

Вопросы истории и культуры северных стран и территорий

Historical and cultural problems of northern countries and regions

Памяти Д.А. Несанелиса

Метафизика детской игры

(Рецензия на книгу Д.А. Несанелиса «Символические формы поведения в традиционной культуре народов Севера».

Архангельск: Поморский университет, 2006. 154 с.

[Издание второе, дополненное. Архангельск,

Поморский университет, 2010. 154с.)

Линник Ю.В.

(Петрозаводск, Россия)

© Ю.В. Линник

Деревянные игрушки, бытовавшие на верхней Онеге, впечатляют архаикой своих форм. Будто перед нами идолы в миниатюре! *Панки*: так называются эти удивительные изделия. Вполне резонно желание увидеть в панках реликт язычества. И распространить на них алгоритм, о котором немало писали этнографы: как забытые ритуалы продолжают бытовать в детской игре, так и древние боги, покинув разорённые капища, находят своего рода убежище в малой пластике – ребячьей забаве. В этой системе взглядов детство предстаёт как уникальный хранитель информации. Мир взрослых – полная амнезия, мир детства – живая память. Культурная, историческая память! Игрушки Поонежья – как уменьшительное стекло: большое сделалось малым – гиперболы превратились в литоты. Но сохранными остались и дух, и стиль. Это ли не уникальный шанс прозондировать прошлое?

В своей глубокой монографии Д.А. Несанелис с успехом использует неожиданную возможность [1]. За нею стоит *диахрония*: причина находится в прошлом – следствие

обнаруживает себя в настоящем. Ритуал и игра рассматривается в данном контексте как эволюционные этапы. Это *зверистично*. Однако оригинальность исследования Д.А. Несанелиса заключается в том, что он допускает – и убедительно обосновывает – возможность синхронии двух реальностей. Говоря о плодотворности этносемиотического метода, учёный пишет: «*В рамках такого подхода возможно сформулировать вывод, согласно которому детские игры, сохранившие архаичные элементы, и содержательно сопоставимые с ними ритуалы следует рассматривать в качестве синхронных этнографических явлений, по-разному отражающих фундаментальные мировоззренческие схемы*» [1, С. 142]. Это новый взгляд. Но им не отменяется прежний – вовсе нет: между *диахронией* и *синхронией* следует искать отношение дополнительности.

Понятна иерархия взрослости и детства. Субординация не в пользу ребёнка! Мы смотрим на него покровительственно – берём под свой патронаж – довлеем над ним. Как же иначе? Вовсе не нарушая этого естественного порядка, Д.А. Несанелис ставит вопрос о своеобразной *автономии детства*. Больше того: о его определённом превосходстве над взрослостью! Ибо мы помним: *дети наследуют царство Божие*. Субординация здесь как бы переворачивается. Д.А. Несанелис приближает нас к пониманию этой загадочной инверсии, пересекая черту, возле которой обычно медлит рациональная наука. Ведь за нею простирается область метафизического. Д.А. Несанелис дерзает бросить на неё луч своей интуиции.

Детская игра является эхом изжитых обрядов?

Или это независимая от впечатлений прошлого реализация глубинных архетипов?

В этих вопросах варьируется дилемма диахронии и синхронии. Что можно сказать в пользу синхронии?

М.С. Шагинян удивлялась: лицо у новорождённого младенца как печёное яблоко – сморщенное, будто старческое. Этому нашли бы объяснение два мыслителя – Лао-цзы и Сократ. Первый считал, что близость к детству – гарант мудрости: ребёнок лучше чувствует Дао – непосредственно связан с ним. Сократ же – если верить ранним диалогам Платона – учил об *анамнесисе*: душа ребёнка хранит свежие впечатления вечности, из которой недавно исторгнута – надо

ей помочь припомнить познанное *там*, в мире идей. Взросление удаляет от занебесья.

