
**ВОЗНИКНОВЕНИЕ
И РАННИЕ ФОРМЫ СЛОВЕСНОГО
ИСКУССТВА**



1. Пещера Альтамира. Бизон.
2. Палеолитические Венеры.
3. Северный Кавказ. Майкопский курган.

Все искусства могли появиться только после того, как человек овладел членораздельной речью.

Ранее всех появилось изобразительное искусство (XXV- X тыс. до н.э.).

Словесное искусство возникло позже других видов искусства, так как для его

возникновения требовалась высокая степень развития языка в его коммуникативной функции и наличие сложных грамматико-синтаксических форм.

МИФ И ЛИТЕРАТУРА

Миф (греч.) – предание, повествование, басня.

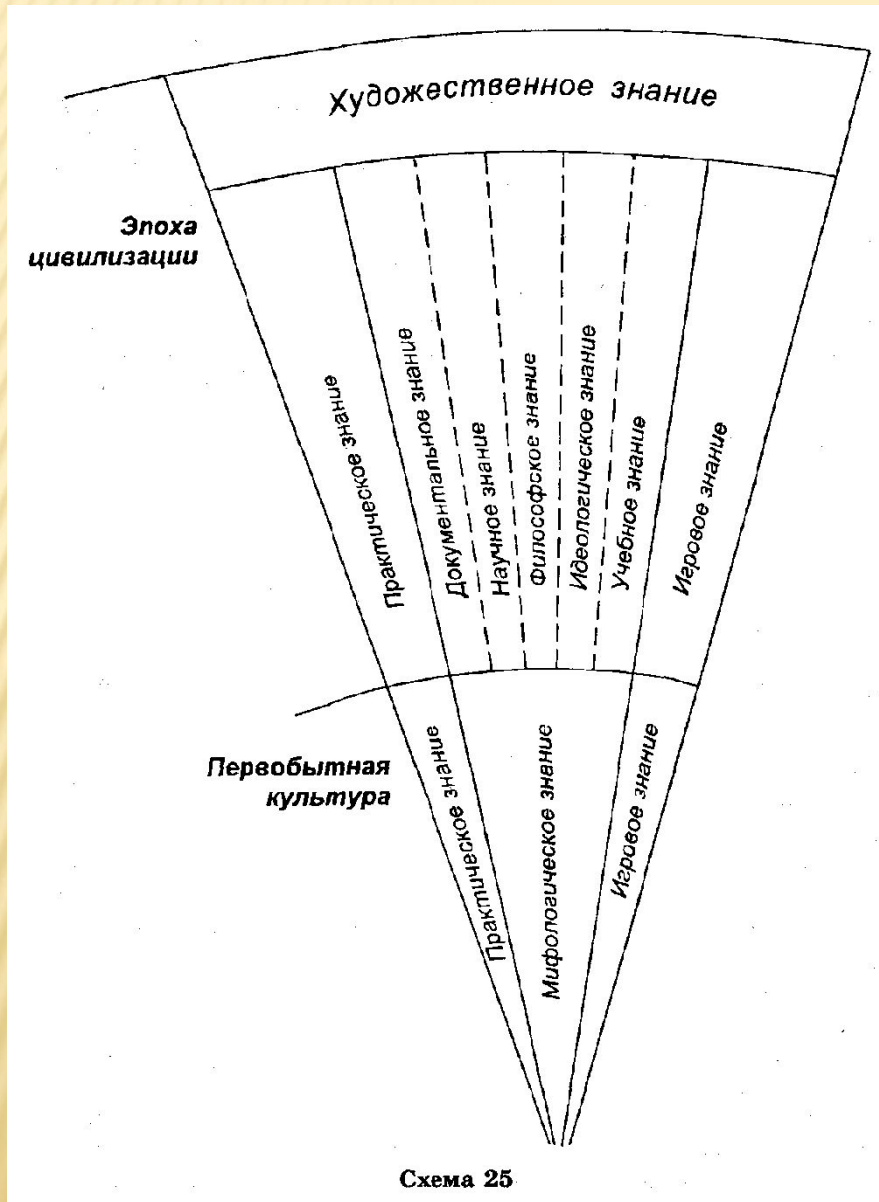
Мифы – создания коллективной общенародной фантазии, обобщённо отражающие действительность в виде чувственно-конкретных персонификаций и одушевлённых существ, которые мыслятся первобытным сознанием реальными (С.С. Аверинцев).

В первобытной культуре мифы выполняли роль науки.

Мифы – это целостная система, в терминах которой воспринимается весь мир.

Позже мифология распадается на различные формы общественного сознания:

- литература;
- наука;
- религия;
- политическая идеология
- и др.



ОСОБЕННОСТИ МИФА:

- ❖ **чувственная конкретность;**
- ❖ **эмоциональность и богатство воображения;**
- ❖ **отсутствие рассудочности;**
- ❖ **антропоморфизм (перенесение на предметы человеческих свойств);**
- ❖ **неумение абстрагировать атрибуты и форму от субъекта;**
- ❖ **замена сущности прецедентом, эпизодом («генетизм»).**

МИФ И СКАЗКА

Сказки произошли из мифов.

Структура мифа и сказки похожа – это *цепь потерь*.

