

АРХЕТИПЫ В ТРАДИЦИОННОЙ БЕЛОРУССКОЙ ИГРУШКЕ (НА ПРИМЕРЕ АРХЕТИПА СФЕРОИДНОСТИ)

Современная этнология позволяет определить генетические истоки антологии вещи. Вещь может заключать в себе глубокую суть. Именно через вещи традиционной культуры создается язык поэтики вещи. Архетипически находясь вне человека, любой предмет, соприкасаясь с обществом, приобретает черты антропоморфности (6, с. 202).

В этом отношении наиболее ярким примером может служить игрушка, предмет, в котором сочетание утилитарных и магических функций несомненно. Об эволюции этого предмета говорит сравнение археологических находок с современными игрушками. Поражает одна особенность, характерная для всех пластических решений и материалов: округлость игрушки, ее сфероидность, вписываемость в круг.

Объяснение этого феномена можно предельно упростить и материализовать до понимания подобной формы как удобной (10, с. 127). Однако если исходить из посылок нерасчлененности, целостности мышления в традиционной культуре, то округлость представляется древнейшей морфемой, соотносимой с архетипом. Еще на стадии неандертальцев археологи зафиксировали странный интерес к сфероидным камням. В разбросанном или сложенном в кучи виде они присутствуют в местах стоянок этого предка современного человека. Сфероидами наши предки осваивали архетип вещи (6, с. 203). Часто в народном быту предметы имеют облик животных или расписаны их изображениями (6, с. 203).

Яйцо космическое является мифопоэтическим символом. Во многих случаях мифологическое яйцо описывается как золотое, иногда ему присущи и другие атрибуты солнца; отсюда происходит стремление к овальным или круглым формам в сфере культуры (3, с. 681). В белорусской народной традиции это стремление также существует.

Иногда из мирового яйца рождаются разные воплощения злой силы, в частности змей или смерть (3, с. 681). Так, в белорусской мифологии змей также высиживается из яйца, снесенного черным петухом. Космогоническая функция яйца соотносится с важной ролью яиц в ритуальной пасхальной обрядности белорусов и в ритуалах плодородия (8, с. 141).

Философия здесь рождается в игровой форме. Экспериментальная детская психология показывает, что значительная часть вопросов, которые задает ребенок в возрасте шести лет, фактически носит космогонический характер: кто гонит воду в реке, откуда берется ветер, вопросы о жизни и смерти и т. д. (5, с. 127–128). Частично ответы на эти вопросы даются ребенку в игре и игрушке.

В связи с этим наиболее приемлемым кажется определение польского ученого Яна Буяка (Jana Bujała), охарактеризовавшего игрушку как «любой материальный предмет, специально созданный для игровых целей, который содержит в себе культурные черты» (7, с. 87).

Исходя из данного определения можно рассматривать игрушку как широкое культурное явление (12, с. 35). Являясь вместилищем древних архетипов, игрушка донесла их до нас в наиболее целостном состоянии. Кроме того, многие формы древних верований, представлений и мифологических мотивов сохранились исключительно только в игрушке, по мнению некоторых авторов (1). На примере образа коня мы можем видеть, как снизилась функциональная роль символа до уровня игрушки (10, с. 30). Обычно изготавливались они к весенним и летним праздникам (Масленица, Благовещение, Троица) и были незаменимой принадлежностью тех

«бесовских позоров», в ритуал которых входили бесовские песни и плясания», «сви-стания, клич и вопли» (1, с. 479).

Б.А. Рыбаков отмечает, что конь всегда был распространеннейшим символом добра, благоденствия и счастья. В этом сказывалась важнейшая роль коня в трудовых процессах славян-земледельцев. Однако необходимо отметить, что изображение этого животного характерно не только для славян, вероятно, стойкость этого сюжета объясняется его более глубокими корнями. В индоевропейской мифологии конь являлся атрибутом многих божеств. В белорусской традиции святой Юрний изображался в виде всадника. Нередко изображение коня вписывается в некую сферу, либо окружность, или же просто замкнутое, ограниченное пространство. Конь сознанием человека воспринимается как непременный атрибут культурной сферы (2, с. 328). Некоторые ученые выделяют специальные детские зооморфные апотропеи, куда входит и конь (9, с. 18).

Прекрасным примером типологически первичной народной скульптуры являются игрушечные животные: медведь, конь, птица и т. д. Игрушки фактически показали не только близость недавней крестьянской глиняной скульптуры древних форм у белорусов, но и открыли те черты начальных славянских изображений, которые уже исчезли в более поздней глиняной игрушке.

ЛИТЕРАТУРА

1. Динцес Л.А. Древние черты в русском народном искусстве // История культуры древней Руси / Под общ. ред. Б.Д. Грекова и М.И. Артомонова. – Т. 2: Домонгольский период. – М., 1951. – С. 465–491.
2. Костомаров Н.И. Славянская мифология: Исторические монографии и исследования. – М., 1994. – 688 с.
3. Мифы народов мира: Энциклопедия: В 2 т. / Гл. ред. С.А. Токарев. – М., 2000. – Т. 1, 2.
4. Рыбаков Б.А. Прикладное искусство и скульптура // История культуры древней Руси. – М.; Л., 1951. – Т. 2.
5. Хейзинга Йохан. Nemo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. / Общ. ред. с послесл. Г.М. Тавризян. – М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.
6. Чеснов Я.Н. Лекции по исторической этнологии: Учебное пособие. – М., 1998. – 400 с.
7. Wujak Jan. Zabawki w Europie. — Kraków, 1988. — 217 s.
8. Гульні, забавы, ігрышчы / Склад. А.Ю. Лозка. – 2-е выд. – Мн.: Беларуская навука, 1996.
9. Нікольскі М.Н. Жывелы ў звычаях, абрадах і вераваннях беларускага сялянства. – Мн., 1933. – 136 с.
10. Ржавуцкі М.С. Беларуская гліняная цацка. – Мн., 1991.
11. Сахута Я.М. Народнае мастацтва Беларусі. – Мн., 1997. – 287 с., іл.
12. Zięzio Ryszard Zabawki Jana Puka i Stanisława Naroda – szkic do badań translokacji funkcjonalnej przedmiotów zabawowych // Zabawy i zabawki. Kwartalnik. – Rok 1. – Nr 4/1997. – S. 35–45.

