

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теологии и религиоведения

**Трансформация этапов развития мифологии
в современной популярной культуре**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
МАГИСТРА**

студента 2 курса 242 группы
направления 47.04.03 «Религиоведение»
философского факультета
Торяник Юлии Алексеевны

Научный руководитель
заведующий кафедрой
теологии и религиоведения,
доктор философских наук,
доцент

_____ М.О. Орлов
подпись, дата

Заведующий кафедрой
теологии и религиоведения,
доктор философских наук,
доцент

_____ М.О. Орлов
подпись, дата

Саратов 2020

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования

Благодаря культурно-историческим обстоятельствам в процессе, которых накопилось огромное количество текстов мифологического содержания, в нашу эпоху мифология продолжает развиваться и репрезентироваться. Начиная с древних времен, мифология выступала для общества частью содержательно-смысловых и формально-структурных парадигм, которые фиксировали и объяснили человеку его место в природе и социуме. Мифология в современном обществе продолжает играть значимую роль, так как она является продуктом социального и индивидуального творческого процесса. Вместе с этим мифология присуща массовому сознанию, в ядре которого заложено определенное количество архетипов. В современных реалиях символизм нашел свое отражение в актуальных книгах, фильмах и других творениях популярной культуры. Как показывают социальные опросы, общество нуждается в мифологизации и иррациональности. Несмотря на образование и достижения науки человеческое сознание полностью не освободилось от мифологического мышления и научные знания не пришли на смену мифологии в полной мере. Интерес общества к мифологическим сюжетам продиктован с одной стороны стремлением человека к иррациональному мышлению, с другой стороны миф способен сгладить некоторую несостоятельность научного знания. Современные технологии и накопленная информация позволяют, популярной культуре создавать новейшие мифы, но компонент мифа всегда один – это архетип; как бы человек не пытался создать что-то новое, он всегда придёт к подобному. Возникает только интерпретация начального мифа, переосмысление и адаптация мифологических образов создаёт разнообразный мир мультитеизма. По этой причине колоссальный пласт мифологии следует разложить на несколько блоков, чтобы в конечном итоге проследить редукцию мифов на протяжении всей истории человечества

Поскольку мифология всегда сопровождала человечество, стоит начинать с основ. Анализируя литературные источники можно воспользоваться

концепциями некоторых авторов. Наиболее подходящей для данного исследования является определение мифологем И.М. Дьяконова. Таким образом, мы разделим мифологию на первичную, вторичную, третичную и последующую репрезентацию мифов.

Мифология первобытных племён представляет интерес с нескольких наук, а именно антропологии, психологии и религиоведения. Именно древними мифами интересовались родоначальники религиоведения. Архаическая мифология представляет ценность с точки зрения развития мифологии, части которой продолжают существовать в жизни современного человека. Архаические мифы выступают основанием для последующих мифологем. Анализ современных источников информации, позволит выявить актуальную мифологию, на основе которой впоследствии будет возможным прогнозировать и оценивать дальнейшее состояния общества. Изучение мифологии с позиции историко-религиоведческого анализа позволит выявить наиболее значимые компоненты мифологии, которые существуют в современной популярной культуре. Сравнительно-религиоведческий анализ мифов позволит рассмотреть общие социальные требования древних и современных людей.

Степень научной разработанности проблемы

Своими нарративами исследования мифологии уходят в античность. Первыми, кто стали анализировать и критиковать мифы являются такие греческие философы как: Платон, Аристотель, Гомер. Первый считал, что мифология служит отправной точкой для формирования высшего знания. Аристотель склонялся к тому, что мифология способствует управлению государством и выполняет только манипуляционную функцию. Гомер – первый кто трансформировал мифологические сюжеты в эпос. Далее следует выделить Братьев Гримм, так как именно Якоб Гримм первым из романтиков обратил внимание на значение мифа. Также стоит выделить таких исследователей как Ф.В. Шеллинг – он первый, кто предложил разбирать сущность мифологии с точки зрения философского знания. А. Кун, Ф.М. Мюллер. Наиболее значимыми исследователями первичной мифологии являются Э. Тейлор,

Г. Спенсер, Дж. Фрэзер. Также следует отметить вклад в изучение мифологии М. Элиаде, Эрн. Кассирера. Вместе с перечисленными вклад в изучение мифа внесли социологи: Э. Дюркгейм, К. Леви-Брюль и представители структурализма К. Леви-Стросс, Р. Барт. Что касается отечественных исследователей, то следует отметить труды: А.Ф. Лосева, И.М. Дьяконов, В.Л. Топорова, В.Я. Проппа. В качестве анализа литературы использовались произведения Дж.Р.Р. Толкина, Г.Ф. Лавкрафта, Н. Геймана.

