиритическим сеансам. В культуре нью-эйдж практики «информационного обмена» с воображаемыми сверхчеловеческими агентами и трансперсональными силами (инопланетяне, «духовные учителя», «галактическое сознание», «энергетические поля» и

т.д.) основаны на особых психофизических техниках, главным образом – так называемом «контакте» или «чэннелинге» (*chanelling*) [Hanegraaf 1996: 23–41, Wood 2007].

«Семиотические идеологии» (если воспользоваться термином Вебба Кина), на которых основываются подобные практики, подразумевают тесную связь между когнитивным статусом коммуникантов, значимостью информации и способами ее обмена. Эта взаимная зависимость достаточно отчетливо демонстрируется Паскалем Буайе, полагающим, что персонажи религиозного воображения обладают статусом *full access agents* – агентов, обладающих «полным доступом к стратегической информации». «Стратегическая информация – это подвид всей информации, доступной в данный момент (определенному лицу относительно определенной ситуации), которая активирует системы сознания, отвечающие за социальное взаимодействие. <...> В социальном взаимодействии мы исходим из того, что доступ других людей к стратегической информации не бывает совершенным и автоматическим. <...> Между интуитивным представлением о людях, с которыми мы взаимодействуем, и интуитивным представлением о сверхъестественных сущностях имеется разница. Вторые воспринимаются как стратегические действующие силы с неограниченным доступом, то есть владеющие любой стратегической информацией. В определенной ситуации и при наличии сведений, активирующих системы логического вывода, человек исходит из того, что стратегическая действующая сила с неограниченным доступом этими сведениями располагает» [Буайе 2017].

Эта схема – как и перспектива ее приложения к эмпирическим материалам – может выглядеть излишне обобщенной и стирающей многие черты культурного своеобразия. С другой стороны, она позволяет выстроить широкую перспективу семиотических идеологий, не ограничивающуюся рамками «сверхъестественного» и «религиозного». В таком контексте «агентами полного доступа» оказываются персонажи конспирологического (и вообще политического) воображения, а практики «дешифровки», характерные для современной «криптонауки» могут быть сопоставлены со способами «ин-

формационного обмена» в религиозных культурах. Важно иметь в виду, что концепция «стратегической информации» в данном случае подразумевает не абстрактный, а, так сказать, персонально ориентированный характер общественных дебатов о знании. Последнее в данном случае тесно связано с индивидуальной агентностью, а также репрезентацией моральных норм и диспозиций. Именно эти факторы определяют и социальную значимость, и «идеологическое родство» культуры нью-эйдж и конспирологии в современном мире.

*Доклад подготовлен при поддержке Российского научного фонда, проект № 14-18-02952-П («Конспирологические нарративы в русской культуре XIX – начала XXI вв.: генезис, эволюция, идейный и социальный контексты»).*

### **Литература**

- Буайе 2017 – *Буайе П.* Объясняя религию: Природа религиозного мышления. М., 2017.
- Asprem, Dyrendal 2015 – *Asprem E., Dyrendal A.* Conspiratoriness Reconsidered: How Surprising and How New is the Confluence of Spirituality and Conspiracy Theory? // *Journal of Contemporary Religion*. 2015. Vol. 30.
- Barkun 2003 – *Barkun M.* A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America. Berkeley & Los Angeles & London: University of California Press, 2003.
- Birchall 2003 – *Birchall C.* Knowledge Goes Pop: From Conspiracy Theory to Gossip. Oxford & New York: Berg, 2006.
- Hammer 2001 – *Hammer O.* Claiming Knowledge: Strategies of Epistemology from Theosophy to the New Age. Leiden: Brill, 2001.
- Hanegraaf 1996 – *Hanegraaff W.J.* New Age Religion and Western Culture: Esotericism in the Mirror of Secular Thought. Leiden: Brill, 1996.
- Ward, Voas 2011 – *Ward Ch., Voas D.* The Emergence of Conspiratoriness // *Journal of Contemporary Religion*. 2011. Vol. 26. P. 103–121.

Wood 2007 – *Wood M. Possession, Power and the New Age: Ambiguities of Authority in Neoliberal Societies. Aldershot: Ashgate, 2007.*

**Светлана Игоревна Переверзева**

*кандидат филологических наук  
старший преподаватель кафедры русского языка  
Института лингвистики РГГУ (Москва)*

**ПРЕОДОЛЕНИЕ ГРАНИЦЫ МЕЖДУ  
«БОЛЬШИМ МИРОМ» И ВОЛШЕБНОЙ СТРАНОЙ  
В СКАЗКАХ А.М. ВОЛКОВА**

Материалом для исследования служит сказочный цикл советского писателя А.М. Волкова о Волшебной стране, состоящий из шести книг (от «Волшебника изумрудного города» до «Тайны заброшенного замка»). Действие сказок происходит в двух мирах: в так называемом «большом мире» (БМ), похожем на реальный (два американских штата – Канзас и Айова), и Волшебной стране (ВС), отделенной от него цепью Кругосветных гор и Великой пустыней.

Граница между этими мирами создается не только с помощью физической преграды (пустыня и горы), но и посредством контраста: в ВС живут волшебники, разговаривают животные и т.д., а в БМ – нет; в ВС царит вечное лето и почти всегда стоит хорошая погода, а над Канзасом то и дело проносятся ураганы и т.д. В наибольшей степени автор подчеркивает все эти различия в I книге; далее им уделяется меньше внимания, а какие-то из них и вовсе исчезают (так, в V книге в Волшебной стране, как и в большом мире, наступает зима). Мы считаем, что это не случайно. Наш главный тезис состоит в том, что от книги к книге граница между рассматриваемыми мирами становится все более легко преодолимой: путешествия через пустыню и горы постепенно перестают быть случайными и опасными, а степень сходства двух миров увеличивается.

Кратко перечислим основные художественные средства, используемые автором, чтобы показать возрастающую зыбкость границ между мирами:

**(а) содержание книг:**

(а1) каким способом персонаж из БМ попадает в ВС, и опасно ли это путешествие?

|                                    |                       |
|------------------------------------|-----------------------|
| I: ураган                          | случайное и опасное   |
| II: самодельный сухопутный корабль | опасное               |
| III: подземный ход                 | случайное и опасное   |
| IV: механические мулы              | менее опасное         |
| V, VI: ручной дракон               | совершенно безопасное |

Очевидно, опасность путешествий в ВС к концу сказочного цикла уменьшается (ручной дракон даже называется «надежным видом транспорта»); фактически уже можно говорить о налаженном транспортном сообщении.

(а2) перенимание опыта и решение похожих проблем.

В IV книге жители ВС научаются от гостя из БМ (Тима О'Келли) игре в волейбол. В V книге в ВС наступают холода – проблема, с которой регулярно сталкивается БМ, и Страшила обращается к его жителям (Энни и Тиму) за помощью: «они научат нас строить теплые жилища и шить зимнюю одежду». В VI книге ВС и БМ объединяются для борьбы с инопланетными захватчиками, потому что «страшная беда грозит всей Земле». В первых трех книгах подобных типов взаимодействия между мирами нет.

(а3) волшебные атрибуты: от сказки к научной фантастике.

I: серебряные башмачки, золотая шапка – используются «как есть», их волшебные свойства не исследуются и не объясняются – типично для волшебной сказки;

II: живительный порошок – изготавливается (тогда как «в фольклорной сказке никогда не рассказывается об изготовлении живой воды» [Неёлов 1976]), в недостаточном количестве оказывает слабое действие;

III: усыпительная вода – дозируется, тщательно изучается врачами. Ее испарения могут «сильно подействовать на мозг»; при долгом хранении теряет свою силу;

IV: розовый ящик Стеллы = «телевизор» (номинация А.М. Волкова!);

волшебный обруч-невидимка имеет звездочку, работающую как кнопка включения/выключения [Неёлов 1976];

V: желтый туман – тщательно изучается врачами; его действие подробно описывается научным языком («мельчайшие частички тумана, проникая в легкие, раздражают их»); от него защищает не волшебство, а медицина;

ковер-самолет колдуньи Арахны – объясняется, каким образом его волшебные свойства сохраняются после того, как его съели мыши;

VI: никаких новых волшебных атрибутов не появляется (!). Инопланетяне используют гипноз, действие которого могут нейтрализовать изумруды, – чистая научная фантастика.

Тем самым, к концу сказочного цикла жанр книг меняется, и чудеса ВС постепенно начинают осмысляться как загадочные предметы и явления, которым в БМ наверняка можно было бы дать научное объяснение.

(a4) гениальные изобретения, происходящие из БМ, в ВС подчиняются одновременно законам ВС и БМ:

(1) механические мулы, сконструированные Фредом Каннингом, работают на солнечных батареях. Попав в ВС, они обретают дар речи, но по-прежнему нуждаются в подзарядке (IV);

(2) железный великан Тилли-Вилли, сделанный в ВС Чарли Блеком для борьбы с колдуньей Арахной, разговаривает и действует сам, но его необходимо заводить. Впрочем, Тилли-Вилли решает эту проблему, придумав, как ему стать самозаводящимся (!) (V).

Обратим внимание, что оба изобретения появляются в поздних книгах цикла.

(a5) В IV книге персонажи из БМ опасаются, что путь в ВС через подземный ход может быть раскопан и что «толпы туристов повалят в Очарованную страну». Чтобы этого не

произошло, Фред Каннинг хранит место обвала в тайне: «Денег я не взял, а место указал неправильно».

**(б) формальные художественные средства:**

(б1) как и жители БМ, у которых есть имя и фамилия, жители ВС могут иметь двойные имена (Урфин Джюс, Руф Билан, Энкин Флед). Примечательно, однако, что усекаются эти имена по разным принципам: если люди из БМ называются по имени (ср. фермер Джон Смит в книгах III, IV, V: Джон – 4, 10, 2 раза соответственно, Смит – 0), т.е. усекается второй компонент их полного именованья, то в именах жителей ВС, наоборот, усекается первый компонент (ср. жевун Прем Кокус в книгах I–VI: Кокус – 1, 2, 2, 1, 1 раз, Прем – 0). Исключение составляют Урфин Джюс и Руф Билан – они оба могут сокращенно называться как первым, так и вторым именем; возможно, причина в большой сюжетной значимости этих персонажей (вследствие которой автору приходится очень часто их называть в тексте).