1. в мифе и в архаической сказке цепь потерь состоит из неопределённого числа звеньев;

в **волшебной сказке** – 2 или чаще всего 3 звена;

2. в мифе и архаической сказке все звенья равноценны и обособлены;

в **волшебной сказке** – все звенья связаны жёсткой иерархией, ступенчатой структурой (кумулятивные сказки);

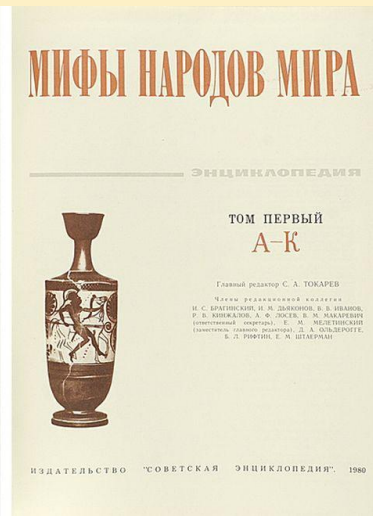
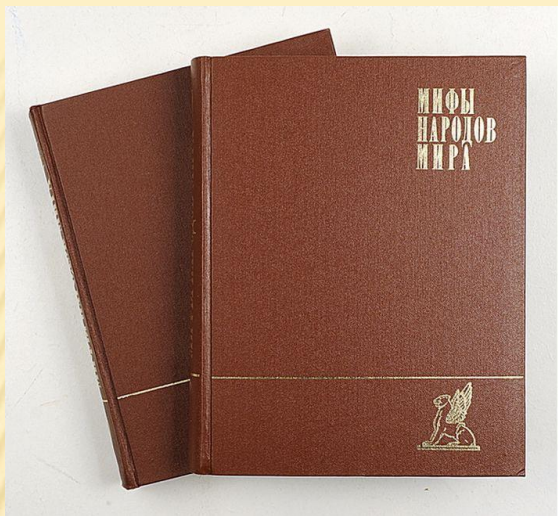
3. в мифе и архаической сказке финал не обязательно счастливый;

в **волшебной сказке** – счастливый (женитьба);

4. в основе мифа и архаической сказки – обряд инициации;

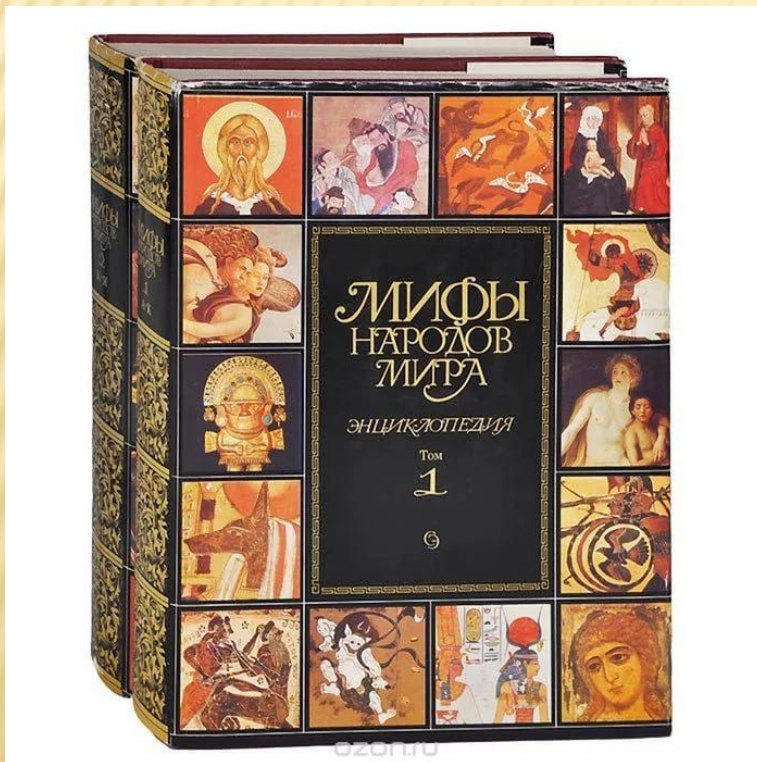
в основе **волшебной сказки** – обряд свадьбы;

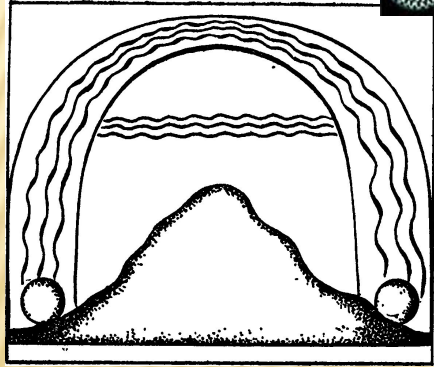
5. в волшебной сказке появляется особая **стилистика**: сказочные традиционные формулы (зачины, концовки, речь и т.п.).



Классификация мифов

- ЭТИОЛОГИЧЕСКИЕ (объясняющие предметы и явления мира)
- ТОТЕМИЧЕСКИЕ (*тотем* – на языке племени оджибве – *мой род*)
- КУЛЬТОВЫЕ (о священных предметах, ритуалах)
- КОСМОГОНИЧЕСКИЕ (о солнце, луне, звездах и др.)
- ЭСХАТОЛОГИЧЕСКИЕ (о конце света)
- АНТРОПОГОНИЧЕСКИЕ (о происхождении человека)
- БЛИЗНЕЧНЫЕ (героями является пара близнецов или друзей)





Мифопоэтическая модель мира

Мир – человек и среда в их взаимодействии.

Модель – сокращённое и упрощённое отображение представлений о мире внутри данной традиции.

Середина мира – это гармонизирующий элемент вселенной, источник порядка и чистоты, зародыш мира.

Через середину мира проходит **мировая ось (axis mundi)**.

Мировое древо (лат. *Arbor mundi*)

мифологический архетип, вселенское дерево, объединяющее все сферы мироздания. – трансформация мирового дерева.