Объект и предмет исследования

Объектом исследования являются актуальные мифологические сюжеты, транслируемые в массовой культуре.

Предметом исследования выступают архаические, космогонические, героические религиозные и пророческие мифы, которые трансформировались и являются основой для репрезентации мифологии в современной популярной культуре

Цель и задачи исследования

Состоят в обозначении закономерностей в развитие видов мифологии, понимании их значимости для древнего человека и современного социума.

В ходе исследование предполагается решение следующих исследовательских задач.

1. Проанализировать архаические мифы и выяснить устойчивые компоненты мифологии. Понять основные задачи архаического мифа для первобытного человека.

2. Выявить на примере Древнеегипетской религии становление и трансформацию мифологии из первичной во вторичную. Зафиксировать формы первичной и вторичной мифологии, сравнить их, на предмет сходств и различий.

3. Провести анализ вторичных мифов в авраамических религиях и установить связь вторичной мифологии с третичной.

4. Исследовать основные книги жанра фэнтези на предмет мифологических сюжетов.

5. Изучить основополагающие фильмы в жанре фэнтези в основу, которых легли мифы, выявить в данном исследовании наиболее популярные мифологические сюжеты и персонажей.

6. Проанализировать популярные компьютерные игры, распознать их мифологическую составляющую, выявить популярный вид мифов в киберпространстве.

Методологическая база исследования

Данное исследование носит теоретический характер, направленный на рассмотрение видов мифологии в контексте человеческой мысли. Также в исследовании акцент ставится на анализ часто транслируемых мифов в свете массовой культуры. В процессе работы были задействованы такие методы: как сравнительно-исторический, сравнительно-религиоведческий, текстологический подход. Метод компаративистики позволил обнаружить закономерности развития мифологии ее, изменения с учетом потребностей социума. Что касается, общенаучных методов, в исследовании были задействованы: описание, обобщение, прогнозирование, сравнение, аналогия, синтез, анализ, индукция, дедукция.

Научная новизна исследования

Значимость выпускной работы заключается в установлении диалектических противоречий этапов мифологизации в культуре и обществе. На примере в Древнеегипетской религии выявлена диалектическая связь вторичной мифологии с институциональной религией и определены предпосылки к формированию третичной мифологии. При анализе этапа третичной мифологии наблюдается возрастание ответственности, которая обосновывается на личных, моральных и этических качествах индивида, также возрастает роль человеческой судьбы в религии. В представленном исследовании впервые произведен религиоведческий анализ литературных произведений жанра фэнтези, творчества Дж.Р.Р. Толкина, Н. Геймана, Г.Ф. Лавкрафта, выявлен основной вид мифов в данных произведениях. Также обозначены особенности репрезентации мифологии в литературе. Обнаружены

важнейшие закономерности репрезентации мифологии в киноискусстве. Зафиксирована ключевая функция компьютерных игр для современного человека, раскрыта специфика мифологических сюжетов и героев в киберпространстве.

Положения, выносимые на защиту

1. Первичная мифология в своем ядре является синтезом чувственных и эмоциональных переживаний архаического человека, которая впоследствии определила значимость магических и ритуальных действий. Нуминозное в архаическом мифе с одной стороны характеризуется как непознаваемое, невыразимое в языке. С другой стороны, архаический человек, сталкиваясь с превосходящими его возможностями, силами природы испытывал чувство страха и трепета. В процессе социокультурных изменений первичная мифология повлияла на возникновение религиозных институтов, являясь отправной точкой для формирования вторичной мифологии. На сегодняшний день архаические мифы нашли своё отражение в киноиндустрии и компьютерных играх.

