

Михельсон Ольга Константиновна, Поляков Николай Станиславович, Тимченко Ксения Петровна
РЕЛИГИОЗНЫЙ СИМВОЛИЗМ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ: ПОЛИСЕМАНТИЧНОСТЬ ОБРАЗА ДРЕВА

Популярная культура широко использует многие религиозные символы, и образ древа - не исключение. В современном кинематографе, литературе жанра фэнтези и ролевых компьютерных играх семантика деревьев - многолика, и знаковый ряд, представленный этим образом, схож с символизмом древа, характерным для религиозных традиций. Древо выполняет функции мировой оси, связывая различные пласты бытия, причем не только пространственные, но и временные, объединяет микро- и макрокосм, олицетворяет возрождение, жизнь и растительность, связь человека и природы, несет моральный аспект.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2016/1/27.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 1 (63). С. 109-112. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2016/1/

© 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: hist@gramota.net

УДК 2; 21

Философские науки

Популярная культура широко использует многие религиозные символы, и образ древа – не исключение. В современном кинематографе, литературе жанра фэнтези и ролевых компьютерных играх семантика деревьев – многолика, и знаковый ряд, представленный этим образом, схож с символизмом древа, характерным для религиозных традиций. Древо выполняет функции мировой оси, связывая различные пласты бытия, причем не только пространственные, но и временные, объединяет микро- и макрокосм, олицетворяет возрождение, жизнь и растительность, связь человека и природы, несет моральный аспект.

Ключевые слова и фразы: Мировое древо; Древо Жизни; религия и кинематограф; религия и фэнтези; религия в компьютерных ролевых играх.

Михельсон Ольга Константиновна, к. филос. н.

Поляков Николай Станиславович, к. филос. н.

Тимченко Ксения Петровна

Санкт-Петербургский государственный университет

olia_mikhelson@mail.ru; poliakovn@gmail.com; delitremens@yandex.ru

РЕЛИГИОЗНЫЙ СИМВОЛИЗМ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ: ПОЛИСЕМАНТИЧНОСТЬ ОБРАЗА ДРЕВА[©]

Не секрет, что современная популярная культура широко использует различные религиозные образы, и образ древа в этом плане весьма показателен. В истории религий древо – один из центральных мифологических концептов. Причем образ этот как универсален, так и многопланов. Символизм деревьев и роц занимал ученых фактически с самого возникновения систематического научного исследования религии, что, пожалуй, наиболее полно отразилось в «Золотой ветви» Дж. Фрэзера [8]. К середине XX столетия древо утверждается в религиоведении как центральный космологический символ, обозначающий связь микрокосма и макрокосма, универсальный образ Космоса [2; 9]. Подчеркивается, что этот образ обладает широчайшим семантическим полем. В истории религии мы встречаем и Мировое (космическое) древо, и Древо жизни, и Древо познания, и священные роци – обиталища божеств, в первую очередь связанных с растительностью и плодородием, и древо как символ воскрешения растительности, и связь деревьев с источниками и водным символизмом, и древо как образ центра мира и т.д. Более того, подчас вся эта многоликая символика переплетается, усложняя изучение концепции древа, но в то же время делая ее еще более многосторонней.

В этой связи нет ничего удивительного, что популярная культура, в которой мы можем обнаружить кладь «современной мифологии» (название условно, т.к. термин «мифология» в контексте популярной культуры спорен и используется за неимением лучшего), также активно пользуется образом древа. Причем высокий семиотический статус, закрепленный за деревом в различных религиозных традициях мира, сохраняется и при переносе этого образа в пространство современной культуры. В популярной культуре мы обнаружим и Древо жизни – концепцию древа как источника жизни и бессмертия, его связь с растительностью и плодородием, и Мировое древо как космологический символ, и Древо познания, и священные роци, и связь древа и источника и т.д. Удивительно, но эта тема представляется несправедливо обойденной вниманием исследователей (редким исключением являются работы И. А. Морозова [4]). Задачи данной статьи – показать, как представлен и функционирует символ древа в популярной культуре, исследовать его значения, а объектом исследования послужат популярные художественные фильмы, романы жанра фэнтези и ролевые компьютерные игры.

Надо отметить, что в мировом кинематографе достаточно широко представлены образы деревьев, как в названиях, так и в сюжетах фильмов. Как правило, режиссеры эксплуатируют национальную символику деревьев, обращаясь для этого к местной мифологии и фольклорным архетипам: например, исландская картина «Можжевельное дерево» (1990, Н. Кин), иранская «Ивовое дерево» (2005, М. Маджиди) или южнокорейская «Персиковое дерево» (2011, К. Хё Сон). Между тем, образ мирового древа также часто присутствует в кинематографе.

