

Маничкин Н.А.

БАКШЫ ОЮН: ОБРЯД КАК ИГРА

Маничкин Н.А.

БАКШЫ ОЮН: ЫРЫМ-ЖЫРЫМ ОЮН СЫЯКТУУ

N.A. Manichkin

GAME BAKSHY: THE RITUAL AS A PLAY

УДК: 398.3(575.2)(04)

В статье предлагается экзистенциальная деконструкция феномена шаманского камлания, которое у ряда тюркских народов, включая кыргызов, называлось игрой (оюн, ойно). Понимание обряда как игры позволяет по-новому вписать в общекультурный контекст шаманскую игру (бакшы ойно) и обнаружить в ней сущностное мифопоэтическое начало, которое связывает магию с искусством и другими сферами человеческой деятельности.

**Ключевые слова:** бакшы, игра, камлание, обряд, Ойген Финк, экзистенциализм, магия.

Макалада бакшы камланиеси феноменинин экзистенциалдык деконструкциясы сунушталат, ал бир катар тюрк элдеринде, алардын ичинде кыргыздарда, оюн, ойно деп аталган. Ырым-жырымды оюн катары түшүнүү жалпы маданий контекстке бакшы оюнун жаңыча киргизүүгө жана андан сыйкырды искусство менен жана адам ишмердигинин башка чөйрөлөрү менен байланыштыра турган маңыздуу мифопоэтикалык баиталышты табууга мүмкүндүк түзөт.

**Негизги сөздөр:** бакшы, оюн, ойноо, камлание, ырым-жырым, Ойген Финк, экзистенциализм, сыйкыр.

This article points out the existential deconstruction of the phenomenon of shamanic rituals which Kyrgyz people and some other Turkish peoples called a play (oyun, oyno). Describing rituals as a play allows us to insert the shamanic play (bakshy oyno) into the general cultural context and define the inherited mythopoetic roots that relate magic with arts and other spheres of human activities.

**Key words:** bakshi, game, rite, rite, Eugen Fink, existentialism, magic.

Сказитель Тоголок Молдо стал в 1929 г. очевидцем нескольких камланий бакшы<sup>1</sup> и записал ряд соответствующих текстов (шаманских песен, бакшы ыры). В одном из них Боржо-бакшы призывает духов "вступить в игру":

*Көйкаптын тоосун жердеген  
Көсөлдөр<sup>2</sup> келсин ойнума.  
Көсөлдөр мына келбесе  
Көрүмдүн жашы мойнума.*

*(Пусть храбрецы из далекой земли  
Вступят мою игру.  
Если не придут храбрецы,  
Лечение будет на мне) [4, с. 14]*

<sup>1</sup> Бакшы – шаман, колдун и врачеватель у кыргызов.

<sup>2</sup> Көсөлдөр – храбрецы, удалыцы, вожаки, здесь назв. духов.

Словами "игра", "играть" ("оюн", "ойно") кыргызы издревле называли обрядовые действия бакшы. Этнограф Т.Д. Баялиева замечает, что якутское название шамана оюн "представляется одиноко стоящим среди наименований шаманов у всех народов Сибири", но этим же словом называется камлание у шаманов Хорезма, уйгуров Восточного Туркестана, а также у кыргызских шаманов [147]. В сообщениях О. Муродова шаманские духи "развлекают" таджикскую фолбин<sup>3</sup>. О том, что в Хорезме камлания назывались "пархон уйнайди"<sup>4</sup> (игры пархонов), а в Восточном Туркестане "пери-оюн" (игры пери)<sup>5</sup>, пишет Г.П. Снесарев<sup>6</sup>. Об "играх" таранчинских бакшы свидетельствует Н.Н. Пантусов<sup>7</sup>. Путешествуя по Восточному Туркестану, тюрколог Е.С. Малов, удивлялся тому, что шаманские церемонии местные жители называют "игрой", "забавой". Он также замечает, что "во время моления бывают танцы, музыка, пение в стихах, которые под аккомпанемент бубнов поют при шаманском молении певца, есть припев: "О пери, веселись, забавляйся, играй" [2, с. 5-6]. Таким образом, камлание мыслилось как взаимная игра духов и практика, которому они явились.

Слово "оюн" в кыргызском языке имеет широкий спектр оттенков: от игры или забавы до интриги (шашни, шутки). "Оюн сал" ("резвиться") могут сказать о животном. Производное "оюнкарар" – шаловливый, шутник, забавник, весельчак [6, с. 87]. "Ойно" имеет значения: играть, забавляться, резвиться, шутить, но также "быть в любовных отношениях" и "камлать": "бакшы ойноп атат – шаман камлат" [6, с. 63].

<sup>3</sup> Фолбин – шаман, шаманка в Узбекистане и Таджикистане. См. Муродов О. Шаманский обрядовый фольклор у таджиков средней части долины Зеравшана // Домусульманские верования и обряды в Средней Азии. - М.: Главная редакция восточной литературы издательства "Наука", 1975. - 340 с.