Мировая гора

Наиболее известные горы:

Олимп, Парнас (место обитания Аполлона и муз);

Этна (расположена кузница Гефеста, с огнём из этой горы Деметра искала Персефону);

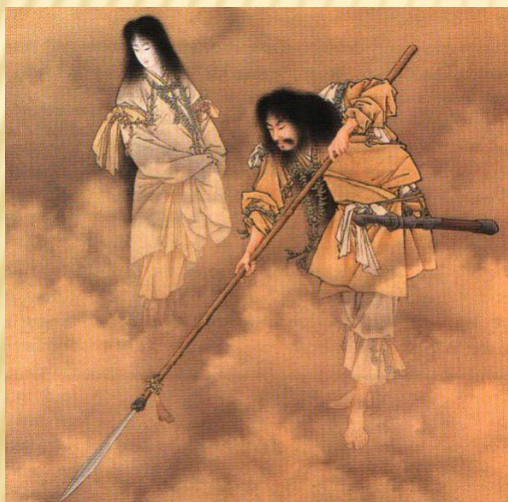
Кавказ (прикован Прометей);

Синай (Яхве открыл Моисею десять заповедей);

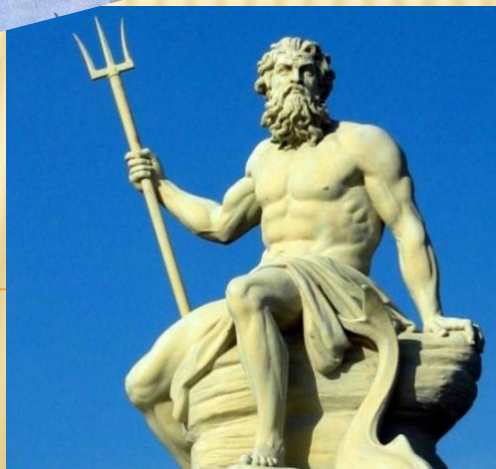
Эльбрус (прикован грузинский культурный герой Амирани).

Мировое яйцо

Пуп земли (омфал), от др.-греч.- пуп) - древний культовый объект в Дельфах.

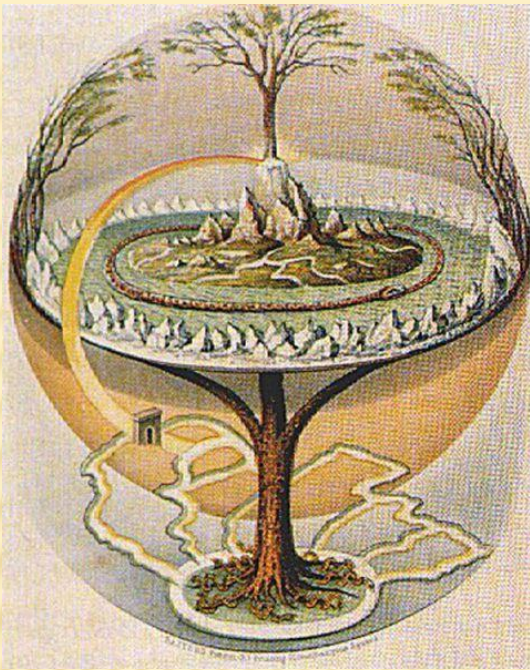


Г.Доре. Иллюстрации к Библии.
П.Рубенс. Союз Земли и Воды.



Состояния мира
Хаос (бездна, мировой океан)
Космос
Стихии мира
Вода
Земля
Воздух
Огонь





Пространство и время образуют неразрывное единство – *хронотоп*. Русское обозначение – *pro-stor* – *вперёд, вширь, вовне* – *открытость, воля*.





Путь

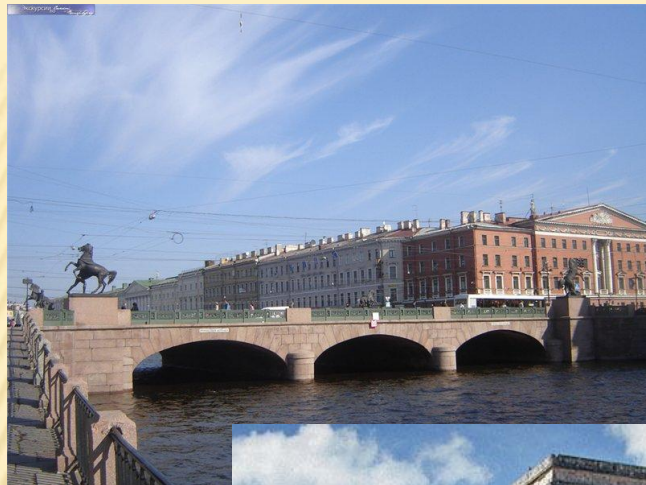
Образ связи между двумя отмеченными точками пространства.

Постоянное и необъемлемое свойство пути – его *трудность*.

Преодоление пути – *подвиг, подвижничество*.

М.Шагал. Агасфер.

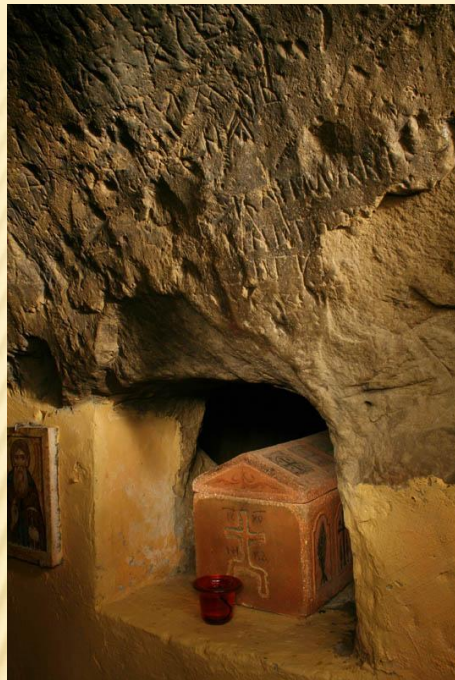
В.Васнецов. Витязь на распутье.