Различие в принципах именованья персонажей из ВС и БМ также служит для разграничения двух миров. Однако к концу сказочного цикла эти принципы становятся менее строгими, а именно жители БМ начинают называться не только по имени, но и по фамилии (ср. Джон Смит в VI: Джон – 2 раза, Смит – 1; (Аль)Фред Каннинг в III–VI: (Аль)Фред – 198, 15, 3, 33; Каннинг – 0, 0, 0, 13; Чарли Блек в II–VI: Чарли – 131, 9, 1, 52, 13, Блек – 0, 0, 1, 9, 1). Тем самым, размывание границ между мирами сопровождается «размыванием» различий в именовании персонажей.

(б2) система персонажей:

Кто из БМ путешествует в ВС?

|                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
| I: Элли                 | IV: Энни+Тим               |
| II: Элли, Чарли Блек    | V: Энни+Тим, Чарли Блек    |
| III: Элли, Фред Каннинг | VI: Энни+Тим, Фред Каннинг |

Предполагая, что подбор персонажей, путешествующих из БМ в ВС, неслучаен, можно с уверенностью сказать, кто отправится в ВС в VI книге, даже не читая ее. Такая закономерность как бы подтверждает существование налаженного транспортного сообщения между двумя мирами (см. (a1)).

### **Литература**

Неёлов 1976 – *Неёлов Е.М.* Научно-фантастические мотивы в сказочном цикле А.М. Волкова «Волшебник Изумрудного города» // Проблемы детской литературы: межвуз. сб. Петрозаводск, 1976.

### **Никита Викторович Петров**

*кандидат филологических наук  
заведующий Лабораторией теоретической  
фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС,  
старший научный сотрудник Центра исследований  
фольклора и антропологии города МВШСЭН,  
доцент Центра типологии и семиотики фольклора РГГУ  
(Москва)*

## **ФЕНОМЕН КАТАЮЩЕГОСЯ ШАРИКА: «ИЛЛЮЗОРНЫЕ МИРЫ» В МНОГОКВАРТИРНЫХ ДОМАХ**

*«Многое меняется в этом мире –  
погода, мода, машины, власть.  
Неизменным остается одно – па-  
дающий и катящийся шарик у со-  
седей сверху» (цитата из Facebook  
пользователя Lois Lane)*

Странности нашей повседневной жизни зачастую теряются на фоне скандалов, связанных с экологическими страхами, катастрофами, событиями внешней и внутренней политики, слухами и толками относительно влиятельных фигур, другими проблемами более широкого масштаба. Между тем одна такая «аномалия» оказывается довольно значимой для город-

ских жителей многоквартирных домов и побуждает к разговорам о ее причинах. «Феномен катающегося шарика», «что за шары катают сверху», «звук из квартиры сверху, как будто шары катятся», «зачем соседи катают шары по полу» и т.д. – разнообразные названия темы, время от времени всплывающей в социальных сетях, на форумах, в СМИ и в бытовых разговорах [Волуйская 2017, Зачем соседи катают, Звук, Феномен катающегося шарика].

Не очень понятно, когда эти «звуки» впервые стали темой для активного обсуждения: судя по предварительным опросам жителей Москвы и Санкт-Петербурга, Кирова, Архангельска «шарики не катались» в 1990-х гг. и ранее. О «шариках» знают не только в России, их «слышали» в Канаде, Израиле, США, Франции и других странах. Наверное, стоит провести серию интервью, расширив и уточнив географию, чтобы понять, к какому времени и месту собеседники относят свои первые наблюдения или источники информации, но, по всей вероятности, результаты такого опроса будут нерелевантны – личные воспоминания об определенных событиях и времени, к которым они отнесены, могут заменяться коллективными, а рассказы редактироваться (объем литературы, связанной с исследованием редактируемости памяти, огромен, здесь я приведу лишь статью про эксперименты, связанные с искажениями памяти в определенных контекстах [Neisser 1997] и работу, показывающую изменение рассказов о событии в результате взросления и старения, семейного традирования [Вельцер 2005]).

Тем не менее можно условно установить время, когда «вопросы катающегося шарика» стали активно обсуждаться в рунете – в 2007–2008 гг. В это время на пике обсуждения [Железный шарик 2007] создается сайт [Железные шарики] и группа Vkontakte [Группа для тех, у кого соседи сверху]. Дискуссия о шариках время от времени прерывается, затем возобновляется с новой силой (см., например, новый всплеск интереса к теме на сервисе вопросов и ответов TheQuestion в 2015 году [Лукиянова 2015]). Триггером (как и в 2007, 2009, 2012 гг.) обычно служит вопрос о том, что это такое, затем появляется ветка ответов на него с пояснительными комментариями,

в которых пользователи рассказывают, во-первых, слышали ли они сами звуки или знают о них; во-вторых, откуда эти звуки доносятся; в-третьих, поясняют, на что этот звук похож; в-четвертых, предлагают объяснительные модели явления, которое индуцирует подобные слуховые эффекты. Мне интересно сравнить различные интерпретации этого феномена, которые, как представляется, образуют своего рода сетку воображаемых реальностей (понимаемых как подлинные и мнимые), окружающих жителей многоквартирного дома.

Для первого этапа исследования я собрал более 1000 текстов о катающихся шариках в сети, сделал таблицу, тексты проанализировал, разбил каждый на тематические блоки. Инвариант истории о катающихся шариках состоит из восьми частей:

1. Инклюзивное введение: «я тоже слышал», «я ничего не знаю» и т.п.
2. Объяснение явления: «напряжение в перекрытиях при перепадах температур», «стиральная машина у соседей», «деятельность домового» и т.п.
3. Указание на источник и производителя условий, из-за которых слышатся такие звуки: «стройка рядом с домом», «мыши, бегающие по перекрытиям», «соседские дети», «двухтарифные счетчики» и т.д.
4. Описание звука: «как будто шарики падают», «железные трубочки скользят по полу», «металлические шары, и по металлической же поверхности, подпрыгивают раза 3-4» и т.д.
5. Описание дома, пространства в доме: «только в хрущевках», «в панельных 17-ти этажных домах», «на кухне», «в спальне» и т.д.
6. Указание этажа, на котором живет пользователь: «на девятом этаже, соседей сверху нет», «на втором», «в одноэтажном доме» и т.д.
7. Указание на время, когда слышится этот звук: «ночью», «перед сном», «утром, часов 4–5» и т.д.
8. Выражение доверия / недоверия к источнику информации: «да это все фигня», «не слышал, но может быть» и т.д.

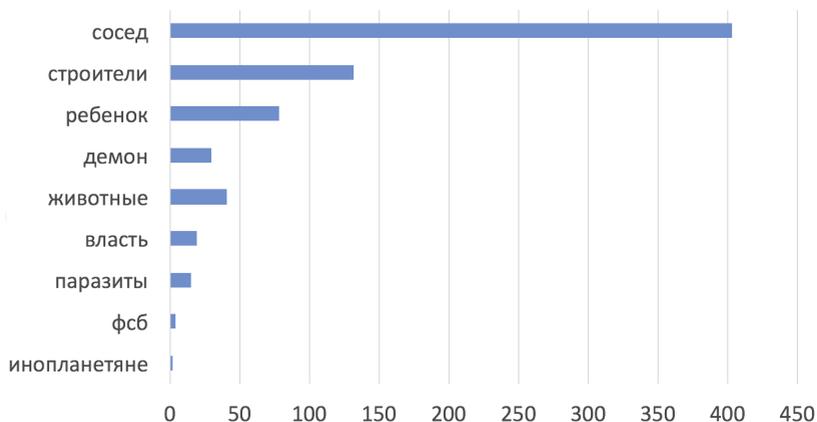
Все элементы историй взаимозаменяемы, постоянных элементов нет, в более чем 40% от рассмотренных случаев присутствует интерпретация звука; другие элементы по убыванию частотности – указание на источник звука, описание звука, описание дома, его этажности.

Сами звуки описываются по-разному. Если расположить описания по убыванию частотности, это разного типа железные, чугунные, стеклянные и прочие шарики, шары от боулинга, гантели, штанги, бутылки, мячики, звуки передвигания мебели по ламинату, ролл-ставней шкафа-купе, стульев, железных газовых баллонов. Нечастотные (внизу списка) – звук крыльев мухи, шуршание крыс, слив воды, падающее тело, звук рубки лося [sic!].

При описании типа дома, в котором слышны звуки, и его этажности лидируют хрущевки и панельные дома, но в целом упоминаются все типы: частный, кирпичный, «не пятиэтажка», «не частный дом», «старый двухэтажный», многоэтажный дом, «сталинский 9-этажный, в нем шарики не катаются», «на пятом этаже», «в хрущевке на первом не слышно», железобетонные, монолитная многоэтажка, «здания с лифтом», «в монолите нет», «деревянная 2-этажка», новый, старый, 9-этажка, 5-этажка, сталинский, 4 этаж 6-этажка, 8 этаж 9-этажки, 17 этажей панельный, 17 этажей, 22 этажа.

При подсчете указаний на источник и производителя условий, из-за которых слышатся такие звуки, на первом месте находятся соседи, далее по порядку располагаются строители, ребенок соседей, домашние животные, демоны, паразиты (крысы, мыши), власти, ФСБ и инопланетяне:

Табл. 1



Интерпретации источников звука встречаются, как уже говорилось, в чуть менее чем половине рассмотренных текстов, они образуют несколько блоков. Первые две группы самые частотные: источник шума — это соседи или конструкции / технологическая оснастка дома.

Соседи имеют маленьких детей, которые по ночам играют с домашними животными, двигают мебель, оснащенную колесиками, у них громко работает холодильник, они стирают вещи, моют бутылки в тазу в ванной комнате, намеренно производят звуки, чтобы рассердить живущих снизу. Так, анализируя эти описания, можно говорить о воображаемом мире соседа сверху, который выстраивается путем перекодировки аудиального ряда в визуальный. В отсутствии реального знания о соседе в условиях многоквартирного дома и города (в отличии, например, от условий проживания частного дома и в деревне, где коммуникативная сеть более плотная), жители квартиры создают понятный (но не всегда типичный, если вспомнить звуки, соотносимые с рубкой лося и мытьем бутылок в тазике по ночам) образ соседа.

