

УДК 159.923.2:316.723

Наталя Аксьонова

## ОБРАЗИ «ЧУЖОГО» ЯК СИСТЕМА ІДЕНТИФІКАЦІЇ У СУБКУЛЬТУРНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

У статті досліджується феномен привласнення молодіжними субкультурами різноманітних символів і їхня ролі у створенні відповідної ідентичності. Аналізується механізм запозичення етнічного одягу і зачісок у субкультурному середовищі, простежується зв'язок цих запозичень із принципом карнавалізації. Система ряження в субкультурі розглядається як соціальний протест, що приводить до конструювання нової реальності, яка прискорює культурний розвиток.

**Ключові слова:** субкультура, ідентичність, етнічний інший.

### *Aksionova N. The image of "alien" as a system of identification in the subculture*

*The article is devoted to research of the phenomenon of appropriation by youth subcultures of various characters and their role in creation of the proper identity. The mechanism of borrowing ethnic clothes and hairstyle is analysed in a subcultural environment, connection of these borrowings is traced with principle of carnival arrangement. The system of getting attire on is examined as a social protest in a subcultural environment, that leads to constructing of a new reality which accelerates a cultural development.*

**Key words:** subculture, identity, ethnic other.

### *Аксенова Н. Образы «чужого» как система идентификации в субкультурной среде*

*В статье исследуется феномен присвоения молодежными субкультурами разнообразных символов и их роль в создании соответствующей идентичности. Анализируется механизм заимствования этнической одежды и причёсок в субкультурной среде, прослеживается связь этих заимствований с принципом карнавализации. Система ряжения в субкультурной среде рассматривается как социальный протест, который приводит к конструированию новой реальности, которая ускоряет культурное развитие.*

**Ключевые слова:** субкультура, ідентичність, етнічний інший.

Вивчення процесів ідентичності в субкультурному середовищі зовсім не новий напрям у сучасній науці. Дослідження, присвячені ідентичності індивіда як члена субкультурної групи проводилися неодноразово [7; 10; 11]. Вони торкаються головним чином соціального символізму інкультурації до певної групи, адже саме наявність фонду символів створює можливість утворення спільності, оскільки забезпечує засіб комунікації. Таким чином, виникає різниця щільності комунікативних зв'язків усередині соціальної групи, там, де діє символ, і послаблюється поза нею. Це і є згущування контактів, на базі якого формуються соціальні структури. Але більш актуальним стають дослідження в площині розгляду системи субкультури не зсередини, а існування в метакультурі крізь призму «образу іншого», який і робить її контркультурою [6].

Символ – оболонка, в яку упаковується «своя» інформація; але саме у такому вигляді вона стає комунікаційним елементом. Таким чином, без розгляду символізму ми не зможемо розкрити питання щодо системи відповідної субкультури. Загалом нас цікавить не сам механізм налагодження комунікативних зв'язків, а процес оперування символікою інших культур у контексті субкультурної комунікації. Маємо розкрити механізми і мету, які переслідує сліпе, на перший погляд, запозичення і привласнення «чужого». Для нас важливим питанням є практика запозичення чужих етнічних символів для позначення і відмінності свого субкультурного середовища як такого, що може бути впізнаним/виокремленим. Адже самоідентифікація та її символізм з'являється лише разом з необхідністю швидко і ефективно відрізнити своїх від чужих [8]. У першу чергу субкультурна символіка повинна виділяти її володаря з натовпу, робити його якісно відмінним. Тому символізм поверхневих знаків субкультур наскільки яскравий і кричущий. Дослідники помічають, що багато символів запозичуються і успішно «привласнюються» субкультурами як такі, що, на їх погляд, притаманні й винайдені самою субкультурою.

Знаковою в системі ідентичності є зачіска. Волосся завжди розглядається як вмістище знань, досвіду. Виходячи з цього і формується символічне ставлення до волосся. Окремішні ознаки підкріплюються не тільки етнічним одягом, але й зачіскою. Так і в субкультурному середовищі волосся – дієвий символ ідентичності. Його безперервно моделюють – або відрощують і леліють, або весь час збивають, або виправляють/завивають і фарбують. Хіпі носять довге волосся, яке, на їх думку, зближує їх з природою і вони у своїй моді непоодинокі. Але стилістику поводження з довгим волоссям хіпі повністю запо-

