

НАІЎНАЯ КАРЦІНА СВЕТУ І ЯЕ МЕТАФАРЫЧНЫЯ МАСКІ Ў ЗАГАДКАХ

Загадка складаецца з дзвюх структурных частак: уласна загадкі, гэта значыць метафарычнага або вобразнага апісання нейкай канкрэтнай з’явы, аб’екта, прадмета, рэчы, і адгадкі – слоўнага эквівалента прадмета ці з’явы матэрыяльнага свету, якія праз корпус уласна загадкі падаюцца вобразна, паэтычна, іншасказальна.

З філалагічнага пункту гледжання, адгадка – гэта тэма загадвання, тая рэальнасць, якая праз мову увайшла ў сістэму чалавечай свядомасці, таму мову называюць *першай* мадэлюючай семіятычнай сістэмай. Другая мадэлюючая сістэма – мастацкая мова, мова тэкстаў, у нашым выпадку – гэта вобразная мова ўласна загадак.

Загадка і адгадка маюць розны аб’ём інфармацыі аб рэальнасці. Слоўнік адгадак утварае наіўную карціну свету. Гэта свет, убачаны вачыма чалавека і пазначаны словам, семантычным фундаментам чалавечай свядомасці, як гавораць лінгвісты. Моўная карціна свету ў загадках простая, наглядная, аднамерная, стабільная, з мінімумам інфармацыі аб прадмеце загадвання. Сонца там – проста сонца, засланка з’яўляецца засланкай і нічым іншым. Дадзены факт даў падставу Н. С. Гілевічу ў кнізе «Паэтыка беларускіх загадак» (1976) характарызаваць іх наступным чынам: «... загадкі, калі разглядаць іх у цэлым, ва ўсёй сукупнасці, мацней прывязаны да нацыянальнага побыту, чым усякі іншы фальклорны жанр (казка, песня, прыказка)» (с. 23). Такім чынам, нягледзячы на абмежаваны аб’ём інфармацыі, якую нясе наіўная карціна свету ў загадках, яна мае выключнае значэнне для ўсведамлення народнага светасузірэння і яго выбіральнасці.

Галоўныя восі наіўнай карціны свету, часткі якой будуць метафарычна афарбоўвацца, наступныя: прырода (неба, зямля, вада, чалавек, жывёлы, расліны і да т. п.); матэрыяльная культура, тое, што зроблена рукамі чалавека і дзякуючы яго розуму (збудаванні, гаспадарчыя прылады, хатняе начынне, транспарт і інш.), сацыяльны побыт і духоўная культура (грамадскія стасункі, сям’я, святы, абрады, звычаі, рэлігія, спевы, асвета і г. д.). Як бачым, гэтага дастаткова, каб скласці ўяўленне аб нацыянальнай карціне свету, тым асяроддзі, у якім жыў беларус, але мала для спасціжэння духоўнага і эстэтычнага патэнцыялу народа. Яго выразнікам якраз і з’яўляецца метафарычная інфармацыйна насычаная карціна свету.

Метафарычнасць як уласцівасць чалавечага мыслення загадкавая і непрадказальная. Такі жанравы феномен, як загадка, пабудаваны згодна з думкай Арыстоцеля, на добра арганізаванай метафары. Тое, што здаецца калектыўна-несвядомай гульні з тропай (метафарычнай) формай, насамрэч калісьці абапіралася на культурна-асэнсаванае разуменне свету. Гэта значыць, што з’явы і рэчы выкарыстоўваюць метафарычныя маскі не спантанна, не выпадкова, а ў адпаведнасці са стадыямі міфалагічнага мыслення.

На стадыі архаікі, калі нерасчлененае мысленне чалавека знаходзілася ў палоне прасторавых форм, карціна свету ў яе культурным праламленні была візуальна-графічнай. Увага скіроўвалася на адзінкавыя ў нашым сэнсе феномены: неба, пра якое казалі «*круглае, доўгае, ніхто не дастане*», сонца, якое «*кругленька, бяленька, усяму свету міленька*» і пад. А далей адкрывалася магчымасць гульні круглымі праметамі, любы ў прынцыпе быў здольны стаць метафарычнай маскай сонца. *Сіта круглавіта, качулачка, катушачка, шар вярханскі, поўні і зорак: бачурачка, залаты кружочак, гарошак, бульба, дзірачка ў полі, зерне, сярэбраны пясочак.*

Канкрэтна-пачуццёвыя маскі з выкарыстаннем у якасці малюнка нечага рэальна існуючага, знаёмага, паўсядзённага – гэта адзін блік метафарычнай карціны свету. Побач знаходзяцца іншыя – умоўна-фантастычныя. Яны з’явіліся ў выніку фарміравання міфалагічнага мыслення. Дадзенаму тыпу мыслення ўласцівая своеасаблівая логіка тоеснасці разнаморфных з’яў, калі ўсё лічылася аднолькава жывым (уяўленне пра існаванне асобнай ад матэрыі душы з’явіцца пазней). У гэты час сферай бытавання загадак з’яўляюцца рытуалы, яна сама мае статус свяшчэннай гульні, стаўкай у якой служыць жыццё гульцоў. Абавязковасць разгадвання грунтавалася на рытуальнай неабходнасці праз імя прадмета ці з’явы, у міфалагічнай праекцыі тоесных адно аднаму, нанава стварыць свет у яго прадметным вылічэнні. Трансцэндэнтная сутнасць паходжання прадмета або прыроднай з’явы вынікала з таго, што калісьці іх стварыў або назваў бог, дэміург, першы чалавек, культурны герой. Знаць імя, выгаварыць яго значыла паўтарыць прэцэдэнтнае міфалагічнае дзеянне. Рух думкі ад метафарычна падманлівай маскі да канкрэтыкі імя – гэта магія стварэння словам абноўленага свету, знаёмай і прыймальнай карціны, дзе ёсць сам чалавек з гаспадарчым, матэрыяльным, грамадскім і сямейным побытам, жывая і нежывая прырода ва ўсіх вядомых яму дзякуючы слову праявах. Адгадкі існавалі як дадзенасць карціны свету, як сакральныя веды пра яго.