Во втором случае звуки объясняются «технологически»: шумом воды в канализационных трубах, «пузырением» горячей воды при большом напоре, гидроударами при открывании и закрывании вентилях, тепловой деформацией труб горячего водоснабжения или батарей, температурным напряже-

нием в арматуре железобетонных конструкций или пустотами в них, неправильно уложенным паркетом / ламинатом, особенностями строительства домов, у которых «лопаются цементные швы». Вероятно, при такой концептуализации звуков мы имеем дело с другой точкой напряженности – жители многоквартирных домов объясняют раздражающие и пугающие их звуки недостатками при строительстве и обустройстве дома, которые могут привести к более печальным последствиям.

Редкие объяснения, зачастую пародийного характера, построены по конспирологической модели: ФСБ или неизвестные силы испытывают на жителях города психотронное оружие, и люди слышат звуки падающих и катящихся шариков. При этом природа звуков описывается как галлюциногенная.

Оставшиеся типы интерпретаций предполагают наличие параллельных миров, нечистой силы, пришельцев: привидения, домовые, полтергейст, инопланетяне звуками пугают людей. Эти интерпретативные модели, как мне представляется, связаны с традиционными мотивами фольклорных нарративов (ср. «звуки производят духи», «звуки производит полтергейст», «слышатся странные призрачные шумы» [Thompson E402.1, F473.5, E402]), которые наследуются городскими жителями и поддерживаются «мистическими» текстами, распространенными в сети.

Анализ текстов о падающем и катящемся шарике / шариках показывает, с помощью каких интерпретативных моделей жители многоквартирных домов перекодируют различные архитектурные шумы (реальные или иллюзорные) в звуковые сигналы и визуализируют деятельность соседей и их квартиру. Если рассматривать интерпретации, то можно говорить о ряде проблемных ситуаций вокруг жилищного саундскейпа, среди которых выделяются поведение соседей и качество многоэтажного жилья. Какое-то явление (реальное или иллюзорное) в рамках этих двух проблемных ситуаций индуцирует определенные слуховые эффекты, один из которых связан с феноменом катящегося шара.

Таким образом, работа входит в русло исследований, посвященных социальному измерению при работе с локальной

аудиальностью. Помимо звукового пространства города, публичного пространства, двора можно исследовать феномен частного многоэтажного пространства – квартиры, в которой частное нарушается набором звуков, производимых «соседями сверху». В этом смысле материал можно рассматривать в русле исследований урбанистической аудиальности (см. например, [Colombijn 2007, Thompson 2002, Возьянов 2014]) и исследовать акустический аспект повседневности в условиях многоквартирного дома.

Один из вопросов, который остается непроясненным и на который трудно дать однозначный ответ: каким образом и почему происходит семиотическая перекодировка звука в визуальный образ «металлического круглого объекта, катящегося / прыгающего по квартире сверху»? Возможно, игровые детские практики с катанием шариков в квартире, известные по воспоминаниям и распространенные в 1960–1980-х гг., оказываются одной из причин такой перекодировки.

*Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект № 16-18-00068 «Мифология и ритуальное поведение в современном российском городе».*

### **Источники**

Бездельник 2009 – Бездельник. А что за звук такой в современных многоэтажных домах среди ночи – как будто кто-то катает металлические шарики по паркету? // Конференция iXBT.com. URL: <http://forum.ixbt.com/topic.cgi?id=15:63924>.

Волуйская 2017 – Волуйская М. Что за шары катают соседи сверху? // Аргументы и факты (AIF.ru). URL: [http://www.aif.ru/dontknows/eternal/chto\\_za\\_shary\\_katayut\\_sosedi\\_sverhu](http://www.aif.ru/dontknows/eternal/chto_za_shary_katayut_sosedi_sverhu)

Группа для тех, у кого соседи сверху – Группа для тех, у кого соседи сверху как будто катают по полу металлические шарики, но оказывается что это совсем не шарики. URL: <https://vk.com/club1014209>.

Железные шарики – Железные шарики. Вся правда о катающихся шарах. URL:

<http://web.archive.org/web/20090309083426/http://jeleznye-shariki.ru/>

Железный шарик 2007 – Железный шарик. Пользователь Siivka (siive) // Useless faq. 2007.08.16. URL: <https://useless-faq.livejournal.com/7116764.html>

Зачем соседи катают – Зачем соседи катают шары по полу? // Yaplakal.com. URL: <http://www.yaplakal.com/forum14/topic1341898.html>

Звук – Звук из квартиры сверху – как-будто шары катятся // Woman.ru. URL: <http://www.woman.ru/home/medley9/thread/4039197/>

Лукьянова 2015 – Лукьянова А. Что это за таинственный звук по ночам, будто бильярдный шар катается внутри потолка? // TheQuestion. Август, 2015. URL: <https://thequestion.ru/questions/30190/chto-eto-za-tainstvennyi-zvuk-po-nocham-budto-bilyardnyi-shar-kataetsya-vnutri-potolka>

Феномен катающегося шарика – Феномен катающегося шарика // Lurkmore. URL: [http://lurkmore.to/Феномен\\_катающегося\\_шарика](http://lurkmore.to/Феномен_катающегося_шарика)

### Литература

Вельцер 2005 – Вельцер Х. История, память и современность прошлого // Память как арена политической борьбы // Память о войне 60 лет спустя: Россия, Германия, Европа. М., 2005.

Возьянов 2014 – Возьянов А. «Коробка для звуков?» О саундскейпе городского звора // Микроурбанизм. Город в деталях. М., 2014.

Neisser 1997 – Neisser U. The ecological study of memory // Philosophical Transactions: Biological Sciences. 1997. Vol. 352. No 1362.

Thompson – Thompson S. Motif-index of folkliterature. Copenhagen; Bloomington, 1955–1958.

Thompson 2002 – Thompson E. The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900–1933. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.

Colombijn 2007 – *Colombijn F.* Tooooot! Vroooooom! The Urban Soundscape in Indonesia // *Journal of Social Issues in Southeast Asia.* 2007. Vol. 22. No 2.

**Игорь Валерьевич Пудиков**  
*врач-психиатр, Психиатрическая клиническая  
больница № 1 им. Н.А. Алексеева (Москва)*

## **ФАНТОМНЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ У МАТЕРЕЙ ПОГИБШИХ ВОЕННОСЛУЖАЩИХ**

Потеря близкого человека может стать причиной разнообразных клинических состояний различной глубины, выраженности и длительности, спектр которых простирается от неосложненной («нормальной») реакции утраты до малоизученных клинических форм.

В отечественной и зарубежной клинической практике доминирует точка зрения, располагающая феноменологию переживания потери в ряду депрессивных расстройств [Линдеманн 1984: 212–219]. В классической работе «Траур и меланхолия» З. Фрейд предположил, что переживание утраты отражает в сознании индивида внутренний психодинамический процесс «работы горя». Фрейд высказал ряд важнейших положений относительно психогенеза болезненных чувств при горевании [Фрейд 1995: 252–259]. Центральным моментом этого состояния он считал «неосознаваемый протест» против утраты: «Протест может быть таким интенсивным, что происходит отрыв от реальности и сохранение объекта с помощью психоза галлюцинаторных видений» [там же: 253].

В современном обществе рассматриваемые процессы в наибольшей степени выражены при потере матерью ребенка [Боулби 2006]. Модельную ситуацию представляют клинически выраженные состояния, развивающиеся у матерей военнослужащих, погибших при исполнении воинского долга. При патологической реакции утраты описано специфическое переживание двойственности в отношении образа сына, проявля-

ющиеся попытками отрицания безвозвратности потери и одновременно признанием этого скорбного факта [Jacobs 1993].

В условиях специализированного отделения психологической реабилитации в Самарском областном клиническом госпитале для ветеранов войн и участников антитеррористических операций (СОКГВВ) наблюдали и лечили 140 женщин – матерей воинов, погибших при исполнении служебного долга [Пудиков 2013]. Пациентки составили относительно однородную возрастную группу, что упростило клиническую оценку их состояния. Для всех женщин сообщение о гибели сына носило характер потрясения системы жизненных ценностей, нарушающего стабильное функционирование субъекта и, таким образом, соответствовало критериям психической травмы по МКБ-10. Указанное сообщение выступило причиной развившейся вслед за ним психопатологической симптоматики.

В целом состояние женщин соответствовало картине тяжелой субдепрессии. У 123 пациенток на первый план выступали последствия массивной соматизации, собственно аффективные расстройства проявлялись в минимальной степени. У других 17-ти женщин в статусе доминировали психоэмоциональные проявления, отмеченные заметным клиническим своеобразием.

Обращает на себя внимание то обстоятельство, что подавляющее большинство пациенток этой группы потеряли сына в «первую чеченскую кампанию». Ранее мы предположили, что специфика клинической картины у этих женщин определяются особыми обстоятельствами гибели военнослужащего [Пудиков 2013]. Во всех 17-ти случаях, тело погибшего сына не было возвращено матери для погребения или останки не представлялось возможным надежно идентифицировать. Невозможность опознания тела погибшего составляет ключевой элемент патогенной ситуации, определяя в дальнейшем специфику клинической картины.

Отсутствие возможности исполнить предписываемый общественной практикой ритуал погребения, потенциальная возможность ошибочного сообщения о гибели сына, отсутствие периода прощания с телом погибшего, ритуальных действий лишают женщину важных защитных механизмов утили-

зации горя. Траур обеспечивает совладание с утратой [Кристал 2006], отсутствие траура закономерно ухудшает приспособительную перестройку системы личностных ценностей, давая дорогу менее адаптивным стратегиям.

Дальнейшая трансформация клинической картины определялась угасанием тревожного аффекта и компенсаторным оживлением образа сына (в сновидениях и ярких насыщенных воспоминаниях), формированием сверхценного отношения к личным вещам, школьным тетрадам, предметам обихода, одежде погибшего. Обстоятельства психотравмирующей ситуации находили отражение в ярких образах при засыпании. Не менее важными в субъективном восприятии страдающих женщин становились вещи, некогда изготовленные им: поделки, рисунки, предметы мебели, домашнего интерьера.

Важной особенностью состояния пациенток явилось стремление к систематическому общению с друзьями и знакомыми своего сына (его ровесниками), при этом в общении избегалась тема его гибели. Предпочтение отдавалось тем из них, кто ранее был хорошо знаком самой женщине, часто бывал дома. Коммуникации такого рода становились ритуальными, порой принимая своеобразный характер. Общаясь с сослуживцами сына, женщины расспрашивали их об обстоятельствах его гибели, неоднократно возвращаясь к этой болезненной теме, что указывает на защитный механизм избегания – в свидетельствах очевидцев, пытались найти противоречия, выявить моменты, подвергающие сомнению сам факт гибели.