<sup>4</sup> Пархон – название шаманов в некоторых регионах Центральной Азии.

<sup>5</sup> Пери – волшебные существа, часто выступающие в роли духов-покровителей.

<sup>6</sup> См. Снесарев Г.П. Реликты домусульманских верований и обрядов у узбеков Хорезма. – М.: Наука, 1969. - С. 23-72.

<sup>7</sup> См. Пантусов Н.Н. Таранчинские бакшы. Способы игры и лечения бакшей. Книга о дежах таранчинских бакшей, составленная муллою Касым-Ахуном // ИТОРГО. Т.6. – Ташкент, 1907. – С. 37-91.

В научной литературе достаточно много сказано о близости шаманизма и других элементов архаической культуры к так называемому *партиципативному* (недуальному или дологическому) мышлению, которое свойственно также детям. Иногда шаманизм называют "духовным детством человечества". О том, что феномен игры находится в основе человеческой культуры, но отнюдь не ограничивается детством, писали Х.Г. Гадамер и Й.Хейзинга<sup>8</sup>. По мысли этих философов, культура развивается в игре, оформляясь в праздничном осуществлении (Хейзинга) или осуществляя движение смысла (Гадамер). По мысли Хейзинги, сакральный ритуал и праздничное состязание – те постоянно возобновляющиеся формы, внутри которых культура объединяет серьезное и игровое.

Экзистенциальную оценку феномену игры дал немецкий философ О.Финк, развивавший идеи Ф.Ницше, Э.Гуссерля и М.Хайдеггера [5]. По Финку игра, будучи *"основным способом общения с возможным и недействительным"*, сущностным образом определяет сам бытийный склад человека. Как есть это самое *"возможное"*? Возможное представляет бытие, располагающее могуществом сбыться, онтологическое *"может-быть"*. Экзистенциальное отношение человека к бытию по Финку кроется в могуществе возможного, через которое бытие осуществляет мысль<sup>9</sup>. Измышляя действительное и примысливая недействительное, божественное или виртуальное, человек следует по контуру своей конечности, овладевая возможным и осуществляя экзистенциально. Понимая игру как *"способ взаимопроникновения бытийствующего и кажущегося, когда в одном заключается другое – кажущееся бытие и существующее казание"*, Финк описывает игру в словах, которые подходят шаманскому камланию и импровизации вообще: "Игра – это импульсивное, спонтанное протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом" [5, с. 361].

Игра рождает напряжения, но в ее собственном движении есть только легкость. Это та легкость, с которой происходит случайное или фатальное, легкость и неотвратимость *не-сознательного* начала, которое, как показывает в своей феноменологии мифа А. Пятигорский, есть *начало смерти* [3]. *Не-сознательное* (которое в феноменологии Пятигор-

ского не тождественно бессознательному) может сочетаться со сверхъестественным, только ему открывая свою прозрачность. В игре, как ни странно, нет притворства – напротив, играющий искренне захвачен своей ролью, он не знает, кем является, или, можно сказать, является тем, что подает ему *весть*, но остается *не известным*. Игра предстает становлением сознательного из не-сознательного, продуктивной субъективацией смыслов. При этом захваченность игрой (или ролью) в онтологическом смысле можно уподобить одержимости, имеющей прямое отношение к аффективным религиозным практикам<sup>10</sup>. Сочетание не-сознательного и сверхъестественного составляет суть камлания, обряда с признаками одержимости, когда личность выходит за "пределы личностного". Не-сознательное может быть аспектом структуры сознания, когда таковая, как пишет Пятигорский, "предполагает конфигурацию нескольких событий, которые могут происходить только в присутствии не-сознательного, когда именно не-сознательное «притягивает» их друг к другу заставляет совмещаться в определенных моделях, определяющих топологию мифа" [3, с. 195-196].

Шамановеды главной функциональной особенностью шаманов называют их посредничество между мирами, между миром живых и миром мертвых, миром людей и миром духов. Шаман имеет возможность пересекать *межкатегориальные границы*, в том числе выделенную антропологами границу природное/культурное (сырое/вареное у Л.Леви-Стросса)<sup>11</sup>. Нам представляется, что именование камлания игрой приоткрывает тайну этой шаманской возможности. Как указывает О. Финк, "игровой мир" находится не снаружи и не внутри играющих, "он столь же вовне, в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки, сколь и внутри: в представлениях, помыслах и фантазиях самих играющих". Пронизанное интенциональными напряжениями социальное пространство магии – это одна сторона феномена межкатегориального номаизма шамана. В направленных коммуникационных потоках особое место принадлежит *не-сознательному*, которое, вероятно и позволяет игровому миру, "не существующему нигде и никогда", занимать "в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени особое игровое время" [5 с. 376-377].

В связи с несознательным, но направленным (*интенциональным*), особый философский интерес

<sup>8</sup> См. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. – СПб., 1997. – 384 с.; Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. – М., 2007. – 416 с.