Мост- наиболее опасный участок пути. Образ связи между двумя точками сакрального пространства; Мост строится на глазах путника, в самый актуальный момент путешествия, на **самом опасном месте**, где путь прерван, где угроза со стороны злых сил наиболее очевидна. В этом отношении **мост подобен перекрёстку**, развилке дорог.

Лестница

Мифопоэтический образ связи верха и низа, разных космических зон. Образ лестницы чаще всего возникает в **критической ситуации**, когда есть угроза распада космически организованного мира.



Пещера

– нечто внутреннее и укрытое .

Пещера противостоит миру, который вне её, участвует в оппозиции видимое – невидимое, тёмное – светлое; иногда замещает дом.

В отличие от дома в пещере не живут, а **спасаются от опасности**, укрываются от мира, предаются аскезе.

В отличие от дома, пещера укрыта, незаметна для глаза, нелегко впускает и ещё труднее выпускает.

Она непроницаема:

в неё не смотрят,

из неё не выглядывают, не наблюдают.





Миф о умирающем и воскресающем звере:

- умерщвление царя-колдуна как акт земледельческой магии;
- убийство животного в ритуале вызывания дождя, при котором животное отождествляется со змеями или водяным духом;
- принесение девушки в жертву водяному демону ради обеспечения плодородия;
- весенние обряды и др.

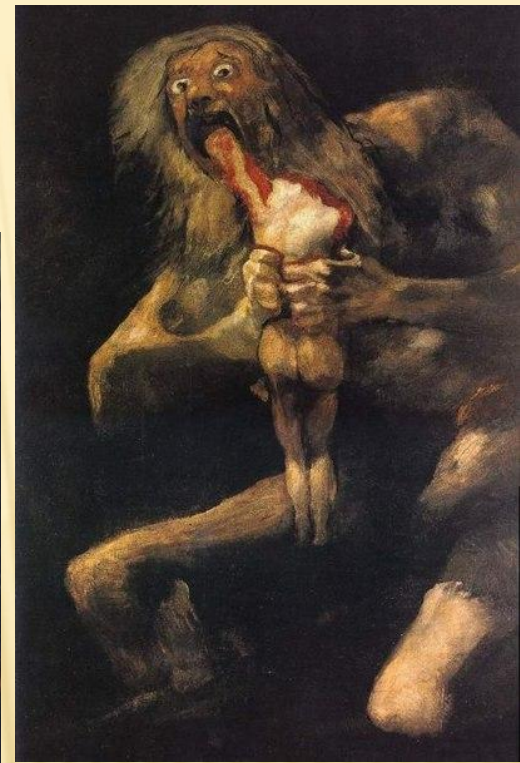


Кронос (или Хронос) – бог в греческой мифологии, протоген (первобытный бог) времени.

Хронос породил три стихии — Огонь, Воздух и Воду (одно из трёх первоначал, создал из своего семени **огонь, пневму и воду**).

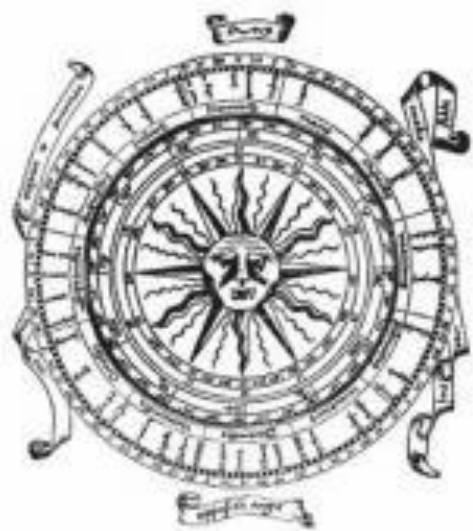


Бог Крон — отец бога Зевса
(Бюст III в. до н. э.)

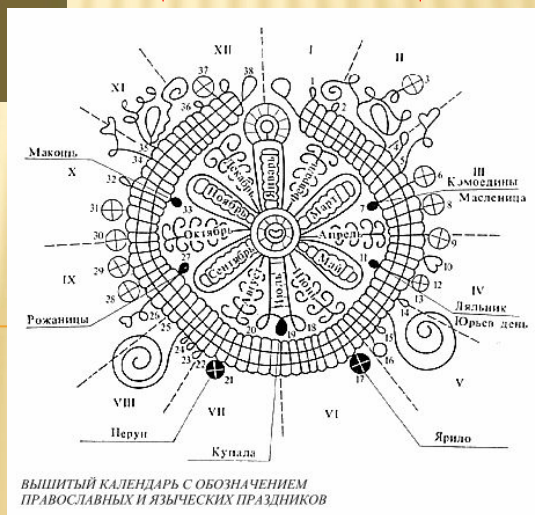


Богини, покровительствующие
браку, рождению, беременности,
родам – наиболее почитаемые в
пантеоне: **Гера, Юнона, Тиннит,
Гуань-инь, Исэгей айысыт и др.**





Календарь — «система счисления временных промежутков» (Н.В. Брагинская). В календаре проявляется **упорядочивающая деятельность времени**. Это представляется **разумным и соответствует космосу** как состоянию мира. Поэтому **-календарь везде священен -находится в ведении жрецов**. Упорядоченный календарь – принадлежность **цивилизации**.





Праздник – наиболее сакральный отрезок времени, часть оппозиции **праздник – будни**.

Классификация праздников:

универсальный праздник; годового цикла; сезонные; жизненного цикла; официальные; церковные; народные; тайные; повторяющиеся и т.д.

В каждой национальной традиции складывается свой многоуровневый сложный **«праздничный текст»**.

Наиболее полный смысл праздника раскрывается **в главном празднике – в момент перехода от старого года к новому**.