Для міфалагічнага мыслення самай першай і самай любімай вобразнай маскай была жывёльная: сонца – ліска, агонь – чырвоны пеўнік, месяц – конь, бычок, зоркі – белыя парасяты, вада – конь, карова, гром – вол, асіна – авечка, туман – кабан, зубы – авечкі, язык – салавей, воўк, мядзведзь, баран і г. д. Праўда, маска і з’ява напачатку не адрозніваліся, былі тоесныя, і толькі значна пазней міфічны змест пачынае не ўсведамляцца. Застаецца толькі форма, тая маска аб’екта, якая стане чыстай паэтычнай метафарай, а потым параўнаннем. Так, вецер раней быў *птахам, салаўём*, потым яго сувязь з птушкамі і жывёламі адмаўляецца: «*Ляціць, а не птушка, вые, а не звер*», але дзякуючы гэтаму з’яўляецца плацдарм для параўнальных канструкцый: «*Не мае душы і цела, а раве, як воўк*».

Другая любімая маска – антрапаморфная, якая дадаецца да жывёльнай. Дзень і ноч, якія раней былі каровай, кабылай, ласём, быком, цяпер лічацца вратам і сястрой. Персанажы ўключаюцца ў сюжэтныя сітуацыі працы, але незвычайныя дэталі дзейнасці дазваляюць зазірнуць за маску і ўбачыць там фрагмент наіўнай карціны свету. Вось «*сто сястрыц адну хустку вяжуць*», а за маскай – пчолы і соты, вось «*сем тысяч майстроў зрабілі хату без вакон і без вугол*» ў, а гэта прыхаваны метафарай-маскай мурашнік. Замест гумна, тока і цэпа бачым сям'ю: «*Бабка гарбата, матка пляската, а сын гручаны*».

Трэцяя маска наіўнай карціны свету – прадметна-вобразная, запазычаная ў матэрыяльнай культуры з яе рэчамі хатняга ўжытку, прыладамі працы. Зямля і снег метафарычна пазначаюцца як *дзежка чорная*, *века белае*, гусі як *харомы белыя*, *падпоры чырвоныя*, попел і вуголле – «*поўная бочка мукі, а наверху жукі*» (тут цікавае спалучэнне жывёльнай і рэчыўнай метафары).

Калі браць метафарычную карціну свету ў загадках цэлакупна, то спыніць погляд на якой-небудзь адной масцы немагчыма: настолькі карціна зіхатлівая, прывідная, шматаблічная, разнастайная ў гуках, колерах, выявах. Неба, якое толькі што было *круглае, доўгае, ужо чорная паляна, высокая дарога*, а далей – *радзюшка, дзярушка, рагожка, радно, пасцілка*. Культурныя рэаліі маскіруюць спрадвечнае: зямля – *матчына скрыня, дзяжа*, мароз – *сівае сукно*, снег – *скацёрць бела*, рабіна – *чырвоная плахта*. Калі ў полі зроку з'яўляюцца культурныя прадметы і рэчы, яны, згодна з законам перамены масак, выкарыстоўваюць ужо знаёмую схему ад жывёльнай маскі да культурна-аб'ектнай. Вось барана паўстае як «*ваўчкоў дваццаць пяць*» (жывёльная стадыя карціны свету), *хляцоў дваццаць пяць* (стадыя персаніфікацыі), *дзіравая плахта* (стадыя культурнай аб'ектывацыі), а плуг, то як *сівы голуб, пеўнік*, то як *стальны пёс*, то як *брат-прашкурат*. За *пеўнем* могуць хавацца агонь, каліна, бурак.

Пры стварэнні метафарычнай карціны свету нашы продкі мыслілі міфалагічна. Не з'яўляючыся паэтамі ў нашым разуменні, яны былі імі, калі называлі ноч напачатку чорнай каровай, а потым магутнай чорнай маці, выкарыстоўвалі ўсе магчымыя шляхі метафарызацыі грыба. Напачатку ён быў *баран (каза) на адной назе*, потым у яго застаецца толькі *курыная нага*, пазней ён *дзед, казак*, а далей наогул *хатка на адной назе, ляпёшка на адной ножцы*. І гэта яшчэ не ўсё! Ад антрапамарфізацыі грыба стваральнікі загадак дайшлі да яго дэперсаніфікацыі. Грыб-дзед атрымоўвае ўласнае імя Рыгор і партрэтныя акцэнты: «*Рыгор, капелюшом накрыты*», «*палкай падпёрся, шапкай накрыўся*». З'яўленне палкі адыграла ракавую ролю. Грыб Рыгор знікае, замест яго бачым, што «*стаіць палка, а на той палцы шапка*», далей нехта «*хоць у капелюшы, але галавы не мае*».

Арганічнае спалучэнне ў загадках дзвюх розных карцін свету, наіўнай і метафарычнай, якія існуюць толькі сукупна, сведчыць аб гістарычным заваяванні чалавечтва – яго здольнасці заўважаць і на культурным узроўні метафарычна фіксаваць падабенства або адрозненне аб'ектаў.