<sup>9</sup> В этом русле О. Финк очень близок хайдеггеровскому концепту "понимания": "понимать" значит "мочь", быть в состоянии (что-то сделать). Понимание - это "могущество-сбыться" и оно не неотделимо от того, в какой мере самому человеку понятны возможности бытия, что и реализует тем или иным образом обнаружение бытия в человеческом присутствии (Вот-Бытии) в связи с истолкованием и другими экзистенциалами, которые осуществляются в жизни человека как в бытии-к-смерти.

<sup>10</sup> Об одержимости: Бургиньон Э. Изменённые состояния сознания // Личность, культура, этнос: современная психологическая антропология / Под ред. А.А. Белика. – М.: Смысл, 2001. – С. 405–461.

<sup>11</sup> См.: Хоппал М. Шаманские представления о смерти // Хоппал М. Шаманы – Культуры – Знаки. – Тарту: Научное издательство ЭЛМ. – 2015. – 240 с.

составляет проблема связи языка и игры, если понимать язык как бытийный способ, вынесенный из взаимодействия с возможным (пустым, трансцендентным) по лекалу *игровой инверсии*: присваивая феномену ноуменальное, человек обозначает одно через другое, неизменно вступая в отношения с виртуальным таким же сущностным образом, каким шаман вступает в отношение со сверхъестественными мирами. Таким образом, обычный язык и мифопоэтический язык (колыбель человеческой культуры) сущностно едины. Как полагал М. Хайдеггер, в поэзии действует внимание к божественному и сказание его в слове, а в мышлении то же внимание облачено в форму сущего и действует в русле присвоения этого божественного. Разница между мифопоэтическим (в том числе шаманским или сказительским) и философским заключается в том, что поэзия есть нисходящее несение "скрытого в песне", а философия есть восходящее движение от сущего к истине бытия<sup>12</sup>. Философское, содержащееся в фольклорном, может быть раскрыто с современных гуманитарных позиций.

Ученик М. Хайдеггера Х.-Г. Гадамер своей работе "Истина и метод", сравнивая произведение искусства с игрой, делает вывод: как и игра, произведение искусства *не является предметом* или объектом, противостоящим (или данным) человеку как субъекту<sup>13</sup>. Как ни одна вещь (игрушка, кукла, шахматы) сама по себе не является игрой, так же и картина, музыка по своему "вещественному" составу еще не есть произведение искусства без ваятеля, наблюдателей, без контекста, времени и пространства. Произведение искусства – это *событие* человека и предмета. Тоже можно сказать и об игре. Особенно хорошо это видно там, где феномены искусства существуют в своем "первородном" виде и не ушли в субъектное истолкование, то есть в мире мифопоэтических импровизаций и ритуалов.

В обряде камлания и в самом понимании этого *обряда как игры (оюн, ойно)* обнаруживается преонтологическое истолкование бытийной стороны языка и понимания. Будучи уникальной экзистенциальной способностью человека, единственного существа, соотношенного к универсуму таким способом, что в своей осознаваемой конечности он пребывает между действительным и возможным, язык показывает свое сущностное начало через феномен игры. В архаических обрядах эта связь проступает в непосредственном виде, она говорит о себе прямо из своей бытийной погруженности. Герменевтическое рассмотрение различных духовных явлений, стоящих у истоков человеческой культуры, в том числе, и шаманизма, может пролить свет на связи между ключевыми структурами экзистенциальной организации человека. Очевидно, что шаманский обряд-игра (*бакшы ойно*) представляет собой *культурный феномен игровой инверсии, осуществляющийся в мифопоэтической топике*, где интенциональное и не-сознательное образуют сложный событийный узор.

#### Литература:

1. Баялиева Т. Д. Доисламские верования и их пережитки у киргизов. – Фрунзе, 1972 -168 с.
2. Малов С. Е. Шаманство у сартов Восточного Туркестана // Сборник Музея антропологии и этнографии Академии наук, т. V, вып. I. – Пг., 1918, – С. 1-16.
3. Пятигорский А.М. Мифологические размышления. Лекции по феноменологии мифа. Пер. с англ. П. Лиона. – М., 1996. – 280 с.
4. Тоголок Молдо. Бакшылардын ыры жана создору – РФ ОРП НАН КР, инв. N 77.
5. Финк О. Основные феномены человеческого бытия. Пер. А.Гораджи // Проблема человека в западной философии. – М; 1998. – С. 359.
6. Юдахин К.К. Киргизско-русский словарь. В двух книгах. Около 40 000 слов / Сост. К.К. Юдахин. – Ф.: Главная редакция Киргизской Советской Энциклопедии, 1985. Кн. 2 Л – я. 480 с.

<sup>12</sup> См. Хайдеггер. М. Исток художественного творения. Пер. с нем. А. Михайлова - М., 2008 – 258 с.

<sup>13</sup> Гадамер Г.-Г. Истина и метод / Пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. - М.: Прогресс, 1988. - 704 с.

Рецензент: д.филос.н., профессор Акматалиев А.А.