зичили від індіанців Америки. Одяг хіпі також повторює елементи одягу американських індіанців XIX століття. Іншим запозиченням у північноамериканських індіанців є зачіска ірокез у культурі панків. Пізніше панки модифікували ірокез, вже не піднімаючи волосся догори, а заплітаючи його за допомогою мотузочок в довгі мілкі коси і в результаті ірокез стає схожим на ряд африканських кісок. Не слід забувати також, що безліч субкультурних угруповань, ідентифікація якого заснована на досвіді збривання частини волосся і моделюванні того волосся, що залишилося. Цей прийом, притаманний для воїнів різних народів, став невід'ємним атрибутом культури панків і готів, які виголюють скроні, залишаючи довгі ірокези або коси по всій голові.

Іншоетнічні елементи можуть носити деколи невловимий відтінок, але саме вони задають стиль образу. Такою стилістикою володіє субкультура емо, вона копіює японців, образи, які створює японська масова культура. До таких елементів належить, наприклад, образ «hello kitty». Також представники субкультури емо випрямляють волосся і фарбують його переважно у чорний колір, нагадаємо, що пряме чорне волосся характерне для японського етносу.

Поряд з волоссям субкультури намагаються моделювати й тіло. Прийоми татуювання, проколювання і різання тіла притаманні впродовж історії усім культурам, але й тут представники субкультур намагаються застосовувати нетрадиційні прийоми поводження з тілом, а запозичувати «дикунські» образи. Все це робиться з метою зробити себе якісно іншим від навколишніх. Отже, зміст символів, які запозичуються на рівні підсвідомості, є не презентація культури іншого етносу, а збірний символізм «чужого», відмінного від свого. Образ чужинського «іншого», який продукує субкультура, створює довкола не лише деструктивний, перехідний простір, але і пропонує культуру іншої якості вигляду і смаку, заставляє зануритися в інакше, створює інше сприйняття.

Прикладом такого простору є карнавал. У карнавальній культурі лімінальність маркірується символом «іншого». У тематиці обрядового ряження провідну роль у відтворенні «чужого» займають образи етнічних сусідів [3, с. 151]. Наприклад, для українців таку роль відігравали євреї, цигани, москалі-росіяни, жовніри-поляки. Але слід зауважити, що особливо привабливим для сучасної контркультури стали образи не сусідніх народів, а далекого «етнічного іншого», саме того, кого довгий час стереотипізували як «неокультуреного». Образ «дикуна», який продукується в контркультурі, втілює в собі ідею приниження=гоніння. За В. Тернером, «безправні як культурних, так і

етнічних груп, грають головну роль в міфах і казках як виразники загальнолюдських цінностей...» [9, с. 185]. Саме ці образи принижених дикунів у сучасній культурі й несуть в собі ідею культурної справедливості. Найбільше користується попитом для передачі цієї інформації в сучасній культурі міф про вільного і революційного растамана.

Нагадаємо, що саме «чужий» етнічний сусід стає в слов'янському карнавалі тією особою, що перемагає Смерть [3, с.155]. Таким чином, продукування образу «чужого» лежить у площині створення новітньої міфології і ознак культурного перевороту. З цією метою в культурному середовищі субкультурних груп весь час продукуються нео-міфологізми.

Розглянемо цю ідею нової міфології на прикладі, здавалося б такої традиційно-традиціоналістичної течії як неоязичники. Вони намагаються відтворити певну етнічність на основі релігійних символів, які піддавалися гонінню. Неоязичники наполегливо говорять про своє історичне коріння і повернення до родових традицій, хоча сама ця «традиція» почасти зовсім позбавлена зв'язку з історичними реаліями [1]. Здебільшого вона формується не на основі наукового дослідження язичництва, а на основі їх популярного переспіву, джерелами стають візуальні образи світу, який створений ЗМІ й шоуіндустрією [4]. Наприклад, на Тернопільщині встановили ідол Перуна, який є яскравим прикладом впливу фільмографії на міфотворчість у неоязичників. Відвідувач неязичницького форуму зауважив: *«а ця статуя дуже змахує на ту, що в мультику про козаків, вони туди весь час чогось ховали:))»* [5]. Новітньою міфотворчістю є і наявність у неоязичників вишитої налобної стрічки як атрибута чоловічого костюму, цей образ запозичується з фільмів про «дикунів-язичників». Праобразом найчастіше виступають американські індіанці з фільмів у стилі вестерн. Нагадаємо, що насправді прикрашені вишивкою широкі стрічки у індіанців носять жінки і діти (для таких що є безправними і пригнобленими). Задля того, щоб підвищити статус маскулітності, неоязичники повсякчас сполучають з фольклорним одягом сучасний військовий камуфляж – розкручений бренд американських бойовиків у стилі Рембо, революційний образ якого доповнює налобна пов'язка. Це ще раз доводить підсвідоме наслідування субкультурним середовищем привабливих яскравих символів, що моделюють борця-чужинця.