Идеи Платона созвучны архетипам К. Юнга. Становясь старше, мы обрываем незримую пуповину, соединяющую нас с премирным лоном – не через неё ли ребёнок получает то, что потом раскрывается в его играх?

Реализуя импульсы, полученные от монографии Д.А. Несанелиса, я пошёл бы ещё дальше в своём вопрошании: а не может ли быть так, что игра предшествует ритуалу – является его источником? Конечно, это спекулятивные предположения, но они могут помочь в поиске истины. Одно бесспорно – и монография Д.А. Несанелиса даёт здесь убедительные аргументы: *детство метафизично* – принятая им модель мира включает в себя трансцендентные уровни бытия. Более того: зиждется на них.

Детские *страшилки* обычно связаны с темой смерти.

Игра в похороны: читая о ней, чувствуешь, как пробегает холодок по коже.

Откуда в детстве эти мотивы? Взрослость обычно табуирует их. *Memento mori*: слыша этот философский призыв, мы оказываем ему внутреннее сопротивление. Ничего не хотим знать о Танатосе! Отсюда наша неготовность к *пограничной ситуации*. А детство запросто воспроизводит её – охотно моделирует в своих играх. Не они ли стали основой мистерий, посвящённых умиранию и воскресению?

Потребность в страхе: для детства это константа. Почему? Перед нами бездонная экзистенциальная тайна. Д.А. Несанелис далёк от идиллического взгляда на детство. Пусть бессознательно, но оно чувствует антиномии бытия – в онтологии детской игры есть момент трагического. И здесь хочется сказать так: детство идёт впереди М. Хайдеггера – предваряет его. Быть больно! И страшно. И вместе с тем упоительно – ужас бытия сочетается с ощущением его полноты и благодатности.

Детские куклы часто *безлики*. Этнография видит в этой детали манифестацию мира мёртвых. Но ведь это и мир вечности. Можно сказать так: смерть нивелирует разнообразие – стирает личные черты. Она возвращает нас в начало, где царит неопределённость. Не этот ли мотив, впервые озвученный детством, получил новые обертона у К.С. Малевича? Нарисовать нос и рот, наметить глаза: это как порождение – или

как воскрешение. Архетип вечного возвращения явственно просвечивает в метафизике игрушки. Хочется сказать: именно им направляется её филогенез и онтогенез, понятия мифопоэтически. Внутри игрового пространства ребёнок действует как Бог – ключи от жизни и смерти оказываются в его маленьких руках.

Игра в жмурки: тема темноты и слепоты опять-таки отсылает нас к миру мёртвых. Вспомним, как в Элевсинских мистериях чередовались кромешный мрак и ослепительный свет – ритуал посвящения вторил антитетике бытия. Чувствовал ли мистагог, погружённый в черноту искусственной ночи, дыхание Аида? И касания его теней? Типологически *игру в жмурки* вполне можно соотнести с подобными обрядами инициации. Но если тут генетическая преемственность? Является ли игра вырожденной формой ритуала? Как бы его рудиментом? *Диахрония* не исключена. Но и *синхрония* вероятна. Один и тот же архетип может – по праву вечной идеи – получить независимое воплощение в разных эпохах и ареалах. В разных возрастах! Не конвергируют ли игра и ритуал?

Прямой контакт между миром живых и миром мёртвых опасен. Вот почему разделяющее их средостение должно выполнять функцию надёжной изоляции. Снятие таковой – священнодействие: его можно доверить лишь опытному теургу. Или ребёнку! О некоторых играх мы вправе сказать так: они открывают продух – или смотровое оконце – в инобытие. Заглядывать туда боязно. Но ведь как интересно! Соблазн хоть чуточку высветить неизвестное: взрослостью это будет изжито – мир станет одноуровневым, уплощённым. Этносемиотика помогает нам вспомнить о потерянных измерениях. Ценю в книге Д.А. Несанелиса такие напоминания.