Женщины часто мысленно или вслух общались с погибшим сыном. В рассказе о нем идеализировали его, завышая его достоинства, преувеличивая таланты и способности, придавая большое значение поступкам, мыслям, учебной и профессиональной деятельности, увлечениям, дружеским и личным отношениям сына. Особое значение приобретали его фотографии, портретные и иные изображения, которые служили предметом специфического, культового отношения. Примечательно, что женщинам этой группы не свойственны спонтанные воспоминания погибшего, в случае же, когда контекст психокоррекционной беседы предполагал их, подобная менталь-

ная активность давалась им с трудом, приводя, порой, к временному ухудшению самочувствия.

Описываемые ментальные феномены принципиально отличны от расстройств сферы восприятия («галлюцинаторных видений»), традиционно рассматриваемых общей психопатологией. Семиотика подобных психических явлений выходит за рамки собственно перцепции, как таковое, восприятие пациентов свободно от патологических образований (иллюзий, галлюциноидов, метаморфозий и др.) – компенсаторный образ складывается не столько в зоне непосредственного восприятия, сколько на уровне представлений, наполненных жизненными ценностями и смыслами. Сложной представляется оценка адаптивного потенциала рассматриваемых феноменов, с одной стороны, они препятствуют успешной переработке травматичного материала, фиксируя аффективные нарушения, с другой – охраняют пациента от аффективного коллапса.

Подобное компенсаторное оживление представлений составляет весьма специфический клинический феномен – фантомные переживания. Фантомные переживания (от греч. *phantasma* – призрак, воображение, представление) – феномен, относительно мало изученный в клинической психопатологии. Между тем, феноменологическая основа фантомных переживаний заметно отличается от расстройств сферы восприятия, прежде всего, отсутствием собственно зрительно воспринимаемого образа, видения как такового. Для фантомов более характерно мысленное представление, с одной стороны, произвольное, а с другой – приуроченное к определенной бытовой, жизненной ситуации. В отличие от галлюцинаций сам субъект никогда не утверждает, что непосредственно наблюдал реального человека, но, скорее, был разочарован тем, что подобное не произошло.

Очевидно, что описанные явления могут наблюдаться и при иных жизненных ситуациях, например, при разводе, расставании, при которых механизм психогенеза практически аналогичен описанному.

## Литература

- Боулби 2006 – *Боулби Д.* Создание и разрушение эмоциональных связей. М., 2006.
- Кристал 2006 – *Кристал Г.* Интеграция и самоисцеление. Аффект, травма и алекситимия. М., 2006.
- Линдемманн 1984 – *Линдемманн Э.* Клиника острого горя / Пер. с англ. // Психология эмоций. М., 1984.
- Пудиков 2013 – *Пудиков И.В.* Медико-психологическая реабилитация матерей погибших военнослужащих. Методические рекомендации. Самара, 2013.
- Фрейд 1995 – *Фрейд З.* Печаль и меланхолия // Фрейд З. Художник и фантазирование. М., 1995.
- Jacobs 1993 – *Jacobs S.C.* Pathological grief: Maladaptation to loss. Washington (D.C.): American Psychiatric Press, 1993.

**Елена Владимировна Харьковская**

*магистрант Центра типологии и семиотики фольклора РГГУ  
(Москва)*

## **МНОЖЕСТВО МИРОВ КОСПЛЕЕРА: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ИГРОВОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ**

Массовая культура, развиваясь и изменяясь, породила множество сообществ с собственной знаковой и нормативной системой, воспроизводимой во времени, – субкультур [Щепанская 2004: 14–16]. Косплей – производное от *costume play* – относительно молодая фанатская практика, которая получила распространение в России в начале 2000-х гг., образовав со временем субкультуру, в которую вошли представители различных социальных групп в возрасте 12–35 лет. Феномен косплея, как его определяют сами косплееры, коренится в карнавальных шествиях и выражает идею свободы. При этом косплей – явление не только чисто эстетическое, – это и способ определения и выражения собственной идентичности через воплощаемые образы [Пеннер 2016]. В широком смысле в понятие «косплей» входит любая костюмированная ролевая игра как на сцене, так и вне ее. В рамках этой игры

происходит отождествление участника с выбранным персонажем из какой-либо игровой реальности.

Прояснение характера и общих моделей взаимодействия косплеера с игровой реальностью, а также выделение локусов и границ этого взаимодействия является достаточно интересной задачей. Я постаралась ее решить с помощью классификации типов взаимодействий участников с игровой реальностью. Для этого я проанализировала специализированные интернет-ресурсы, где происходит общение различных представителей российских фанатских сообществ, интервью косплееров, также были изучены видео и фотоматериалы различных фестивалей и форумов, которые ежегодно проходят на территории РФ (СТАРКОН, Штука, Игромир, ComicCon, Oni no Yoru, Cosplay Rush и др.).

Поскольку основное неписаное правило косплея – «косплей что угодно и кого угодно вне зависимости от расы, облика или гендера»<sup>1</sup>, то основным способом самовыражения представителя данной субкультуры оказывается визуальный. Самостоятельное изготовление (*крафт*) или покупка костюма выбранного героя является одним из основных способов отыграть роль заместителя в пределах выбранного мира фильма / сериала / аниме / игры. При этом стоит отметить, что процесс непосредственного взаимодействия косплеера с игровой реальностью осуществляется в пределах строго определенного локуса: фестиваль, косбэнд (*cosplay band*) встреча и косплей-фотосессия.

В зависимости от того, какой формат ролевого взаимодействия выберет косплеер и какое количество посредников (фотографы, *крафтеры*, другие косплееры) будет задействовано, зависит его уровень погружения не только в игровую реальность, но и в социальное взаимодействие внутри субкультуры. «Мы все друг друга знаем все равно как-то» – отмечает

---

<sup>1</sup> «Косплей что угодно и кого угодно вне зависимости от расы, облика или гендера» – перевод на русский язык популярной на англоязычных косплей-ресурсах фразы (и ее многочисленных вариаций) – *Cosplay whatever/whoever you want, regardless of race, shape or gender.*

информант НЛ, поэтому, чем активнее происходит взаимодействие с игровой реальностью, тем выше уровень социального взаимодействия.

Локусы, перечисленные выше, конструируя пространство игровой вселенной в пределах реального мира, обладают собственным понятием времени и набором материальных (костюмы, аксессуары) и нематериальных (мимика и последовательность действий, характеризующих персонажа / персонажей) атрибутов связи с игровой реальностью. Также стоит отметить, что в пределах любого локуса может быть построена фанатская интерпретация событий выбранной игровой реальности – альтернативная вселенная (*alternative universe*)<sup>1</sup>.

Так, в пределах различных фестивалей существуют три основных типа взаимодействия с игровой реальностью, которые, помимо всего прочего, носят соревновательный характер:

1) Косплей-дефиле – одиночный или групповой проход под музыку по сцене в образе выбранного персонажа с принятием трех характерных поз, регламент по времени – не больше одной-двух минут.

2) Косплей-сценка – сценическое групповое выступление, зачастую юмористическое, в рамках определенного, заранее утвержденного сценария, временной регламент которого варьируется от 4 до 25 минут.

3) Стэнд – масштабный проект, который выполняет группа косплееров по одной определенной вселенной, их временной регламент – весь период фестиваля.

Косбэнд-встречи являются периодическим явлением, которое зависит больше от времени, чем от локуса. Они проходят в основном за некоторое время до определенного фестиваля и носят исключительно подготовительный характер (координирование действий и репетиции выступлений). Стэндовики в этом плане представляют более масштабное и постоянное формирование, нежели косбэнды.

---

<sup>1</sup> Неофициальная фанатская интерпретация тех или иных фактов игровой вселенной или их сильное искажение.

Стоит также разделить понятия *косплей-образа* и *косплей-отыгрыша*, которые являются способами взаимодействия с игровой реальностью.

*Отыгрыш* включает в себя намерение «быть как...», которое нацелено на сохранение характера и поведения выбранного героя, а также ориентировано на постоянное погружение участника в игровую реальность. Этот способ характерен в основном для кратковременных дефиле и сценок. Наличие *отыгрыша* в пределах стэнда желательно, но достаточно утомительно для участников, поэтому часто можно наблюдать переключение образов с реального на игровой и обратно.

*Косплей-образ*<sup>1</sup> сам по себе исключает погружение в игровую реальность, то есть намерение все еще сохранено, но в редуцированном варианте. Подобное взаимодействие больше направлено на чувство социальной вовлеченности и причастности к данной субкультуре, чем на взаимодействие с игровой реальностью. На фестивалях часто можно встретить людей в *косплей-образе*, не принимающих участие ни в одном из перечисленных типов взаимодействия с игровой реальностью и являющихся либо волонтерами фестиваля, либо обычными посетителями.

Стоит также отметить, что *отыгрыш* в рамках косплей-фотосъемки довольно сильно отличается от *отыгрыша*, который проходит в пределах локуса «фестиваль». Отличий несколько: во-первых, помимо косплеера / косплееров в нем участвует косплей-фотограф, выполняющий роль проводника между игровой вселенной и реальным миром; во-вторых, смещаются акценты между локусом и косплеером. Если в рамках фестиваля понятие места и времени жестко регламентировано правилами, то в случае фото-сета косплеер сам выбирает «где» и «когда».

Например, информант, рассказывая о косплей-съемке, акцентирует внимание на том, что хорошие постановочные

---

<sup>1</sup> Факт наличия костюма какого-либо героя игровой реальности.

фото («как по-настоящему») требуют взаимодействия с игровой вселенной не только от модели, но и от фотографа:

Если у меня заказывают такую съемку, то человек должен мне сам рассказать про характер или как-то фотками должен дать мне понять, что я должна снимать, поэтому я всегда спрашиваю, если я не знаю, что за персонаж, пытаюсь по максимуму узнать, какие должны быть эмоции, какое настроение... Получается, когда я знаю [персонажа] – это проще. Могу человеку подсказать [НЛ].

При этом фотограф в данной ситуации играет роль проводника, того, кто легитимизирует право косплеера быть частью игровой вселенной и предоставляет этому материальное доказательство – фотографии.