2. Вторичная мифология, по сравнению с первичной, имеет ряд значительных отличий: подобные мифы всегда встроены в развернутую религиозную систему, обладают точной структурой и детализированными сюжетами, которые посвящены иерархии божеств, загробной участи человека, и объяснению сути ритуалов. Вторичная мифология находится в диалектической связи с институционализированной религией, затрагивает социально-политические взаимоотношения между людьми, акцентирует внимание на нормативности, порядке и формировании у человека внешней этики. Боги во вторичных мифах чаще всего выступают в качестве первых правителей, власть сакрализуется, функции жреца и правителя разделяются. Ярким примером перехода от первичной к вторичной мифологии является религия Древнего Египта. С одной стороны, в ней содержатся части архаических верований – элементы анимизма и тотемизма, с другой стороны – в значительной мере объясняется и конституируется модель устройства государства. Также некоторые египетские мифы повествуют о конце времён, что

не только является атрибутам вторичной мифологии, но и отправной точкой к формированию третичной мифологии.

3. Монотеистические религии базируются на вторичной мифологии, что проявляется в развёрнутом обозначении места человека в мире, правилах взаимоотношения с трансцендентным. Представление о Небесной иерархии в монотеистических религиях достигает высшей точки, где на первое место выдвигается Бог-Творец: всемогущий, всеобъемлющий и непознаваемый. На примере авраамических религий хорошо прослеживается переход от вторичной мифологии к третичной – для которой характерными являются эсхатологические и пророческие мифы, а также этизация мифологического. Элементы социально-поведенческой регуляции, которые появлялись уже во вторичной мифологии, на третьем этапе переносятся с внешних факторов (закона, обычая) на внутренние (мораль, нравственность, личная праведность). Таким образом, к индивидуальной ответственности предъявляются высокие требования: миф этизируется, институциональные нормы приобретают ценностное измерение. Одновременно с тем, в третичной мифологии усиливается важность связи человека с Богом. Утрата доверия к религиозным институтам приводит к тому, что человек вновь начинает искать способы трансцендирования. На этом этапе Божественная гармония противопоставляется мирскому порядку, который несовершенен и нуждается в постоянном обновлении.

4. В современном мире архаические, религиозные и пророческие мифы нашли широкое поле для репрезентации в литературных произведениях, прежде всего – жанра фэнтези. При анализе сказочных миров Дж.Р.Р. Толкина и Г.Ф. Лавкрафта, зафиксировано, что актуальными в архисовременной массовой литературе оказались мифа героического типа. Данная тенденция вполне объяснима: именно фабула героического мифа наиболее близка к литературному произведению. В ней существует один или несколько главных героев: антагонисты или протагонисты, за которыми читатель следит на протяжении всего произведения, им читатель сопереживает, и с ними себя

отожествляет. Особый интерес с точки зрения литературной интерпретации мифологических образов представляет собой популярная в современной литературе тенденция к разрушению культурно-пространственных границ традиционных мифологических систем, эклектизации героев и событийных локаций. Подразумевается, что в несовершенном мире отсутствует гармония, а сосуществование персонажей из различных мифологий является манифестацией эсхатологических ожиданий человечества.

5. Вслед за отображением мифологических образов в литературе закономерно последовала их презентация через кинематограф. Мифологическая история в процессе экранизации претерпевает ряд трансформаций – сначала на этапе фиксации в тексте, затем – на этапе съемок. Другим важным отличием выражения мифа в киноискусстве является законченность мифологического образа – если литературное произведение оставляет читателю пространство для завершения образа в собственном сознании, то кинообраз ограничивает горизонты воображаемого. Кино стремится преподнести зрителю гипертрофированный мир, контрастирующий с миром бытовой повседневности. Таким образом, киноискусство вместе со всеми своими атрибутами создает вокруг себя подобие сакрального по отношению к обыденному.

6. Благодаря развитию информационных технологий появилась возможность нового способа репрезентации мифологических образов в компьютерных играх. С одной стороны, в отличие от кино, компьютерная игра позволяет геймеру развивать сюжет самостоятельно, а не быть пассивным зрителем. В игровой реальности, как и в литературе, есть место самоотождествлению человека с мифологическим героем. С другой стороны, в киберпространстве продолжается эстетизация мифологических сюжетов, развитая еще в кинематографе. Если кинематографическая репрезентация реализует потребность общества в преображении мира, то кибермифология осуществляет аналогичную потребность человека в трансформации своей личности.