Образ вселенной в виде жертвы как бы обменивается на реальный мир (**праздники плодородия**).



ЕДА (ПИЦЦА)

Основная оппозиция: **Природа – Культура.**

Первоначально еда принадлежит природе (по происхождению, по составу частей).

По использованию – принадлежит культуре .

Еда – результат перехода от природы к культуре.

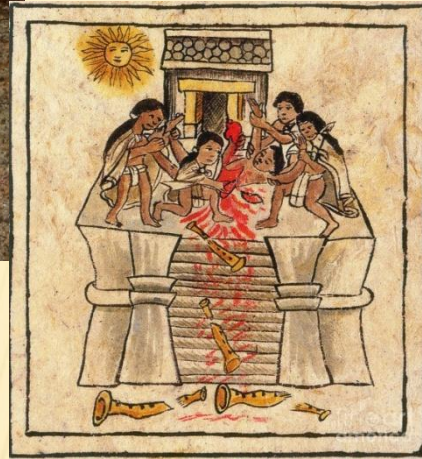
В зависимости от различий в еде, различаются **свои и чужие.**

Своя еда считается естественной, истинной.

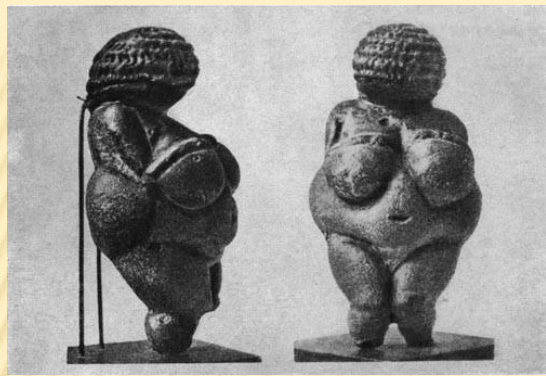
Чужая еда – антипища.

Дж.Арчимбольдо. Вертумн.

Леонардо да Винчи. Тайная вечеря.



Ниатомори



БОГИ

Могущественные, сверхъестественные существа, главные персонажи большинства мифов в развитых мифологиях.

Слово «Бог» - от *доля, счастье, удача, светить, сиять* и т.п.

БОГИНЯ-МАТЬ

Главное женское божество, как правило, соотносится

с землёй и с женским творческим началом в природе.

Самые ранние – палеолитические Венеры.

Основная функция – **созидательная.**

Связана с плодovitостью.

Покровительствует плодородию почвы, скота, людей, половой активности.

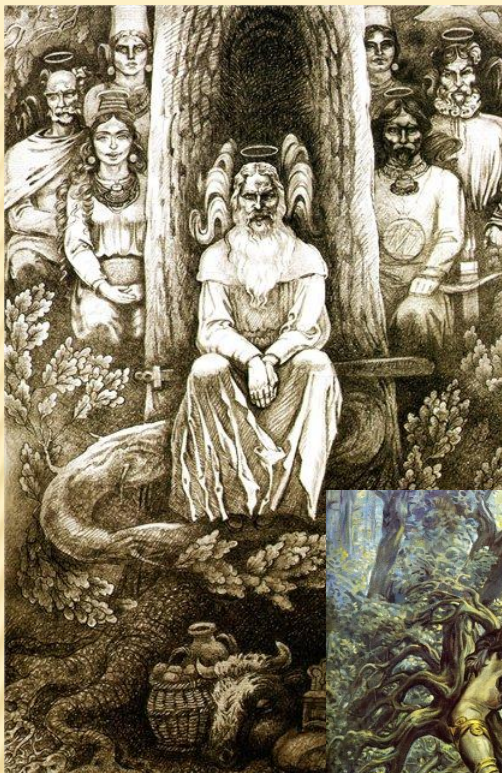
Но

Оппозиция **Хаос – Космос.**

Покровительствует войнам, злым чарам.

Мифологическая символика женщины: судьба, бездна, тьма, число 2 и др.

Кибела, Гея, Деметра, Параскева Пятница и др.



ДЕМИУРГ –

ремесленник, мастер, создатель, букв. – **творящий для народа**, мифологический персонаж, **творящий блага**.

Термин *демиург* связан с **созидательным творческим началом**.

Как правило:

Демиург – персонаж, который созидает космические блага.

Но функции демиурга шире, чем у ремесленника:

Гефест (греческая мифология) делает щит, представляющий собой модель мировой жизни.

Ильмаринен (карело-финская мифология) выковывает солнце, луну, чудесное *сампо* (волшебный предмет, обладающий магической силой и являющийся источником счастья, благополучия и изобилия, «шитый обод»).

Хнум (египетская мифология) создает мир и людей на гончарном круге.

Вишвакарман (индийская мифология) – ваятель, плотник, кузнец, творец мира.

КУЛЬТУРНЫЙ ГЕРОЙ

– персонаж, создающий **культурные** блага, его деятельность подобна деятельности ремесленника;

он **создает**

или добывает предметы, уже существующие, но удаленные, скрытые.

Первоначально – демиург и культурный герой – один персонаж.

Культурный герой

учит охотничьим приемам, ремеслам, искусствам;

вводит социальную организацию, брачные правила, магические предписания, ритуалы и праздники.