Один из показательных примеров – фильм-притча Д. Аронофски «Фонтан» (2006). Причем оригинальное английское название «The Fountain» также имеет значение «источник». В фильме присутствуют три временных пласта: XVI в., в котором разворачивается история конкистадора, отправляющегося с благословения испанской королевы Изабеллы в Новый Свет на поиски библейского Древа жизни; современность, где американский хирург Том Крео тщетно ищет способ излечить умирающую жену Иззи от рака; и непонятный пласт, то ли далекое будущее, то ли сон, в котором постаревший Том летит в некоем пузыре – прозрачном сферическом корабле – в космос. Эти пласты тесно переплетены между собой сюжетно, а персонажей играют одни и те же актеры. По сюжету Иззи Крео пишет роман «Фонтан» о конкистадоре, которому в конце концов удастся найти Древо жизни, но завершить работу Иззи не успевает, и теперь Тому следует написать последнюю главу. Как космический путешественник Том ищет туманность умирающей звезды, которую майя называли «Шибалба» – «место борьбы», подземное царство, где, согласно их представлениям, возрождаются души умерших, –

описанную в романе женой. В своем сферическом корабле он везет на Шибалбу умершее Древо в надежде вновь возродить его а, может, и жену. В современности идея древа также присутствует, поскольку Том создает лекарство, способное предотвращать старение, из малоизученного растения, привезенного из лесов Амазонки.

Интересно, что сюжет фильма соединяет и библейский, и мезоамериканский мифы о Древе Жизни. В надежде обрести бессмертие конкистадор, пройдя через множество препятствий и, наконец, обнаружив Древо, убивает жреца маяя – стража Древа, но умирает от сока найденного источника, когда через него прорастают цветы Древа Жизни. Этот мотив косвенно отсылает к мифу маяя о Первом Отце, боге маиса Хун-Хун-Ахпу, из мертвого тела которого вырастает кукуруза [11]. В целом можно сказать, что центральная тема картины – борьба со смертью, и при всей тщетности этой затеи именно через образ древа и буйства растительности автор показывает своеобразное торжество жизни, делая упор, как в земледельческих культах, на идее взаимосвязи жизни и смерти в календарном цикле. Однако образ древа в «Фонтане» можно трактовать не только как Древо Жизни, но и как Мировое древо, поскольку, отвечая за существование жизни на земле, оно при этом объединяет пласты мироздания, а сюжетно – еще и временные пласты.

В литературе жанра фэнтези мы также нередко встречаем образы великих деревьев. Это могут быть и живые духи-хранители леса гиганты Древни или Энты (можно провести аналогию с Хумбабой, хранителем священных ливанских кедров) из «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкина, подчеркивающие неразрывную связь и гармонию древнего мира с природой и вымирающие в мире людей. Или его же древо Гондора, которое засохло, пока Гондором правили не короли, а наместники, а с возвращением короля оно расцветает вновь, олицетворяя собой и сакральность королевской власти, и ее животворящий характер – представление, столь свойственное, в частности, Средневековью [6].

В романе К. С. Льюиса «Племянник чародея» из цикла «Хроники Нарнии», христианский подтекст которых очевиден, присутствует библейская идея искушения человека плодом с Древа Жизни [2]. Так, Аслан посылает Полли и Дигори за волшебным яблоком, из которого должно вырасти дерево, призванное защитить Нарнию от зла и олицетворяющей его колдуньи Джадис. В саду, где растут яблоки вечной молодости, дети встречают Джадис, и колдунья, сама уже съевшая яблоко, старается убедить Дигори взять яблоко не только для Аслана, но и для умирающей матери Дигори. Как бы ни было велико искушение, мальчик ему не поддается и уносит лишь одно яблоко. В результате Аслан позволяет ребенку сорвать яблоко для матери с выросшего в Нарнии древа, и та выздоравливает. Льюис здесь как бы исправляет библейскую историю: сумев противостоять искушению, Дигори не впускает в Нарнию зло, и волшебный мир остается чист. Древо всегда защитит Нарнию от колдуньи, что со свойственным ему нарочитым морализаторством подчеркивает Льюис.