Самое сложное – это понять, что человек хочет, и объяснить насколько это сложно. <...> Я, когда снимаюсь, я хочу вставлять магию и какие-то там дополнительные эффекты. Это надо обговаривать, так как зачастую, почти всегда на самом деле, от этого зависит постановка света. <...> Чтобы была фотография как по-настоящему, с магией, это надо учитывать еще до съемки [НЛ].

Таким образом, характер взаимодействия между косплером и игровой реальностью носит частично ритуализированный характер. Особенно ярко это проявляется во время *отыгрыша*, когда в зависимости от типологии локуса на первый план выходит либо связка л о к у с - в р е м я , либо пара п р о - в о д н и к - з а м е с т и т е л ь .

### **Информанты**

НЛ – Надежда Липатова, 1990 г.р., Москва.

## Литература

- Байбурин 1993 – *Байбурин А.К.* Ритуал в традиционной культуре: Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. СПб., 1993.
- Пеннер 2016 – *Пеннер Р.В.* De re ad absurdum: Проблема идентичности человека в феномене косплея // Социум и власть. 2016. № 3 (59).
- Щепанская 2004 – *Щепанская Т.Б.* Система: тексты и традиции субкультуры. М., 2004.
- Lamerichs 2011 – *Lamerichs N.* Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay. Transformative Works and Cultures. № 7. 2011. URL: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230>

**Людмила Николаевна Хаховская**

*кандидат исторических наук  
ведущий научный сотрудник Лаборатории истории  
и экономики Северо-Восточного комплексного  
НИИ Дальневосточного отделения РАН (Магадан)*

## **ИЛЛЮЗИЯ И ОБЪЕКТИВНОСТЬ В ВОСПРИЯТИИ СОБСТВЕННОГО ОБРАЗА КАК МОТИВАЦИЯ ТЕЛЕСНЫХ ПРАКТИК**

В центре внимания находится проблема соотнесения ожиданий, опирающихся на непосредственный ментальный и/или чувственный доступ субъекта к самому себе как биологическому телу, с тем обликом, который объективируется визуализирующим посредником (зеркало, средства фото- и видеофиксации). Результат объективации оказывается, как правило, конфликтным: индивид обнаруживает, что объективированное (отчужденное) воплощение является несколько (или намного) худшим, чем находившееся в латентном состоянии его представление о самом себе.

Процедура идентификации отчужденного образа с внутренним «я» приводит к (микро)кризису: субъект знает о себе

не совсем то, что фиксируют в нем отражающие устройства и, соответственно, по его мнению, видят в нем окружающие. Однако социально и культурно обусловленная подоплека ситуации такова, что гносеологический статус данных образов для индивида оказывается амбивалентным.

С одной стороны, интуитивно конституируемый внутренний образ не выдерживает поверку объективностью и потому отвергается как ложный (иллюзорный), а отчужденное изображение признается реальностью. Этот «момент истины» может произвести шокирующее воздействие: обнаруженный разрыв подвигает человека к рефлексии, в ходе которой критике подвергается собственное тело, так досадно несовпавшее с вынашиваемым образом.

С другой стороны, индивид не может порвать с реальностью «я», непрерывно транслируемой собственной телесностью, которая ставит под сомнение внешний образ, как одномоментный, неудачный и несправедливый, а потому иллюзорный. Данная коллизия наличия инверсий между объективным и иллюзорным восприятием себя, вероятно, является трансцендентирующим свойством личности. Человек как бы хранит образ своего идеального «я», время от времени разрушаемый извне. Способом избежать разрыва является целый ряд преобразующих внешность телесных практик. На это указывает универсальная мотивационная формула таких практик: *хочу, чтобы видели меня настоящую(его)*. Психологической подоплекой практик является расслоение визуального образа эго, конституирование субъектом нескольких признаваемых, но находящихся в разном онтологическом статусе конфигураций его телесности.

Работа опирается на концепцию «стадия зеркала» Ж. Лакана [Лакан 1998], который рассматривал ее как своего рода диагностирующий инструмент субъективности, «расслаивающий» регистры человеческого существования, вскрывающий сложные взаимоотношения между воображаемым, реальным и символическим. Воображаемое у Лакана выступает в качестве измерения образов, сознательных и бессознательных, воспринятых и вообразенных. Структура «я» предстает как порождение стадии зеркала, когда видимое расщепляется на воспри-

нятое и подразумеваемое, желаемое. Стадия зеркала производит образ «Другого я», настраивая субъекта на критику и исправление собственной телесности.

Основой работы является длительное (на протяжении более восьми лет) наблюдение и постоянные глубинные интервью с ключевым информантом, освоившим ежедневный бег на длинную дистанцию (10-15 км) [ПМА, информант КАП]. Использованы также данные опросов восьми информантов, практикующих постоянные физические нагрузки в целях трансформации тела (силовые занятия, фигурное катание и др.). Кроме того, автор привлекает анализ соответствующего контента масс-медиа (тексты, видеоролики). Установлено, что отправной точкой длительных (многолетних) телесных практик информантов стал травматический опыт внезапного обнаружения своего несовершенства, индивидуальный прорыв к себе реальному посредством рассматривания фотографического изображения и/или отражения в зеркале. Травма заключалась в остром чувстве утраты себя, нахождения как бы в чужом теле. У человека «раскрывались глаза» на самого себя, а зеркало теперь постоянно посылало сигналы тревоги. Информанты констатировали разрыв не только в биологическом (телесном), но и временном локусе – утрата себя прежнего (настоящего). Недовольство фотографиями и зеркалом состоит также в том, что они дают застывший (одномоментный) «плоский» отчужденный образ, тогда как человек стремится догнать свой «объемный» чувственный идеал, бежит за ним, в переносном и прямом смысле.

Показано, что императивный посыл иллюзорного мира («настоящего я») приводит к физиологизации телесного, более полному ощущению и переживанию своего тела, постоянной оценке внешнего облика не только себя, но и окружающих, выработке индивидуального канона (нормированию). В повседневности это находит выражение в квантификации тела (*self-tracking*) [Lupton 2016] – самомониторинге биопараметров, иллюстрирующих персональную трансформацию. Самоконтроль и квантификация вносят ритуализирующие координаты в рутину, корректируют межличностную коммуникацию, поскольку транслирует на собеседников критерии собственных жела-

емых форм и состояний. Автор делает вывод, что длительные трансформирующие телесные практики приводят к глубинной личностной перестройке, ориентирующей субъекта на восприятие прежде всего внутреннего голоса, воображаемого «я», тогда как давление символического (внешних стереотипов) значительно ослабевает.

### **Информант**

КАП – 1962 г.р., зап. автора в г. Магадане (2009–2017 гг).

### **Литература**

Лакан 1998 – *Лакан Ж.* Стадия зеркала как образующая функцию «Я» // *Ж. Лакан. Семинары. Т. 1. М., 1998.*

Lupton 2016 – *Lupton D.* The Quantified Self: A Sociology of Self-Tracking. Cambridge: Polity Press, 2016.

### **Ольга Борисовна Христофорова**

*доктор филологических наук*

*ведущий научный сотрудник Лаборатории*

*теоретической фольклористики*

*ШАГИ ИОН РАНХиГС,*

*ведущий научный сотрудник Центра исследований*

*фольклора и антропологии города МВШСЭН,*

*директор Центра типологии и семиотики фольклора РГГУ*

*(Москва)*

### **«БЕСЫ БАТЮШКУ ВЕЗУТ НА СВЯТУЮ ГОРУ АФОН»: КОНСТРУИРОВАНИЕ «ДУХОВНОЙ РЕАЛЬНОСТИ» В ПРИЦЕРКОВНЫХ ПЕРФОРМАТИВНЫХ ПРАКТИКАХ**

Ритуал перформативен по самой своей сути: своими словами, действиями, атрибутами, самими телами его участники создают «иную реальность», не менее действительную для них (и, возможно, гораздо более важную), чем реальность обыденного мира. В православии это так в области литургики, но что происходит за пределами алтаря и солеи? Целительские ритуалы регламентированы минимально. Существует чинопосле-

дование таинства елеосвящения, направленного на излечение болящих (основанное на авторитете нескольких фрагментов Нового Завета, в русской православной церкви оно в настоящем виде сформировалось только к XVII в.). Отчитывание «одержимых нечистыми духами» предполагает лишь последовательность молитв (одна из основных, чин Петра Могилы, также сложилась в XVII в.), но не действий священника – поэтому здесь по умолчанию допускается некоторый простор. Остальные же существующие практики, как общепринятые, так и уникальные, целиком определяются конкретной ситуацией, креативностью священника и его «пациента», обычаями прихрамовой среды и особенностями локальной традиции.

В докладе будет рассмотрено, каким образом и с какими целями в некоторых прицерковных перформативных практиках формируется особое семиотическое пространство.

Доклад основан на материалах, собранных автором во время полевой работы на приходе Михаило-Архангельского храма в с. Хрустовая Каменского р-на Приднестровской Молдавской Республики в 2015–2017 гг. (данные включенного наблюдения и неформализованных интервью). Кроме того, использовались видеозаписи церковных служб и околоцерковных практик 2010–2014 гг., а также проповедей и бесед настоятеля (DVD с этими видеоматериалами продаются в местной свечной лавке как средства для домашнего лечения разных недугов).

Настоятель Михаило-Архангельского храма, протоиерей о. Валерий (Галайда), известен своей целительской деятельностью, которую начал при храме в с. Хрустовая в начале 1990-х гг. (рукоположен и поставлен на этот приход в 1992 г.). По его словам, целительский дар у него с юности, позже его благословили устраивать массовые отчитки румынский старец Клеопа Илие, а также св. Кукша Одесский (во сне).

Несколько раз в год при храме устраиваются особые целительские мероприятия, «семидневки», на которые съезжаются до 200 паломников из разных мест Молдавии, Украины, России и других стран для избавления от беснования, рака, алкоголизма, наркомании и других заболеваний. Во время «семидневок» ежедневно служатся литургия (в обычное время

только по воскресным дням и праздникам) и вечерня, совершается елеосвящение (соборование) и отчитка, а также менее канонические и вовсе не канонические целительские процедуры – «колокола», «копье», «митра», «камень», «грыжа». Все эти церковные службы и прицерковные практики имеют перформативный характер, они призваны обнаружить в присутствующих нечистых духов, в том числе сделать их «чувственно воспринимаемыми» – с определенными целями (на наш взгляд, не сводящимися исключительно к экзорцизму).