Теоретическая и практическая значимость результатов исследования

Теоретическая значимость работы заключается в более глубоком анализе современной развлекательной индустрии на наличие мифологических компонентов различных видов мифологии. На основе исследования представляется возможным выявить устойчивые компоненты мифологии на протяжении всего времени трансформации мифов. Практическая значимость работы заключается в разработке курса лекций по теме трансформация мифов в современной популярной культуре, также исследование является вспомогательной литературой для написания научных статей.

Апробация результатов исследования

Представленная выступлениями на конференциях всероссийского и международного уровня, а также рядом публикаций автора.

Участие в конференциях

1. Торяник, Ю.А. Проблема пониманию древних религий в современном мире // Международная неделя науки и мира СГУ (7-12.11.2016, Саратов, СГУ имени Н.Г. Чернышевского, философский факультет).

2. Торяник, Ю.А. Сравнительный анализ посмертного суда в Христианстве и Египетской Книги Мертвых // Актуальные вопросы современного религиоведения (10.03.2017, Саратов, СГУ имени Н.Г. Чернышевского, философский факультет).

3. Торяник, Ю.А. Язычество глазами современного человека // Теоретические и методологические проблемы изучения неоязычества (18.12.2017, Ростов-на-Дону, Южный Федеральный Университет, Институт философии и социально-политических наук).

Публикации

1. Торяник, Ю.А. Сравнительный анализ тибетской и египетской книги мёртвых / Ю.А. Торяник // Личность, культура, общество в эпоху глобальных трансформаций / под ред. С.А. Данилова. – Саратов: Наука, 2016. – С. 58-61. (РИНЦ)

2. Торяник, Ю.А. Представление о времени в древности и современном обществе / Ю.А. Торяник // Современные проблемы социально-гуманитарных наук / под ред. С.А. Данилов. – Саратов: Наука, 2017. – С. 118-121. (РИНЦ)

3. Торяник, Ю.А. Компьютерные игры, арты и фильмы: как ресурс для новой мифологии / Ю.А. Торяник // Наука и общество проблемы современных гуманитарных наук / под ред. Д.Н. Конакова. – Саратов: Наука, 2019. – С. 25-28. (РИНЦ)

4. Торяник, Ю.А. Мифологический символизм в сказке Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» / Ю.А. Торяник // Человек в цифровом пространстве: онтология участия и культура взаимодействия / под ред. М.О. Орлова. – Саратов: Наука, 2019. – С. 57-60. (РИНЦ)

5. Торяник, Ю.А. *Mysterium tremendum* Рудольфа Отто в творчестве Говарада Филлипса Лавкрафта: состояние сомнамбулы / Ю.А. Торяник // Актуальные проблемы социально-гуманитарных наук и образования: сущность, концепции, перспективы / под ред. Д.Н. Конакова. – Саратов: Наука, 2019. – С. 887-892. (РИНЦ)

6. Торяник, Ю.А. Мифология смерти в современной Японской культуре / Ю.А. Торяник // Молодежь в изменяющемся мире: мировоззренческие векторы и стратегии социализации / под ред. М.О. Орлова. – Саратов: Наука, 2020. – С. 170-174. (РИНЦ)

Структура выпускной квалификационной работы

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав, содержащих шесть параграфов, завершается заключением и списком использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во Введении обосновывается актуальность выбранной темы исследования, характеризуется степень ее разработанности, определяются цели и задачи, объекта и предмета исследования. Формируются положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Теоретические основания трансформации мифологических систем» произведен анализ первичной вторичной и третичной мифологии. Описаны особенности данных мифологием, и выявлены устойчивые компоненты мифологии.