Персонаж Игг, уже само имя которого явно отсылает нас к образу Мирового Древа (Иггдрасиль), присутствует в романе Р. Желязны «Владения Хаоса» из цикла «Хроники Амбера» [1]. Он был посажен Обероном (главой королевской семьи Амбера) еще в начале времен, дабы служить пограничным маркером между Амбером и Хаосом. Игг – разумное и говорящее Древо, отломленная от него принцем Корвином ветвь будет использована последним при создании нового Пути и, пустив корни, вырастет в новое Мировое Древо. Конечно, образ гигантского ясеня скандинавской мифологии в данном случае автором иронически переосмыслен, однако роль Игга как Космического Древа все равно присутствует, поскольку именно он отделяет Амбер от Хаоса.

В 2011 г. на экраны выходит «Древо жизни» Т. Малика. Сюжет фильма строится вокруг истории жизни Джека, показанной сквозь призму становления Вселенной. Рождение младенца, его первые шаги, его знакомство с тем, что такое любовь и смерть, его первые контакты и конфликты с родными, его мучительные и всегда безуспешные попытки осмыслить себя – всему этому режиссер находит параллель в эволюции Вселенной, становление которой показано Маликом в подробностях и красках. Режиссер тонко соединяет микро- и макрокосм кинематографическим языком, и Древо Жизни, присутствующее в фильме исключительно символически, таким образом также несет в себе и функции Космического Древа, поскольку для семантики этого образа единение микро- и макрокосма как раз характерно [7, т. 1, с. 210-290; 9, с. 251-305]. В результате получился впечатляющий и очень поэтический компромисс между эволюционной теорией и теорией божественного происхождения мира, а Мировое древо в картине выступает символом, связующим природное, человеческое и божественное начала.

В одной из самых популярных компьютерных ролевых игр (РПГ) – *World of Warcraft* – присутствуют как минимум четыре великих древа: Г'Ханир, Нордрассил, Тельдрассил и Фордрассил. Г'Ханир – это деревомать, первое Мировое древо, о котором известно крайне мало, поскольку оно существовало в начале времен, когда демиурги Титаны только начали свою созидательную деятельность, и погибло во время первого масштабного конфликта – Войны Древних. Г'Ханир было самым высоким деревом в мире; его семена породили все разнообразие растительного мира в Азероте (центральном мире игры), а крона, возвышавшаяся над облаками, стала последним прибежищем для душ всех крылатых существ – от птиц до драконов. Древо погибло вместе со своей хранительницей Авианой, однако один его желудь был сохранен Алекстразой – великим драконом, хранительницей всего живого. Во время Войны Древних был разрушен весь привычный мир: погибло древо Г'Ханир, в центре мира, на месте Колодца Вечности – средоточия магии – образовалась огромная расщелина, единый континент раскололся на четыре части.

Однако из желудя древа Г'Ханир в водах возрожденного Колодца Вечности было выращено новое мировое древо Нордрассил (что означает «корона небес» на языке ночных эльфов – одной из рас, присутствующих в игре). Кроной оно достигало небес, а корнями укрывало Колодец Вечности. Это древо получило

благословение трех великих драконов – хранителей мира, однако дар дракона Ноздорму, хранителя судьбы, времени и рока, был, пожалуй, самым ценным: Ноздорму обещал, что эльфы будут бессмертны, пока живо дерево, в ответ они должны стать стражами Древа. И так действительно было в течение десяти тысяч лет, пока Архимонд, предводитель Пылающего Легиона, не узнал про великое дерево и источник магии, скрывающийся в его корнях. В битве с ним верховный жрец Малфурион был вынужден использовать Рог Кенария – древний артефакт, призывающий силы природы, но урон был нанесен и дереву: оно потеряло свою силу, а Эльфы лишились бессмертия. С тех пор на Нордрассиле не появилось ни одного нового листа, однако считается, что дерево не погибло – оно лечит себя и постепенно восстанавливает силу.

Тельдрассил («корона земли»), третье великое дерево, было выращено друидами в надежде получить благословение драконов – хранителей мира и вернуть потерянное бессмертие. Однако (по неизвестным причинам) Ноздорму не дал новому дереву своего прежнего благословения, и эльфам не удалось вернуть бессмертие. Отсюда – двойственное положение Тельдрассила: с одной стороны, на данный момент это единственное действительно живое мировое дерево в игре, с другой – оно представляется лишь слабой копией «истинного мирового дерева» – Нордрассила.

