

Минькова Наталья Валерьевна

[ПЕРСОНИФИКАЦИЯ СМЕРТИ КАК ТАКТИКА БОРЬБЫ С ВРАГОМ](#)

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2010/2-1/13.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

[Альманах современной науки и образования](#)

Тамбов: Грамота, 2010. № 2 (33): в 2-х ч. Ч. I. С. 38-39. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2010/2-1/

[© Издательство "Грамота"](#)

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

УДК 008

*Наталья Валерьевна Минькова
Московский гуманитарный университет*

ПЕРСОНИФИКАЦИЯ СМЕРТИ КАК ТАКТИКА БОРЬБЫ С ВРАГОМ[©]

Современная массовая культура, обнаруживая сходство с западноевропейской культурой XIV-XVII вв. в таких аспектах как построение магической картины мира, обнаружение сакрального в реальном, сочетание архаических и средневековых элементов, зрелищный характер, единство противоположностей отношение к смерти и жизни, как и культура средневековья (по Й. Хейзинга) пронизана тремя видами мышления: реализмом, символизмом и персонифицированием. Мышление современного человека, как и средневекового, попало в зависимость от воплощения в конкретных образах, поскольку в оба периода большое значение придается зрительной стороне культуры. Й. Хейзинга пишет: «Когда мысль, приписывающая идее самостоятельное существование, хочет стать зримой, она способна достигнуть этого не иначе, как прибегая к персонификации» [5, с. 245]. Однако персонификация имеет различный характер для человека образованного и менее образованного: для первого она является метафорической или аллегорической, для второго – облекается в плоть и обретает самостоятельное существование. Массовая культура, являясь выражением мыслей среднего человека, предпочитает второй вариант. А. Гуревич, исследуя высказывания крестьян конца средневековья, отмечает сведение духовного и божественного к плотскому, земному и обыденному и заключает, что «простонародные идеи о Боге, мире душе и религии проникнуты примитивным материализмом» [2, с. 292]. Неподготовленная аудитория воспринимает все буквально, не делая различия между духовным и телесным, что связано с ориентацией на конкретное, наглядно осязаемое.

Массовая культура персонифицирует как абстрактные понятия, так и объекты, не содержащие намека на антропоморфность (как, например, в средневековье изображали сыр, сражающийся с хлебом). Современные рекламные ролики наряду с антропоморфизацией бактерий, лекарств, представляют персонифицированные понятия голода, кашля, болезней и даже смерти. Причина представления смерти в качестве одушевленного объекта кроется в изменении отношения к смерти в эпоху постмодерна, по сравнению с представлениями о ней в культуре предшествующего периода, и возвращению к культурным кодам позднего средневековья.

Современный подход к пониманию смерти включает в себя ее обратимость и отсроченность. Следствием торжества науки, техники, электронных технологий стало представление о возможности контроля над смертью, базирующееся на системе представлений о машине и ее функционировании и взаимозаменяемости деталей и узлов: машина или работает, или не работает. Этот взгляд породил трансформацию идеи бессмертия, возможность исправления судьбы и индивидуальные практики продления жизни. М. Каstellс [4] указывает на два направления медицинских наук, которые проникают во все сферы общества – это навязчивая идея предотвращения смерти и желание сражаться до конца. На отсрочку смерти, мечту о которой массовая культура воплотила в программах, фильмах и играх об успехах клонирования и криобиологии, направлена индустрия здорового образа жизни, начиная с диет и борьбы с курением, и заканчивая увлечением восточными практиками. Культура постмодерна фетишизирует бессмертие как неопределенно растянутую жизнь, противопоставленную вечной жизни, и порождает массу бессмертных героев. Однако неопределенность сроков научного обоснования практического бессмертия приводит к желанию физической расправы со смертью.

Здесь представляется необходимым вспомнить легенду о причине появления у Смерти признака невидимости. Раньше Смерть ходила видимая, материальная, и люди, не желая умирать, схватили ее и заперли, когда смерть вызволили, она, во избежание подобных ситуаций, сделалась невидимой. В этой легенде лежит глубокий смысл - предание смерти тела делает ее снова видимой, что создает образ конкретного врага, которого можно победить, в отличие от реальной смерти. Рассмотрим некоторые формы, в которые облачают смерть, вводя ее в культуру в качестве персонажа.

В XIV-XVII вв. смерть стала самым устойчивым персонажем, появившемся независимо от догматов, и ее образ «сделался более реальным, чем некоторые святые, и пережил их всех» [5, с. 253]. Смерть изображалась в нескольких вариантах: в виде мрачного, непобедимого апокалипсического всадника, эринии с крыльями летучей мыши или дракона с косой и луком, одушевленного скелета с косой, «в виде тощей - кожа да кости - старухи с развевающимися по ветру волосами, сидящей на лошади» [3, с. 129], в виде мумии, восседающей «на гробнице, как на троне, держа копьё, подобно скипетру, и череп, как царскую державу» [1, с. 128]. Наиболее типичным изображением смерти стал полуразложившийся труп, характерный для иконографии смерти с XIV по XVI вв. Если сначала смерть представлялась персонажем, не имеющим отношения к добру или злу, то в дальнейшем в иконографии макабра, как указывает Ф. Арьес [Там же], будут нередки попытки отнести Смерть к дьявольскому миру, лишив ее, тем самым, нейтральности. Об этом говорят и антропоморфное тело смерти и зверинность, выраженная, например, крыльями летучей мыши, а, как известно, звероподобие является характерным признаком персонажа демонологии.