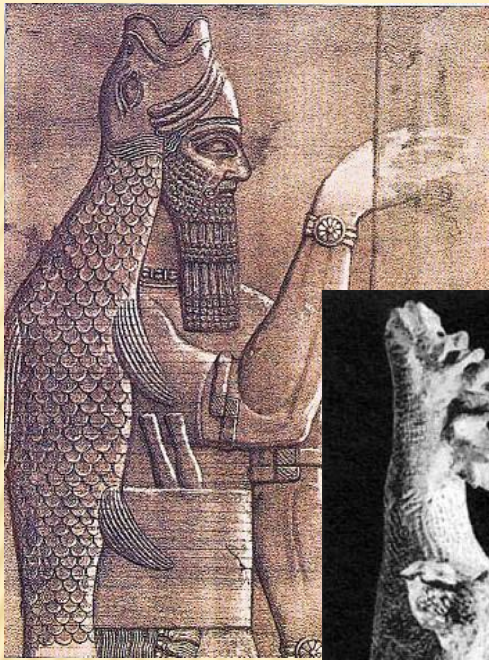
Мифы о культурных героях – **летопись первых успехов людей** в трудовой и общественной практике.

Может совпадать с образом бога:

Энки и Энлиль (шумеро-аккадская мифология);

Один (скандинавская мифология) – поэт, провидец;

Осирис (египетская мифология).





ТРИКСТЕР (от англ. - обманщик, ловкач)

- плут-озорник, демонически-комический дублер культурного героя.

Культурный герой может сам выступать в **противоположных ипостасях**, прибегает к хитростям:

Ворон притворяется плачущим ребенком, стараясь получить мячи (небесные светила);
Прометей обманывает богов при дележе мяса.
Есть тенденция отделить демонические и комические черты.

Озорные проделки чаще всего служат удовлетворению его **прожорливости или похотливости.**

В типе трикстера заключен **универсальный комизм.**

Он распространяется

-на жертв плута

-на высокие ритуалы

-на невоздержанность и асоциальность самого плута.

Этот комизм трикстера подобен **карнавальной стихии.**



Совмещение функций **героя-добытчика** и **героя-богатыря**.

Атрибут и оружие богов и героев – **меч**.

Бальмунг («Меч Нибелунгов») – меч Зигфрида, Хагена; твердый, острый, способен пробить любые доспехи и разрубить любой шлем.

Экскалибур – легендарный меч короля Артура, приписываются мистические и волшебные свойства. Достался Артуру при содействии волшебника Мерлина, его держала над водами таинственная рука (рука *Владычицы озера*)

Меч в камне – (по легенде – сочинил французский поэт 12 в. Робер де Борон). На церковном дворе собора в Лондоне был найден загадочный камень, на котором лежала наковальня с воткнутым мечом, пронзившим и камень под наковальней. Архиепископ окропил камень святой водой и прочитал надпись, гласившую, что меч сможет извлечь только истинный король, избранный Иисусом Христом.

Тхуантхьен – мифический меч императора Ле Лоя, освободившего Вьетнам от минских захватчиков в результате десятилетней войны 1418-1428 гг. ; в мече была сосредоточена волшебная сила, благодаря которой Ле Лой вырос в великана.



ДИТЯ

1) Связан с начальным временем, мотивом **рождения богов и людей** от пары первосуществ. Одно из главных космогонических деяний младенца – **разделение земли и неба**, которые осмысливаются как супружеская пара.

Индра – сын неба и земли в индуистской мифологии – выпил сомы и вырос до гигантских размеров.

Иногда старшие боги покидают дитя или **спускают его в колыбели на землю** специально с демиургической целью – на земле **дитя становится прародителем людей** и устройтелем жизни.

2) Выступает в **функции культурного героя в близнечных мифах** (*Ромул и Рем*).

3) Мотив **чудесного зачатия** или **чудесного рождения** – из земли, из камня, из скалы, из дерева (*Адонис*).

4) Мотив **вскармливания, выращивания в шкуре животного, в гнезде, в море**.

5) Мотив **красоты и мудрости/уродства и дикости** младенца.



ТИПЫ КУЛЬТУРНЫХ ГЕРОЕВ

ПАСТУХ (ПАСТЫРЬ).

Пастух - патриарх, мессия. Пастух причастен к природной мудрости, тайне общения с животными и растениями, небесными светилами и подземным царством (душами мертвых).

Пастух связан с идеей времени - ритм жизни Вселенной.

В скотоводческой традиции –

пастух-звездочет: у древних евреев – земля подобна пастбищу, бог – пастух, люди – овцы.

В истории человеческой первосемьи предпочтение отдается пастушеству и скотоводству (*Давид, Иисус, Митра*).

В земледельческой культуре пастух может рассматриваться как дикий кочевник, разбойник. В Египте «мерзость для египтян всякий пастух овец».

Наиболее **древний образ пастуха связан с образом умирающего и воскресающего бога.**

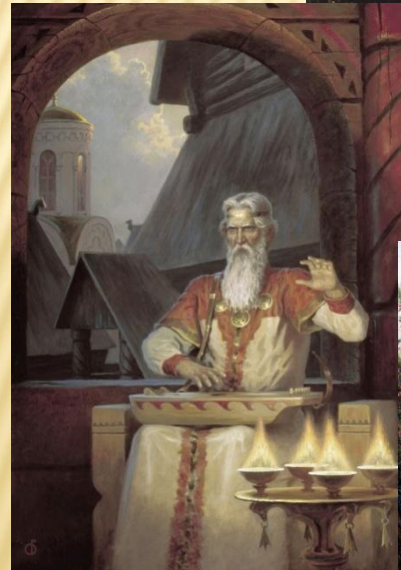
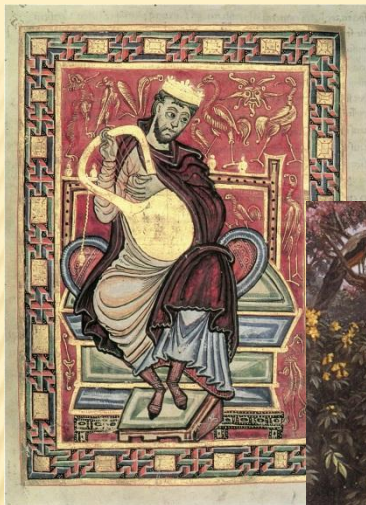
Пастух - поэт и музыкант:

Давид играет - на лире

Кришна – на флейте

Пан – на флейте-сиринге

Боян –на гусях.