Интересно, что в игре присутствует и образ дерева-антагониста – дерева зла Фордрассил. Это дерево также было выращено друидами с помощью магии, но задолго до гибели Нордрассила. Оно достигло огромных размеров и стало вторым по величине деревом в мире. Со временем друиды, ухаживавшие за ним, стали замечать, что дерево, вероятно, чем-то заражено; чем больше оно выросло, тем хуже оно влияло на некоторых друидов. Как выяснилось позже, дерево было посажено на месте заточения Йогг-Сарона, древнего бога смерти, и когда оно достигло корнями его темницы, то стало проводником его силы. Дерево было уничтожено, но даже много тысячелетий спустя Фордрассил, будучи уже только пнем, все еще наводит безумие на обитателей этих мест.

Как видно из описания лишь одной из многочисленных мифологических концепций, созданных разработчиками для игры *World of Warcraft*, игра – находка для исследователей мифологии современной популярной культуры, и западные работы, посвященные ее философскому и религиозно-экологическому осмыслению, уже появились [10; 12], тем более что ее популярность неимоверна. В игре мы встречаем большинство традиционных мифологических мотивов, связанных с образом дерева. Помимо совершенно очевидного символизма Мирового Древа, о чем недвусмысленно дополнительно напоминают окончания названий великих деревьев игры, вновь отсылающие нас к «скауну Одина» (или его виселице) Иггдрассилу, в *World of Warcraft* присутствуют и мотив бессмертия Древа Жизни, и связь с источником, также характерная для концепта Мирового Древа, и даже идея дерева Смерти или Зла, которое не так часто встречается в истории религии [7, т. 2, с. 324].

Мотив связи Мирового Древа с растительностью и всем живым явственно выражен в блокбастере Дж. Кэмерона «Аватар» (2009), который можно рассматривать как своеобразный экологический и антиколониальный манифест. Действие фильма происходит в 2154 г., когда человечество добывает ценный минерал на планете Пандора, населенной человекоподобными разумными существами – нави. Нави живут в гармонии с природой и почитают богиню-мать Эйву. Мало того что домами племен нави служат гигантские деревья, центральным элементом не только их культуры, но и всей планеты является Древо Душ (Голосов) – мистическое «сердце» Пандоры. Будучи особым духовным центром для нави, Древо Голосов дает возможность при помощи связи с его ветвями установить контакт со всеми предыдущими поколениями и использовать накопленный ими опыт. В принципе, оно представляет собой своеобразный источник внутренней силы, и нави готовы защищать его до последней капли крови. Поскольку в борьбе с землянами в результате начинают участвовать флора и фауна планеты, можно сделать вывод, что вся жизнь на Пандоре едина. Тесная связь между нави и окружающей природой также подчеркивается их способностью соединяться с другими живыми существами. Можно предположить, что всю планету пронизывает некая духовная сила типа мана, максимально сконцентрированная в Древе Голосов и персонифицированная в образе богини-матери Эйве.

Близость с деревьями, единство природы и разумных существ характерны и для вымышленной Ф. Пулманом культуры мулефа – колесных созданий, которые фигурируют в романе «Янтарный телескоп», замыкающем трилогию «Темные Начала» [5]. Для передвижения мулефа необходимы колеса, представляющие из себя семенные коробки особых деревьев, поэтому мулефа тщательнейшим образом о них заботятся. Но деревья все равно гибнут, ведь для жизни во всех многочисленных мирах, описанных Пулманом, необходима Пыль – некая духовная субстанция, субстрат жизни и света, вокруг которой концентрируется действие трилогии, а она постепенно исчезает. Образ умирающих деревьев в умирающем мире милых и добрых мулефа наглядно демонстрирует исчезновение всего благого, постепенно вытесняемого темными началами.

Особый сюжет, связанный со священными деревьями, – священные рощи. В популярной культуре, пожалуй, он наиболее ярко представлен в цикле романов Дж. Мартина «Песнь льда и огня», который вообще может служить примером фэнтези с максимально разработанным религиозным компонентом [3]. Среди других религий, характерных для описываемого Мартином мира – культа Семерых, культа бога света и огня Р'глора, культа Утонувшего бога и культа Многоликого, – есть и так называемая вера Первых людей, поклонявшихся Старым богам – неким безликим духам природы, – сохранившаяся на Севере, но когда-то распространенная во всем Вестеросе. Старым богам поклоняются в богородах, где растут священные чардрева, на стволах некоторых из них вырезаны лица. Перед чардревами совершаются важные ритуалы – бракосочетание, принесение обетов, что-то вроде крещения детей и т.д., к ним обращаются с молитвой. Предполагается, что так боги могут услышать людей и помочь.