Эпоха постмодерна, одержимая жаждой жизни и идущая по пути практического бессмертия, воспринимает смерть как полностью негативное явление и представляет в символике смерти множество звероподобных существ, выхваченных из мифологического контекста, наделенных новыми чертами и вставленными в новый текст. Олицетворяющие смерть существа, с которыми герои ведут борьбу, представляют как все стихии, так и все миры: демонический, мир фауны и флоры, параллельный, миры других цивилизаций. Смерть, как чудовище, легко уничтожается известными средствами, если же она не материализована, то задача героев состоит в ее материализации с последующим уничтожением с помощью технических достижений человечества. Смерть не страшна, когда знаешь противника в лицо. В этих сражениях человек, как существо, обладающее разумом, неизменно одерживает победу, используя достаточные в этом случае физические методы борьбы.

Персонафицированная смерть требует несколько иных способов сопротивления смерти. Обладание человеческим разумом и человеческим телом, предоставляет специфическую модель поведения в актах борьбы, а именно, учет личности – получение с физическим телом страстей и желаний, присущих исключительно человеку. Персонафикация Смерти дает возможность общения с ней на равных, использование методов уговора, соблазнения, обмана, игры с «человечностью». Например, в фильме «Встречайте, Джо Блэк» Смерть дает отсрочку своему клиенту, так как тот приобщил его (в фильме смерть имеет мужской пол) к земным радостям. Иногда Смерть «страдает» от отсутствия возможностей наслаждения и, испытывая зависть к людям, обращается к человеку с какой-либо просьбой (например, спеть на сцене).

В случае очеловеченной смерти культура, как правило, прибегает к образу скелета (трупа) в плаще с капюшоном и вооруженному костью – оружием, требующим большого размаха. Этот образ не случаен, поскольку массовая культура эпохи постмодерна, широко использует насилие и смерть в качестве коммерческого продукта и «множит» жертвы.

Часто смерть выступает комическим персонажем в фильмах, телевизионных анекдотах, юмористических программах играх и мультфильмах. Например, обрамление сериала «Байки из склепа» составляют веселые комментарии к сюжету серии выскакивающей из гроба, всегда одетой «по случаю» мумии.

В игре «The Sims» смерть приходит за героями и показывает, что все человеческое ей не чуждо: что-то записывает, затем звонит по телефону на тот свет с просьбой забрать умирающего; если Смерть задержится в доме, она может поесть, полежать на диване и пойти в уборную. Популярность образа смерти приводит геймера к «игре в игру»: создаются ситуации эпидемий, при которых смерть становится главным персонажем. Популярность комического персонажа Смерть свидетельствует о попытке изжить страх и относит к распространенной в поздние средние века практике осмеяния врага, например, при осаде городов (при осаде Мо горожане показывают осаждающим козла, в Конде заявляют, что им некогда сдаваться, так как они пекут блины и т.д.).

В современной массовой культуре Смерть становится непосредственным участником событий фильмов и реклам и предстает в разных материальных обликах: от всевозможных хтонических существ, символизирующих неуправляемое природное начало до собственно антропоморфного, средневекового образа. Смерть в них не связана с судьбой, честью, трагедией, справедливостью, это симуляция, смысл которой, с одной стороны, состоит в изысканных спецэффектах, создающих чувство «более мертвого, чем мертвого» [6], в демонстрации технического мастерства. С другой стороны, наделение смерти плотью и человеческими качествами, имеет смысл материализации образа врага с его последующим уничтожением или посрамлением, тем самым, ослабляя страх перед реальной смертью.

Список литературы

1. **Аръес Ф.** Человек перед лицом смерти / пер. с фр.; общ. ред. С. В. Оболенской. М.: Издательская группа «Прогресс» - «Прогресс-Академия», 1992. 528 с.
2. **Гуревич А. Я., Харитонович Д. Э.** История средних веков. М.: Интерпракс, 1995. 336 с.
3. **Делюмо Ж.** Грех и страх: формирование чувства вины в цивилизации Запада (XIII-XVIII вв.). Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2003, 752 с.
4. **Кастельс М.** Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ.; под науч. ред. О. И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
5. **Хейзинга Й.** Осень Средневековья: соч. в 3-х тт. / пер. с нидерланд. М.: Издательская группа «Прогресс» - «Культура», 1995. Т. 1. 416 с.
6. **Hulsman J.** Optional death in the postmodern narrative [Электронный ресурс]. URL: <http://www.postmodernvillage.com/eastwest/issue6/6a-0003.html>