Опираясь на интерпретативный (теория символического действия и театра культурных форм К. Гирца) и перформативный (В. Тэрнер, С. Тамбиа, Р. Шехнер) подходы к изучению ритуала, а также на методы психологической антропологии (Э. Бургиньон) мы рассмотрим следующие аспекты целительской практики в Хрустовой: механизмы «переключения» обыденного и перформативного регистров, способы конструирования и легитимации «духовной реальности», параллельной «обыденному миру», структуру этой реальности и ее основных актантов, а также цели такого конструирования. Говоря о «регистрах» поведения и восприятия, мы будем использовать понятие «перформанс», а не «ритуал», чтобы избежать терминологической путаницы: не все приходские целительские практики перформативного характера могут быть названы ритуалами; под последними будут пониматься канонические религиозные ритуалы.

\*\*\*

Среди примерно 200–300 участников «семидневок» (кроме приезжих это еще более-менее постоянно живущие на приходе 50–70 трудников) каждый раз было небольшое число (5–6) явно нездоровых людей – их (неадекватное) поведение было неизменным, не зависело от ритуального контекста, их сопровождали родственники. Из остальных участников около 30 человек (около 25 женщин, 5 мужчин – это были в основном одни и те же люди все три периода наблюдений) заметно реагировали на «целительские методы», при этом ведя себя абсолютно нормально вне их контекста. Эта необычная реакция на церковные ритуалы и околоцерковные практики расце-

нивается в прихрамовом сообществе, образуемом в Хрустовой во время седмицевок, как проявления демонического.

Рамками для обнаружения «инаковости» в поведении прихожан являются время и пространство церковных служб, коллективных и индивидуальных целительских процедур, при этом особенности «включения»/«выключения» перформативного регистра, его протекания и нюансов поведения прихожан зависят от типа службы или иной практики.

Целительские практики, существующие в Михаило-Архангельском приходе в настоящее время, можно разделить на общепринятые и особые. К первым относятся (1) участие в таинствах исповеди, евхаристии и елеосвящения (соборования) (службы совершаются ежедневно в течение 7 дней), (2) отчитка (по-местному, «вычитка») по чину свв. Василия Великого и Петра Могилы (совершается лично о. Валерием ежедневно между литургией и соборованием, реже после вечерни), и (3) «колокола» (повседневное лечение звонами, когда во время благовеста и трезвона перед всенощной прихожане собираются под колокольной, и периодическое – во время специально устраиваемого звона колоколов на них льют воду, ее пьют и умываются ею стоящие под колоколами люди). К особым относятся индивидуальные практики: (4) «митра» (возложение на голову человека митры – архиерейского головного убора; обряд публичный, совершает его о. Валерий в храме после вечерни по субботам и после «вычитки» по воскресеньям); (5) «копье» (индивидуальное лечение в келье прикосновениями серебряного копья для проскомидии, проводится оно после вечерни по будням); (6) «камень» (индивидуальная практика, также проводится в келье: о. Валерий кладет на голову человека «камень с Афона» и читает молитву – это и лечение, и оберег от «чародейства»); (7) «грыжа» – индивидуальное лечение грыжи межпозвоночных дисков, которое о. Валерий проводит в своей келье в послеобеденное время, параллельно с елеосвящением. К числу целительских (точнее, диагностических) методов могут быть отнесены и личные беседы о. Валерия с паломниками. Они не имеют характера исповеди (настоятель берет себе исповедников очень редко), скорее, это для него способ понять, в чем коренится причина

болезней и несчастий человек. По распространенному на приходе мнению (среди как священства, так и мирян), практически все болезни (в том числе беснование, алкоголизм, рак и др.) имеют духовную природу и вызываются в первую очередь колдовской порчей; причину болезни (часто и виновника – из ближнего окружения паломника) о. Валерий называет ему в ходе личной беседы.

Участие в таинствах (особенно соборование), отчитка, колокольные звоны – привычные целительские методы в православной церковной среде, использование копия для проскомидии в духовном лечении также встречается (см., например [Дубовка 2017: 48]). Менее типичны или вовсе идиосинкразичны такие практики, как «митра», «камень», «грыжа». При этом и общераспространенные, и сугубо местные приемы, как считается на приходе, имеют единую задачу – комплексное лечение телесных и духовных немощей: беснования, «алкоголизма, наркомании, рака и многого другого» (ПМА 2015, М34, Молдавия, приходской повар). Строго говоря, к экзорцизму можно отнести не все из упомянутых практик, однако в местном дискурсе концепты бесоодержимости, колдовства и телесных немощей связаны настолько тесно, что даже мануальная терапия понимается и батюшкой-целителем, и его благодарными прихожанами как изгнание нечистых духов, а отчитки – как лечение телесных болезней

Ключевые перформативные практики, участвующие в построении особого «целительского пространства на приходе Михаило-Архангельского храма – отчитка, соборование и митра. В их рамках «одержимые» наиболее активны, для них отводится что-то вроде сценической площадки и сами практики приобретают квазитеатральный характер, где основные действующие лица – «одержимые» и настоятель, который провоцирует «приступы», разговаривает с «бесами» (заставляет их «выходить»), спрашивает их мнения по разным вопросам и т.п.)

Приобрести ярлык «бесноватый» можно достаточно легко, после первой же службы, на которой человек демонстрирует признаки необычного поведения (границы которого, надо сказать, достаточно расплывчаты и способны с легкостью вбираться в себя индивидуальные черты). Приписываемое состоя-

ние предоставляет прихрамовым «бесноватым», с одной стороны, пространство для перформанса, с другой – набор поведенческих моделей, следование которым (учитывая их гибкость) дает почти неограниченные возможности для самовыражения. Это модели двух видов – первые регулируют поведение «бесов», вторые – их «носителей». Набор первых как раз и отличается широтой – «бесноватым» равно будут считать и того, кто замертво падает у причастия, и того, кто громко повторяет непонятное слово при каждении храма, и того, кто спокойно реагирует на таинства и сакраменталии, но (всего лишь) машет руками на отчитке или сплевывает слюну в полиэтиленовый пакетик во время литургии (замечу, что «незаметных» людей с такими пакетиками в руках на службах гораздо больше, чем тех, кто явно привлекает к себе внимание криками или жестами). Все эти поведенческие особенности воспринимаются окружающими как знаки одержимости. При всем их разнообразии выделяются несколько типических реакций: (1) демонстрируют признаки дурноты, тошноты; (2) шипят, рычат, рыгают; (3) выгибаются, заламывают руки; (4) выкликают, кричат, ведут разговоры со священниками и другими прихожанами от лица беса; (5) бегают по храму/площадке для соборования, дерутся друг с другом, бьют присутствующих.

Набор поведенческих моделей второго вида («носителей», или жертв бесов) гораздо беднее, их единственный смысл – демонстративно снять с себя ответственность за свое поведение в «роли беса». Так, человек только что выкрикивал богохульства, катался по полу, и вдруг встает как ни в чем не бывало и прикладывается к иконе; или рычал и отворачивался от священника с кисточкой и баночкой елея, но после помазания крестится, благодарит священника и целует ему руку. Однако подобные действия представляют собой лишь демонстрацию отчуждения от самого себя, механизм, разрешающий и маркирующий переход в другой поведенческий «регистр»; считать подобные ситуации состоявшимся экзорцизмом нельзя – каждую службу те же люди так же кричали и бились в припадках, внушая ужас и благоговение окружающим и достигая эффекта воздействия, по всей видимости, важного для духо-

венства и для самого существования этого прихода – в том виде, в котором он сформировался за прошедшие четверть века.

Поведение «бесноватых», как типическое, так и в достаточной степени индивидуальное (важно при этом отметить, что каждый из них не сбивается со своей личной поведенческой «траектории», своего типа реакций) создают для стороннего взгляда общий «репертуар одержимости», а «бесноватые» (особая, центральная группа внутри прихрамового сообщества) оказываются чем-то вроде труппы актеров, распределивших между собой роли разыгрываемой пьесы (театральную метафору, но несколько иным образом, использует и К. Воробек при описании кликушества в России XVIII – начала XX в. [Worobec 2001], об экзорцизме как «обрядовой драме», «где прихожане, наряду со священником, исполняли главные роли», пишет Е.А. Мельникова [Мельникова 2006: 248]). В первые же дни «семидневки» люди с подобным ярлыком формируют особую группу внутри сообщества паломников, общаются, выделяют друг друга и во время ритуалов (проявляя агрессию), и вне их (приветствуя друг друга, общаясь).

Второй активной стороной перформанса оказываются священники – как служащие при храме, так и специально приглашаемые на «семидневки». Особое значение здесь имеет собоование, ко время которого разыгрывается основная битва с «силами зла» (вечерня и литургия – кроме особой «ночной», причастие и исповедь меньше затронуты местной перформативной спецификой); в отчитках и индивидуальных целительских практиках главная роль принадлежит настоятелю, другие священники отходят «на второй план». Заметна, хотя и не так важна, роль живущих при приходе нескольких схимонахинь – они ведут общие беседы в перерывах между службами, выступают с неформальными проповедями, вызывая резкую негативную реакцию «бесноватых» и легитимизируя местный дискурс (о колдовстве, грехах, правильном образе жизни и т.п.).

Театральность экзорцизма затрагивает не только «бесноватых» и клириков, но и других людей: все, кто находится в огороженном пространстве церковного прихода – и во время служб, и во время отдыха между ними, за общей трапезой и в очереди в келью батюшки на «процедуры» – оказываются не

просто наблюдателями, но и участниками (и можно даже сказать – основным объектом воздействия) священства и «бесноватых», подобно тому, как зрители в интерактивном театре – адресаты действий всего театрального коллектива – от режиссера и актеров до работников сцены. Из паломников, присутствующих на церковных службах и «целительских» процедурах, могут рекрутироваться – и рекрутируются – новые «бесноватые»: согласно местному дискурсу, бесы есть почти во всех людях, только они «хорошо прячутся» и их «нужно вытаскивать наружу» (ПМА 2016, М60+, Кишинев, паломник). Если человек на службах стоит спокойно и не реагирует на сакраменталии и «работу» батюшки – это не значит, что он здоров. Напротив, если он постепенно начинает реагировать, его будет тошнить, он начнет кричать – значит, он на пути к выздоровлению. Чтобы изгнать беса, нужно сначала его «разбудить».