Во время, описываемое в романах, вера в Старых богов рассматривается в большей части Вестероса как набор суеверий и вытесняется другими культурами, а священные рощи вырубаются. Однако из романа «Танец с драконами» [Там же] мы узнаем, что легенды о чардревах и Старых богах имеют под собой вполне реальные основания. Глубоко под землей сплетенные корни деревьев образуют единую систему, по которой способен путешествовать древовидец, наделенный даром предсказывать будущее и как бы видеть настоящее и прошлое глазами лиц, вырезанных на стволах в священных рощах. Для религии Севера также характерны элементы шаманизма, поскольку некоторые северяне и одичалые – оборотни, то есть люди, способные временно переселяться в животных (частный случай – варги, переселяющиеся в волков). Персонаж романа Варамир Шестирукий, особо одаренный оборотень, перед смертью вселяется в различных существ, а испуская дух, видит множество душ. Оборотнем является и древовидец.

Подводя итоги, отметим, что перечень образов дерева в популярной культуре, рассмотренных в статье, вовсе не претендует на полноту. Между тем, даже такой в целом поверхностный обзор позволяет утверждать, что в популярной культуре, как и в истории религий, образ дерева является одним из центральных и сюжетно-образующих, при этом он многопланов, что свидетельствует о его высоком семиотическом статусе. Так, в современной популярной культуре обнаруживаются все классические черты великих деревьев мифологии: и Мировое (космическое) дерево, связывающее пласты бытия и времени, микро- и макрокосм, несущее символику центра и отделяющее космос от хаоса; и Древо жизни, дарующее жизнь и бессмертие; и сюжет искусства плодом дерева; и дерево как символ природы и гармонического природного единства; и священные рощи с поклонением деревьям; и даже дерево Смерти или Зла. Более того, как и мифология «традиционная», мифология популярной культуры сплетает различные семантические поля символа дерева, что позволяет этому образу быть особенно объемным, предлагая разные контексты и неся в себе множество подтекстов.

Список литературы

1. Желязны Р. Хроники Амбера. М.: Эксмо, 2004. 1280 с.
2. Льюис К. С. Племянник чародея. М.: Эксмо, 2015. 160 с.
3. Мартин Дж. Песнь льда и огня: в 7-ми т. М.: АСТ, 2015. 4768 с.
4. Морозов И. А. Корни дерева: интерпретации архетипического образа «дерева» в современном кинематографе // Этнографическое обозрение. 2012. № 6. С. 60-72.
5. Пулман Ф. Темные начала. Янтарный телескоп: в 3-х т. М.: Росмэн-Пресс, 2007. 1520 с.
6. Толкин Дж. Р. П. Властелин колец. Возвращение короля. М.: АСТ, 2014. 512 с.
7. Топоров В. Н. Мировое дерево. Универсальные знаковые комплексы: в 2-х т. М.: Рукописные памятники Древней Руси, 2010. Т. 1. 448 с.; Т. 2. 496 с.
8. Фрэнгер Дж. Дж. Золотая ветвь. М.: Издательство политической литературы, 1984. 703 с.
9. Элиаде М. Очерки сравнительного религиоведения. М.: Ладомир, 1999. 489 с.
10. Cuddy L., Nordlinger J. World of Warcraft and Philosophy: Wrath of the Philosopher King. Chicago: Open Court, 2013. 252 p.
11. David F., Schele L., Parker J. Maya Cosmos: Three Thousand Years on the Shaman's Path. N. Y.: William Morrow and Company, 1995. 543 p.
12. Geraci R. M. Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life. Oxford: Oxford University Press, 2014. 348 p.

RELIGIOUS SYMBOLISM IN POPULAR CULTURE: POLYSEMANTIC NATURE OF TREE IMAGE

Mikhel'son Ol'ga Konstantinovna, Ph. D. in Philosophy

Polyakov Nikolai Stanislavovich, Ph. D. in Philosophy

Timchenko Kseniya Petrovna

Saint Petersburg State University

olia_mikhelson@mail.ru; poliakovn@gmail.com; delitremens@yandex.ru

Popular culture widely uses many religious symbols, and tree image is not an exception. In modern cinematograph, fantasy literature and computer role-playing games the semantics of trees is multi-dimensional and the sign row represented by this image is similar to the tree symbolism typical for religious traditions. Tree functions as a world axis binding together different strata of existence, and not only spatial but also temporal, integrates micro- and macrocosm, embodies revival, life and vegetation, the relation of a human being and nature, carries moral aspect.

Key words and phrases: World Tree; Tree of Life; religion and cinematograph; religion and fantasy; religion in computer role-playing games.