Два мира – *этот* и *тот* – вплотную подходят друг к другу. Надо создать буфер между ними! Прямой переход через границу может оказаться губительным. Поэтому траектория осложняется! Закономерно, что она принимает форму *лабиринта* – путь перехода здесь предельно осложнён и затруднён. *Дорога к Еме* – одна из игр, зафиксированных у детей коми – прокладывается петлисто, извилисто. Она вполне изоморфна древним лабиринтам. Возводившие их пращуры каким-то образом передают информацию о них в настоящее? Такая трансляция, использующая опосредованные каналы, в

принципе возможна. Однако с неменьшим основанием мы вправе предположить, что здесь опять-таки имеет место параллелизм, отражающий единство архетипического первоисточника.

Д.А. Несанелис приводит поразительный факт из нашей современности: ребёнок *играет в магазин* – и вместо талонов использует некрологи, тщательно вырезанные из газет [1, С. 104]. Жутковато! Однако надо признать, что и в данном случае мы видим характерное для детства – и этим разительно отличающее его от взрослости – игровое, воистину мудрое отношение к смерти. Поначалу оно может шокировать. Но стоящая за ним правда бытия всё-таки склоняет нас к более спокойным и взвешенным оценкам. Детство философично.

Качели: они любимы во всей Ойкумене. Этносемиотика и в этой игре видит неявный символизм. В раскачивании повторяется ритм жизни и смерти? Воспроизводится циклизм бытия? Вот несколько иной поворот темы: качели переносят нас над пропастью небытия – обеспечивают инициацию. Поэтому их условное подобие иногда кладётся в гроб. Д.А. Несанелис специально исследовал место качелей в космосе игры. Его результаты впечатляют. К ним хочется добавить такое наблюдение: ритм былинного стиха – по сути ритм качелей. Внутри тринадцатисложника мы угадываем и накат, и откат – две встречных волны образуют своего рода интерференцию.

*Он повыскачил на гору на высокую,
Посмотрел на все на три-четыре стороны.*

На разных уровнях мы видим проступание одной и той же архетипической канвы.

Д.А. Несанелис предстаёт как широко эрудированный исследователь – богатейший полевой материал интерпретируется им с привлечением новейших методологий. Вот конкретный пример. Одна из детских игр связана с водным беспозвоночным *Gordius aquaticus*. Он известен как *волосатик*. Вместе с соломинкой дети бросают его в костёр – оппозиция воды и огня тут заявлена со всей очевидностью. Апеллируя к работам В.В. Иванова и В.Н. Топорова, Д.А. Несанелис накладывает на детскую игру так называемый *основной миф* – представление о поединке Громовержца и Велеса. Мне импонируют такие рискованные, но внутренне оправданные

сближения – разноплановые и разномасштабные явления тут увязываются с общей порождающей матрицей. Она залегает в недрах бессознательного, напитанных эманацией многих эонов.

Ритуал – это переход через границу; *этикет* – это удерживание в рамках. Правомерная дифференциация! Анализируя игру девочек в *чомики* – это игрушечные жилища – Д.А. Несанелис показывает: игра имеет аналогии и в этикете. Но вовсе не дублирует его! На примере *чомиков* исследователь блестяще показал творческую природу игры. Неправильно видеть в ней только уменьшенные копии ритуала, этикета, бытового уклада. В чём-то игра прагматична – она учит, тренирует. Но всё-таки эти функции для неё вторичны.

Игра самоценна.

Прочитав книгу Д.А. Несанелиса, по-новому видишь детство. Оно *самородно*. Будет правильно воспринимать его как нечто *самостоятельное, самодовлеющее, самоценное*. Это не отрывает мир детства от мира взрослых, репродуцирование которого имеет место, но подчёркивает его способность творить из себя и от себя.

Детство креативно.

Вот какой вывод хочется сделать из яркого исследования Д.А. Несанелиса.

1. Несанелис Д.А. Символические формы поведения в традиционной культуре народов Севера. Архангельск: Поморский университет, 2006. 154 с. [Издание второе, дополненное. Архангельск, Поморский университет, 2010. 154с.]