«Пробуждают» бесов исповедь, причастие, соборование, участие в других церковных и околоцерковных ритуалах и практиках, а также, что интересно, взаимодействие с бесноватыми. На выкликающих, мечущихся по храму агрессивных «бесноватых» стараются не обращать внимания, их слова и удары, иногда довольно чувствительные, воспринимают со смешанными чувствами, но далеко не все стремятся их избегать. На агрессивные выпады «одержимых» (словами или действиями) здесь принято отвечать одно: «Слава Богу». При этом болезненность их ударов расценивается как диагностика – знак присутствия бесов в теле человека. То же самое касается и воздействия копием для проскомидии на «копье», и кисточкой для помазания на соборовании (некоторые кисточки настолько вытерты, что ими скорее не мажут, а колют): если человек испытывает боль при прикосновении, если после воздействия на теле остаются черно-красные гематомы, то именно в этих местах тела скрывается бес. Если бесов нет, то, как считается, ни удары, ни прикосновения копья не причиняют боли и не оставляют синяков. Эту боль и дискомфорт необходимо терпеть: так, молодая девушка на соборовании с трудом переносила прикосновение «стальной» кисточки священника,

ее держала женщина постарше, говорившая: «Терпи, глупая, а то не исцелишься» (ПМА 2017).

Терпеть битье со стороны «бесноватых» – не просто проявление христианского смирения и человеческого участия к больным; оно имеет особый смысл и оценивается скорее позитивно: дело в том, что, в соответствии с местным дискурсом, «бесноватые» таким образом выгоняют бесов из других людей (иногда они действительно сопровождают свои удары криками: «Выходим! Все выходим! Говори: “Выходим!”»). Причем считается, что приказ – кого бить, кого нет – им (бесам) «мысленно» дает о. Валерий, так что эта практика также воспринимается как целительская. Одна из паломниц все время старалась быть в эпицентре подобных «драк», но «бесноватые» ее не трогали, и она с огорчением констатировала: «батюшка не благословил меня бить» (ПМА 2016, Ж45+, Харьков, паломница).

Одна из постоянных паломниц, Ж40+, приезжала в Хрустовую, по словам ее мужа, 2 года, и только потом начала «бесноваться», что расценивается ею и ее родными положительно – «бес начал выходить» (ПМА 2016, М60+, Кишинев, паломник). С тех пор она уже семь лет приезжает с семьей в Хрустовую каждую «семидневку» и является одной из самых активных «бесноватых»: кричит, ругается, бьет других людей, спорит со священниками, отвечает на вопросы о. Валерия во время «митры», пророчествует. Другая паломница, по ее словам, «раньше кричала на каждой службе», теперь «бес» проявляется «только когда батюшка работает» (ПМА 2015, Ж55, Кишинев, паломница): во время «митры» о. Валерий «вызывает на разговор» «сидящего в ней беса» по имени Генерал, «бес» ругает настоятеля за то, что он «плохой поп, молится, хочет всех спасти», дает по его указанию советы сидящим вокруг паломникам («продай квартиру, озолотишься, и батюшку не забывай»), бьет их с криками «Выходи!» (ПМА 2016, 2017). Это состояние продолжается уже несколько лет; Св. Дары, освященное масло и сакраменталии не вызывают у паломницы неадекватной реакции, «бес» в ней «разбужен» – но не «изгнан», а «приручен» о. Валерием.

Итак, с одной стороны, целительские практики в Михаило-Архангельском приходе каноничны в христианском понимании – исповедь, причастие, соборование считаются основными способами исцелить душу и тело человека. Другие целительские приемы представляют собой целый спектр практик – от в целом привычных в православной традиции до нетипичных. Эти практики в их совокупности можно было бы назвать экзотизмом, если бы цель «изгнания» бесов столь же последовательно преследовалась, как и цель их «обнаружения».

Церковные службы и околоцерковные практики в Хрустовой имеют открыто декларируемую цель – духовное и физическое исцеление паломников (об этом настоятель говорит в проповедях и беседах, как с амвона, так и размещенных на сайте храма), однако латентной целью оказывается провокация болезненных реакций. Местный устный дискурс легко принимает эти цели: здесь полагают, что первым шагом к исцелению должно стать обнаружение беса; если нечистый никак не проявляет себя в человеке, до его изгнания (т.е. до выздоровления от телесных и душевных немощей) далеко. Само изгнание при этом, как считается, происходит постепенно и может растянуться на годы. На вопрос, который естественно возникает у неопитов, только начавших ездить в Хрустовую, – почему же не исцеляются «бесноватые», кричащие на отчитке: «Выхожу! Все выходим! Все вышли!» и вновь впадающие в это состояние на следующий день, – старожилы отвечают: «Потому что это непросто, батюшка говорит, если сразу выгнать беса, то это очень тяжело, человек может даже умереть» (ПМА 2016, Ж45+ Харьков, паломница). В словах самого о. Валерия есть и другой оттенок: «Вам с 18-ти лет посажено, а вы хотите, чтобы сразу выгнать!» (ПМА 2017). Местный дискурс здесь несколько противоречит публичным высказываниям о. Валерия, ср.: «В течение семи дней были у нас, в практике беснований, девятиголовые бесы, восьмиголовые и семиголовые, которые, как я читал в книге, выходят только когда человека ставят в гроб, а люди в настоящее время чистые, здоровые, и получили очищение. До семиголовых бесы выходят часто полностью. А семи-, восьми-, девяти-, да, были такие люди с Молдовы, которые получили 100% исцеление» [Сайт].

Соответственно, происходящее в Хрустовой, кроме декларируемой задачи исцеления, имеет и другие цели – подтверждение христианской картины мира, упрочение авторитета настоятеля как «сильного батюшки, которого слушаются бесы», коммерческий успех предприятия в целом. В известном смысле можно сказать, что священство храма Михаила Архангела заинтересовано в присутствии некоторого количества «постоянных бесов» на приходе. Это достигается тем, что там подолгу живут в целях исцеления трудники, кроме того, ядро приезжих паломников также составляют одни и те же люди. Таково может быть объяснение происходящего на приходе Михаило-Архангельского храма с позиций структурного функционализма.

Постструктуралистская оптика предлагает другие ходы. В соответствии с перформативной теорией церковные ритуалы и прицерковные практики создают параллельное обыденному особое пространство, одновременно и иллюзорное и «более реальное». Оно формируется посредством интерпретации, через смену регистра восприятия, соответствующего смене регистра поведения внутри ритуальных «скобок». Таким образом, в соответствии с правилами перформанса, не священник верхом на прихожанине едет по церковному двору, но «бесы его везут на святую гору Афон»; не соборующиеся отворачиваются от елдя и кричат «выхожу», но бесы, подчинившие себе их волю; не женщины молотят кулаками всех, кто попадет под руку, но бесы внутри них по слову о. Валерия изгоняют нечистых духов из других людей. В этих и подобных случаях видимое земными глазами – лишь внешняя оболочка, не имеющая значения по сравнению с содержанием, постигаемым «духовным зрением». Легитимация этой «духовной реальности» основана на авторитете Священного Писания (1 Цар 16:14–23; Тов 3:8, 6:8, Мф 4:24, 8:28–32, Мк 1:23–26, 5:2–13, 9:20–26, 16:9, Лк 8:2, 27–33), Предания и агиографии – тех их мест, где говорится о падших духах и их изгнании из человека и подтверждена авторитетом настоятеля, наделенного, в глазах прихожан, харизматической властью.

Обратимся к оптике психологической антропологии. Эрика Бургиньон предлагает следующую классификацию ти-

пов одержимости и транса: I. *non-trance possession* ‘одержимость без транса’ (универсальное представление о болезни как вселяющемся зловредном агенте, это состояние обычно временно и подлежит лечению – изгнанию духа, экзорцизму); *possession trance* ‘трансовая одержимость’ (характерна для так называемых «культов одержимости» – зар, вуду, сантерия и др., осмысливается как ожидаемое и специально подготавливаемое «вселение» духа или божества в рамках ритуала); *non-possession trance* ‘транс без одержимости’ (или «визионерский транс», характерный для культур шаманского типа). Ситуации негативно оцениваемой одержимости – одержимости без транса – могут быть двух типов: IA – присутствие духа (как правило, вредоносного) в человеке в обычной жизни незаметно, наблюдаются лишь некоторые соматические, психологические и социальные симптомы, диагностируемые целителем как следствие одержимости (демоном, духом болезни, душой разгневанного предка). Дух активно проявляет себя только во время ритуала экзорцизма, суть которого – призвать духа к общению, вынудить его открыться и затем оставить человека. Такую одержимость, характерную для Южной и Юго-Восточной Азии (хотя и не только), следует считать целительским методом, хотя, конечно, прагматика провокаций по отношению к одержимому / демону не сводится только к лечебным задачам (эти задачи могут быть во многом декларативными). Тип IB – обнаруживается «видимое» присутствие духа в теле человека вне ритуального контекста, в бытовой повседневности. Такая одержимость также является диагностической категорией (гораздо более прозрачной, чем в первом случае), однако не может быть рассмотрена как целительский метод – она понимается в традиции как перманентное болезненное состояние. Подобная картина типична для христианских, иудейских, мусульманских сообществ: как правило, именно так себя проявляет одержимость бесом, диббуком или джинном. Эта разновидность одержимости также требует экзорцизма, который иногда бывает столь же эффектен, как в первом случае, однако это необязательно, поскольку прагматические задачи здесь иные – объяснить патологическое состояние, канализировать эмоции «жертвы» и ее окружения, подтвер-

дить основы картины мира. Одержимость такого типа включена не только в контекст локальной медицинской системы, но и в нормативную культуру в целом – так, одержимых могут «использовать» не только для подтверждения религиозной картины мира и правил благочестия, но и, например, для узнавания вора, определения колдуна, разного рода предсказаний.