ПОЭТ

1) Поэт - **создатель текстового мира**, персонифицированный образ установителя имён. Космогоническая, демиургическая, жреческая функции поэта.

Поэт – **субъект и объект «мирового текста»**.

2) Поэт - воплощение магической силы (*Орфей, Давид, Садко и др.*).

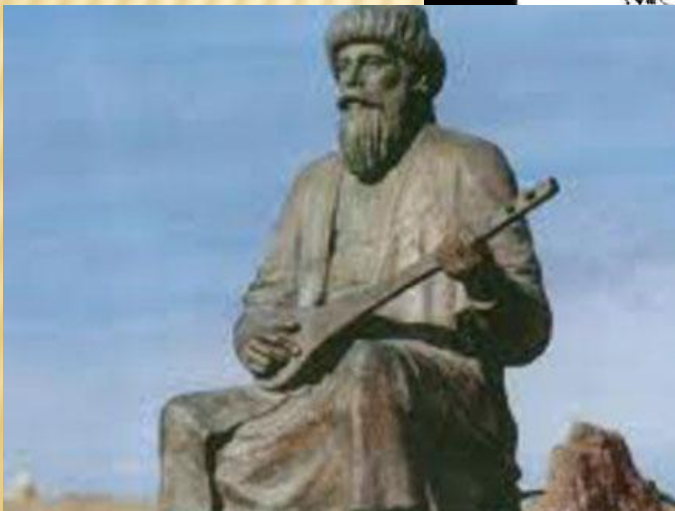
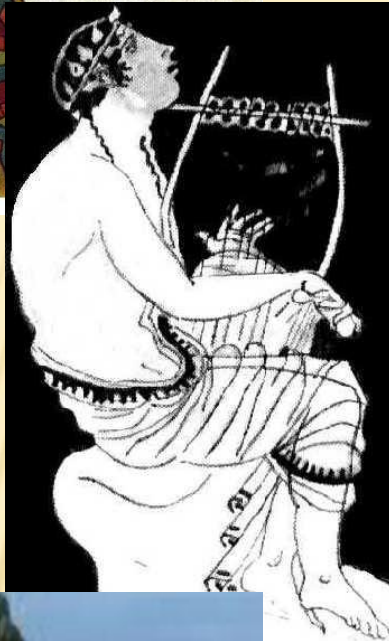
3) Поэт – **воплощение мудрости** (*Один, Соломон, Коркут*). Мотивы **сверхзрения и слепоты** поэта.

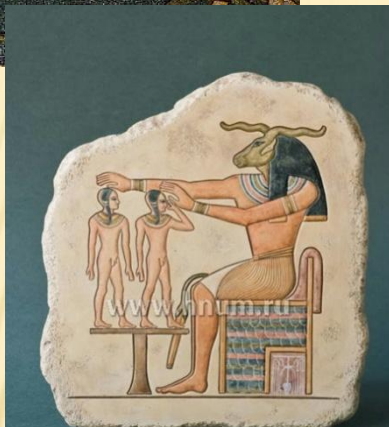
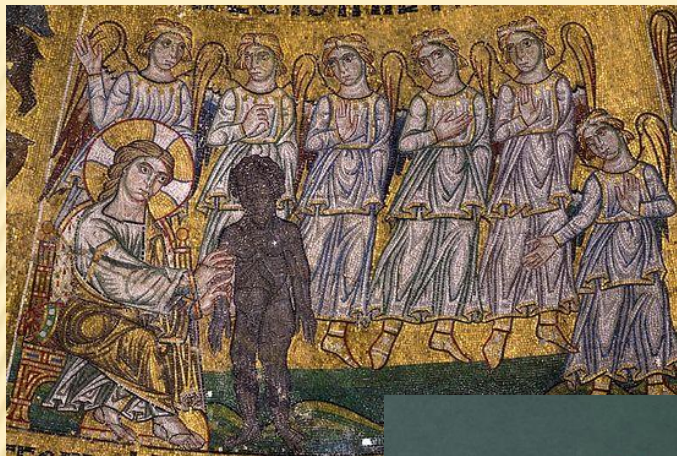
4) Образ **поэта-шамана**. Поэтическое творчество как «делание» (поэт-кузнец, поэт-ткач, поэт-плотник).

5) Поэт – **посредник между божественным и человеческим**. Особый поэтический: «язык богов», «мёд поэзии».

6) Мотивы **наказания и ущерба** поэта.

7) **Атрибутика поэта**: лира, венок, лебедь, образ крылатоголовой женщины.





ГОНЧАР (горшечник)

Образ бога, который творит людей.

Материал – глина.

В Индии – *Брахма* в одном из своих предшествующих рождений был гончаром.

Египет – бог плодородия *Хнум* создает на гончарном круге человека или весь мир.

Шумерские мифа – бог вод *Энки* призывает «формовщиков», которые сгущают глину, взятую богиней-прародительницей, и лепят человека и его судьбу.

Гончарное дело – божественное откровение.

Во многих традициях гончары – **особая священная группа**, которая обладает жреческими функциями.

Потом – **особая каста**, которая занимается изготовлением священных глиняных фигур (люди, животные, предметы).

Работа гончара окружена ритуальными предписаниями:

В Индии гончар начинал день с лепки священного фаллического изображения, которому должен был тут же поклониться.