В первом параграфе первой главы «Архаические истоки первичной мифологии» было выявлено что, первичная мифология в своей сущности является синтезом чувственных и эмоциональных переживаний архаического человека. В своем символическом ключе она представляется как интенсивное переживание нуминозного, которое обосновывает важность магии и ритуала. Вместе с этим первичная мифология смогла выдержать некоторые свои элементы на протяжении веков и тысячелетий. На сегодняшний день мифы древности нашли свое отражение в киноиндустрии и киберпространстве. Также первичная мифология стала фундаментом для вторичной мифологии

Во втором параграфе первой главы «Переход от первичной к вторичной мифологии» обнаруживается, что вторичная мифология в отличии от первичной в большей мере ориентирована на религиозно-социальный аспект общественных отношений. Мифы вторичного типа всегда встроены в развернутую религиозную систему. Ярким примером перехода от первичной к вторичной мифологии является Древнеегипетская мифологическая система, с одной стороны она содержит в себе четко продиктованную Божественную иерархию, которая является прототипом общественных отношений, с другой стороны в ней сохранились элементы архаической мифологии: тотемизм, анимизм. Также в мифологических текстах древних Египтян содержатся элементы пророческих мифов, которые в свою очередь являются частью третичной мифологии.

В третьем параграфе первой главы «Становление вторичной и третичной мифологии в контексте развития культуры» были выявлены закономерности вторичной мифологии, на примере авраамических религий, а именно Христианства и Ислама. Судьба человека во вторичных мифах приобрела особое значение, но своего апогея она достигла именно в священных текстах мировых религий, человек стал венцом Творения. Более того религиозные мифы, обрели пророческий характер. Развернутая система эсхатологии направлена на регулирования не только внешних факторов поведения человека, но и внутренних.

Во второй главе «Мифологические нарративы современной культуры» анализировались мифологические компоненты, которые нашли своё отражение в литературе, кинематографе и киберпространстве, данные фрагменты мифологических систем показали, что мифы в современном обществе являются репрезентацией трех основ видов мифологии.

В первом параграфе второй главы «Отражение мифологических сюжетов в современной художественной литературе» зафиксировано что, на сегодняшний день архаическая, религиозная и пророческая мифология, нашла свое отражение в литературных произведениях в частности жанра фэнтези. При анализе сказочных миров Дж.Р.Р. Толкина и Ф.Г. Лавкрафта, следует заметить ориентация роста популярности мифов героического типа. Данная тенденция вполне объяснима: именно фабула героических мифов родственна литературным сюжетам, в которых есть один или несколько основных героев сражающихся с антагонистом или протагонистом. На основе анализа данных произведений следует предположить, что репрезентация первичной вторичной и третичной мифологии представлена в виде литературных произведений, которые в разной мере описывают данные мифы, но при этом миф продолжает существовать и развиваться.

Во втором параграфе второй главы «Отражение мифологических образов в современном кинематографе» выявлено что, анализ некоторых фильмов показал, что вслед за попыткой презентации мифологических образов

через призму литературы, была существенна попытка репрезентации мифологии через призму кинематографа. Мифологический сюжет в кино способен перетерпеть как минимум две интерпретации. Кинематограф сумел визуализировать чувства, и переживания человека, который желает увидеть что-то чудесное и ужасающее. По этой причине в кинематографе наблюдается тенденция роста интереса к различным чудовищам и бестиариям. Одновременно с тем, киноиндустрия поддерживает зародившуюся в литературе тенденцию разрушения культурно-пространственных границ мифологических систем, формирования эклектичной квазимифологии, окончательно переводя мифологемы из области мировоззренческих ориентиров в область индустрии развлечения.

В третьем параграфе второй главы «Мифологические персонажи в киберпространстве» анализируется бурный рост информационных технологий, следующим логичным шагом в развитии способов презентации мифообразов стало киберпространство. Выявлено что по средствам игры индивиду на много комфортней ощущает себя в пространстве игры, чем в реальном мире. Вместе с этим геймер выстраивает свой личный мир, в котором он может быть кем угодно, также он общается в виртуальном пространстве с такими же «героями» и никто не знает, кто скрывается за игровым джойстиком.

В Заключении представлены результаты исследовательской работы: был произведен анализ мифологии на протяжении всего исторического процесса. На основе работы выявлены главные компоненты мифологии, которые сохранились на протяжении столетий и тысячелетий. Вместе с тем проведен анализ ветвей современной популярной культуры, а именно, литературных произведений жанра фэнтези, киноиндустрии и киберпространства.