Вернемся к практикам Михаило-Архангельского прихода. Там одержимость дискурсивно понимается как постоянное болезненное состояние, присущее почти всем без исключения («одержимость без транса» / *non-trance possession* типа ИБ). Результаты наблюдения говорят несколько о другом: за редкими исключениями, под которыми следует понимать случаи явных психических патологий, выделить «одержимых» (или, иначе говоря, опознать «бесов») можно лишь в контексте церковной службы или иной практики (литургии, соборования, отчитки, «митры», «копья» и т.п., личной беседы с батюшкой, а также действий и высказываний «бесноватых»). Иными словами, во время «семидневок» состояние «беснования» провоцируется разными способами, что скорее выглядит как целительский метод («одержимость без транса» / *non-trance possession* типа IA). С третьей же стороны, ряд признаков (перманентное, годами длящееся состояние «беснования», дискурсивно оформляемое как норма; наличие ритуального лидера, его помощников, и паствы, состоящей из постоянного круга «бесноватых» и периферии, желающей попасть в этот круг; перформативность и квазитеатральность целительских практик; наконец, общение и «консультации» настоятеля с «бесами», их использование для пророчеств и исцелений) позволяет видеть, что типичная для православных общин одержимость без транса на приходе Михаила Архангела эволюционировала за прошедшие 25 лет в подобие трансовой, ритуальной одержимости. Ритуальная одержимость встречается в христианстве (как явление, однако, маргинальное – ср. «говорение на языках» под воздействием Святого Духа у некоторых групп протестантов или нестинарство в Греции, когда участники празднования в честь св. Константина и Елены входят в транс (понимаемый как одержимость св. Константином), танцуют босиком на раскаленных углях, а также приобретают способность к ясновиде-

нию и целительству [Danforth 1989]). В Хрустовой же, что крайне нетипично, институционализируются одержимость не святыми, а демонами. В целом происходящее на Михаило-Архангельском приходе демонстрирует дрейф от христианского экзорцизма в сторону «культов одержимости», или «культов несчастий», возникающие на окраинах христианского и мусульманского миров в зонах аккультурации и массового травматического опыта.

*Работа выполнена в рамках проекта НИР «Анализ текстов культурной традиции как объектов теоретической фольклористики: от реконструкции до интерпретации» Лаборатории теоретической фольклористики ШАГИ ИОН РАНХиГС.*

### **Литература**

- Гирц 2004 – *Гирц К.* Интерпретация культур. М., 2004
- Дубовка 2017 – *Дубовка Д.* Сила слова старца: механизм осуществления харизматической власти // Антропологический форум. 2017. № 33.
- Мельникова 2006 – *Мельникова Е.А.* Отчитывание бесноватых: практики и дискурсы // Антропологический форум. 2006. № 4.
- Сайт – Сайт храма Архангела Михаила. URL: <http://hrustovaia.com/ru/otets-valerij-nado-pomogat-esli-est-darot-boga/>
- Bell 1992 – *Bell C.* Ritual Theory, Ritual Practice. Oxford: Oxford Univ. Press, 1992.
- Bourguignon 2004 – *Bourguignon E.* Possession and Trance // Encyclopedia of Medical Anthropology: Health and Illness in the World's Cultures / Eds. C.R. Ember, M. Ember. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers, 2004.
- Danforth 1989 – *Danforth L.M.* Firewalking and Religious Healing: The Anastenaria of Greece and the American firewalking movement. Princeton Univ. Press, 1989.
- Schechner 1977 – *Schechner R.* Essays on Performance Theory 1970–1976. New York: Drama Book Specialists, 1977.
- Tambiah 1979 – *Tabiah S.* A Performative Approach to Ritual // Proceedings of the British Academy. 1979. No 65.

- Turner 1982 – *Turner V. From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play.* New York: PAJ Publications, 1982.
- Worobec 2001 – *Worobec C.D. Possessed: Women, Witches and Demons in Imperial Russia.* DeKalb: Northern Illinois Univ. Press, 2001.

**Виктория Алексеевна Черванёва**

*кандидат филологических наук*

*доцент кафедры теории, истории и методики преподавания  
русского языка и литературы, Воронежского гос.  
педагогического университета (Воронеж)*

## **СЕМАНТИКА НЕДОСТОВЕРНОСТИ В ДОСТОВЕРНОЙ ПРОЗЕ: ОЦЕНКА РАССКАЗЧИКОМ СИТУАЦИИ ВОСПРИЯТИЯ МИФОЛОГИЧЕСКОГО ЯВЛЕНИЯ**

Специфика мифологической прозы определяется прежде всего наличием мистического содержания в сочетании с установкой на достоверность. При этом перед исследователем всегда остается проблема понимания того, как рассказчик в мифологическом тексте оценивает достоверность или иллюзорность описываемых событий, как определяются в тексте границы между миром обыденным и сверхъестественным или же декларируется отсутствие границ.

Рефлексия рассказчика на эту тему не такое уж частое явление, да и соответствие этих высказываний реальному состоянию традиции еще подлежит анализу. По наблюдению же над языковой тканью текста можно с большей степенью вероятности судить о том, как говорящий оценивает описываемое мифологическое явление с точки зрения реальности / ирреальности.

Задачей исследования ставилось выяснение, как в мифологическом тексте осуществляется переход к описанию «иной» реальности, и выявление вербальных средств, специализированных для этой цели. Материалом исследования послужили мифологические тексты одной тематической группы – о ходячих покойниках – из архива Лаборатории фольклористики РГГУ (АЛФ РГГУ), а также из опубликованных сбор-

ников народной прозы [Зиновьев 1987; Пухова 2009; Черепанова 1996]. Наблюдения проводились над лексикой с семантикой физического восприятия (рассмотрено около 600 контекстов их употребления). Кроме того, для сопоставительного исследования привлекался материал сказок той же тематики – о мертвецах (Аф., №351–363; Азб., № 266–276).

В результате анализа лексики восприятия выяснилось, что в семантической структуре этой лексической группы в мифологических текстах содержится дихотомия «достоверность / недостоверность» – среди глаголов, называющих процесс восприятия, используются не только собственно перцептивные глаголы (*видеть, смотреть, глядеть, замечать* и др.), но и ментальные (*казаться, мерещиться, чудиться, сниться* и др.).

Последние выполняют функцию не только номинации процесса восприятия, но и интерпретации его результатов – в их употреблении проявляется взгляд нарратора на событие и его оценка события с точки зрения реальности / иллюзорности. Заметим, что для лексики восприятия в сказках подобная структура нерелевантна – для описания процесса восприятия здесь используются лексемы с прямым перцептивным значением (*видеть, видать, смотреть, глянуть, приметить* и др.)

Помимо ментальной лексики с семой недостоверности в мифологических текстах выявляется целый ряд лексических и грамматических средств выражения данной семантики в описаниях ситуации контакта человека с мифологическим персонажем. Прежде всего это конструкции со сравнительными союзами *будто, как будто, вроде, вроде как, всё равно что* и др. – с их помощью присоединяются изъяснительные придаточные предложения, сравнительные обороты и сказуемые (в этом случае союзы переходят в частицы). Указанные союзы специализированы в языке для выражения смысла «недостоверность», ср.: «союз *будто* (или любой из его многочисленных синонимов; см. § 2777) характеризует содержание сообщения как такое, которое говорящий не признает своим и (или) в достоверности которого сомневается» [Русская грамматика 1980].

Неуверенность говорящего в содержании сообщения передают также вводные слова с соответствующей семантикой (*может, наверное*).

Как ни парадоксально, достоверная проза насыщена средствами выражения смысла «недостоверность» – в отличие от сказки с ее установкой на вымысел. Но именно различие в модальности текстов этих жанров и обуславливает, как представляется, данную особенность.

Так, в исследованиях функционально-семантического поля «достоверность» в русском языке описаны три типа ситуаций, различающихся по шкале уверенности:

1) ситуация простой (имплицитной) достоверности, которая выражается с помощью повествовательных предложений в индикативе без эксплицитных маркеров достоверности;

2) ситуация категорической достоверности, которая возникает, когда требуется разрешить имеющиеся сомнения, и передается с помощью модальных модификаторов достоверности (*на самом деле, точно* и др.);

3) ситуация проблематической достоверности, возникающая в условиях неполного знания, когда говорящий считает, что его знания о действительности недостаточны для утверждения истинности пропозиции. Ситуация выражается модальными лексемами (*кажется, вроде, как будто, что ли* и др.) [ТФГ 1990: 167–169].

В сказке, с ее установкой на вымысел, конструируется особый художественный мир, и для описания фантастических событий вполне достаточно средств создания ситуации простой достоверности (1-го типа). Имеющаяся же в мифологической прозе установка на достоверность предполагает необходимость в особой маркированности сообщения о мистическом событии – как события, факт которого может быть подвергнут сомнению. В мифологических рассказах представлены все перечисленные выше типы ситуаций.

Средства моделирования ситуации проблематической достоверности описаны выше, однако заметим, что данная ситуация наблюдается в контекстах, где осуществляется описание и интерпретация мистического явления. Для передачи же

самого факта восприятия используются средства категорической достоверности (*явно, наяву, въяву, четко, точно*).

Таким образом, уверенность в факте в сочетании с неуверенностью в характере события составляет специфику представления мистического содержания в мифологической прозе.

### **Сокращения**

АЛФ РГГУ – архив Лаборатории фольклористики РГГУ

ТФГ – Теория функциональной грамматики. Л.

### **Литература**

Азбелев 1992 [Азб.] – Народная проза / Сост., вступ. ст., подгот. текстов и коммент. С.Н. Азбелева. М., 1992. (Б-ка русского фольклора. Т.12).

Афанасьев 1957 [Аф.] – *Афанасьев А.Н.* Народные русские сказки в 3-х т. М., 1957.

Зиновьев 1987 – Мифологические рассказы русского населения Восточной Сибири / Сост. В.П. Зиновьев. Новосибирск, 1987.

Пухова 2009 – Былички и бывальщины Воронежского края: сб. текстов / Сост. Т.Ф. Пухова. Воронеж, 2009.

Русская грамматика 1980 – Русская грамматика / АН СССР. Ин-т русского языка. Гл. ред. Н.Ю. Шведова. Т. 2: Синтаксис. § 2775. М., 1980. URL: <http://rusgram.narod.ru/>.

Теория функциональной грамматики. Темпоральность. Модальность / Отв. ред. А.В. Бондарко. Л., 1990.

Черепанова 1996 – Мифологические рассказы и легенды Русского Севера / Сост. и автор комментариев О.А. Черепанова. СПб., 1996.

Для заметок

---

*Научная литература*

Заказное издание

**Иллюзорные миры и медиумические практики в пространстве культуры**

Составители и редакторы *О.Б. Христофорова, Н.В. Петров*

Подписано в печать 27.11.2017. Формат 60x90 <sup>1</sup>/<sub>16</sub> Гарнитура PT Serif. Усл. печ. л. 7,5.  
Тираж 80 экз. Заказ №

Издательский дом «Дело» РАНХиГС 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82–84

Отпечатано в типографии РАНХиГС 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82–84