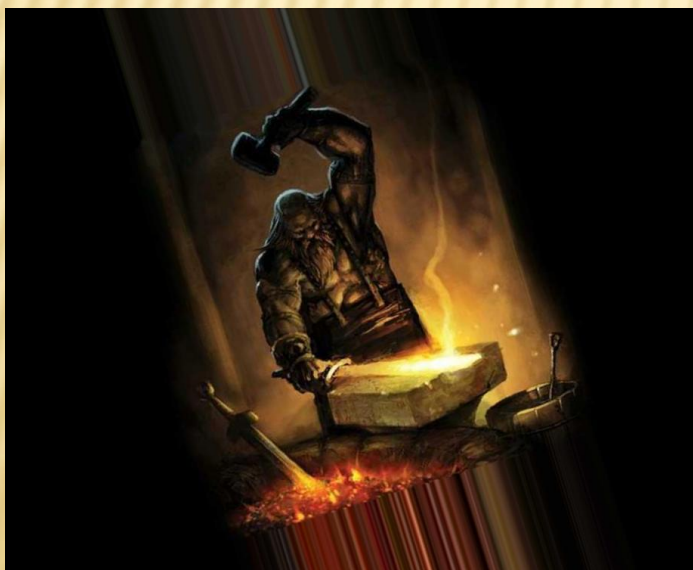
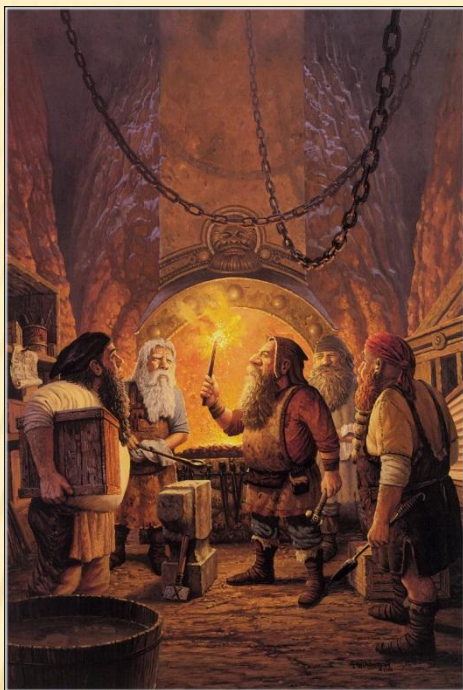
В Западной Африке – гончарное дело – женское занятие.

Образ прародительницы-горшечницы.

Земля – «живая» глина.

Мотив **брака горшечницы и кузнеца.**

От бога отличаются тем, что не могут вдохнуть жизнь в свое создание.



КУЗНЕЦ

- персонаж, наделенный сверхъестественной силой, **связан со стихией огня**, обладает функциями демиурга.

Кузнец - **божественный мастер**, создает

-любые предметы,

-волшебное оружие (палица, щит, меч);

-создает основные небесные тела

-модель мира в металле;

-закаляет в металле культурных героев:

придает им неуязвимость, чинит им

черепа, ставит медные заплатки;

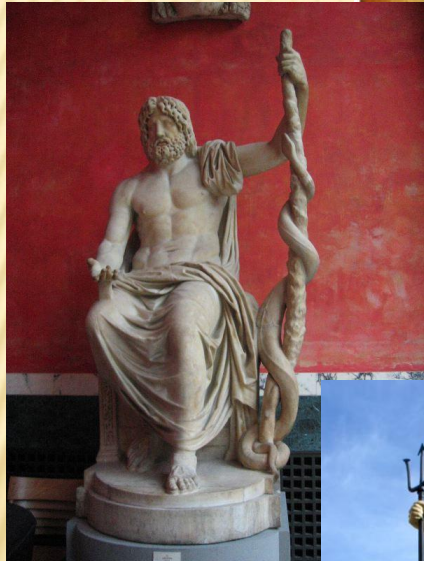
-может выковать песню, свадьбу, слово, дом.

Кузнец сам тоже **неуязвим**, так как может становиться **невидимым**.

Кузнец – **«господин всех ремёсел»**.

Учит кузнечному делу, доставать с неба злаки (*небесные кузнецы*).

Противостоит воде.



ЦАРЬ

- один из центральных образов, вождь первобытного коллектива, родоначальник, культурный герой, центр вселенной, ось мира, **соединение космического и социального.**

Царь воплощает полюс жизни, **воплощение силы сезонного плодородия.**

Каждый новый божественный царь справляет священный брак.

Отвечает за благополучие своего народа, порядок в человеческих делах.

От царя зависит правильное чередование времен года, выпадение дождей, избавление от болезней.

Смена царей происходит в результате состязания с претендентом.

Награда – универсальный символ власти – **скипетр, посох, ветвь** (аналог мирового дерева).

Мотивы: завоевание трона; смерть; сон; выдавание замуж дочери; вдовство и др.

«Царская» мифология и предания о реальных правителях.

РАБ

- особый персонаж, шут, противопоставление царю; равнозначен шутовскому царю и господину.

Роль шута характерна для периодических ритуалов, во время которых происходит **переворачивание социальной иерархии**.

Семантика раба – персона смерти (в Риме приговоренный к смерти зачислялся в рабы).

Раб – низовой персонаж, хтоническое существо. Мотивы **временной смерти, унижения-рабства, скитальчества** в мифологии, архаическом эпосе, сказочном фольклоре: *Одиссей, Соломон, Золушка*.

Мотивы метаморфозы смерти:

глупость, безумие, персонификация священного смеха; мытарства, юродство, голод-обжорство.

В комедии:

-**амплуа паразита** (сотрапезник, в Древней Греции помощники при исполнении религиозных культов, впоследствии нахлебники, прихлебатели, которые зарабатывали бесплатное угощение, развлекая хозяев)

-**повара**.

Хозяева – слуги.

Карнавализация.