Поряд з образами «етнічного іншого» в системі пізнання і самоідентифікації контркультури важливу роль відіграють і образи потойбічного. За своєю культурною значимістю образи потойбічного завжди змагаються з іншоетнічним, а іншоетнічне маркується симво-

лікою, притаманною для потойбічного – запах, бруд, бездієвість тощо. Обидва образи є головними джерелами дуальної опозиції людське (освоєне) – нелюдське (дике).

Стилістику нелюдського світу надає нам культура треш. Її представники намагаються створити синтетичний світ (поганий на смак) і основою для цього їм слугує сміття як вмістище нелюдського. Волосся зачіски в стилі треш має виглядати так, щоб воно було штучно нарощене, нагадувати перуку. Невипадково культура треш тісно пов'язана з культурою емо, яка живиться світом анімації, вони обидві оспівують символіку штучних героїв на кшталт покемонів чи мікі-маусів. Зовнішність представників японської субкультури харажуку повністю копіює стиль аніме, що надає їхньому вигляду відтінків неонових кольорів.

У кібер-готів образ потойбічного передається схожістю з інопланетними істотами – волосся «кислотних» кольорів (зелений, синій, червоний, фіолетовий), велика кількість хай-тейківської агрибутики: мікросхеми, чіпи, штрихкоди, пластикові ремені та браслети, ошийники, нашивання з електротехнічною символікою, наколінники і шитки, як у роботів, дроти, датчики, роз'єми, розетки, техногенні окуляри «гугли». Перед нами вже не людина, а синтетична суміш, майже робот. Звідси і назва – кібер-готи. В той же час саме буття субкультури готів тісно переплітається з темою смерті. Але й гот з мертвоблідим обличчям (небіжчик) і кібер-гот (інопланетянин) є явищами одного порядку – потойбічні істоти, яких у повсякденності не існує.

Слід зауважити, що перевага того або іншого образу, в певній молодіжній субкультурі ще не робить його єдиним сюжетом, зазвичай усі вони тісно переплітаються. Так, для кібер-готів, що наслідують роботів, притаманна зачіска у вигляді африканських дредів. Цієї ж мети добиваються і рокери, які запозичують стиль індіанського воїна, що вийшов на стежку війни, і капелюха минулого століття як атрибуту культури «іншого». Так, наприклад, представники культури емо і не тільки вони запозичують для свого гардеробу арабський нашійний платок. Російський репер Децл сполучав у своїй повсякденності африканські дреди, капелюх-казанок за англійською модою, а також, за його власним висловом: *«широкіє штани как в українскіх казаков»*.

Механізм входження в нелюдську (дику) культуру, та ще наділену «надзвичайними» властивостями, є дуже привабливий для субкультури, він є сенсом її існування, головною рушійною силою і стратегією одночасно. До субкультури, яка заснована на такому русі, слід віднести не лише геймерів, але і всіх прибічників рольових ігор, головним чином ролевиків-толкієністів. Рух толкієністів актуалізував у

сучасній культурі гру=перевтілення в «чужого», віддаючи перевагу насамперед «нелюдським расам» – ельфам, гномам, хобітам, оркам тощо. Набуття нелюдської подоби надає можливості доторкнутися до сакрального і навіть цілеспрямовано змінювати навколишній світ [2]. У грі будується новий культурний простір. За мірою входження до такого культурного простору геймери в субкультурному середовищі займають передове місце. До того ж занурений відхід у потойбічне геймерами, проживання віртуального життя в образі героїв нелюдських світів робить можливість заміни зовнішніх проявів на суто внутрішні зміни ознайомлення з культурою «чужого».

Можливо саме тому, що занурення в культуру «іншого» відбувається у геймерів у тривимірному просторі й реальному часі, вони, на відміну від інших представників субкультур, не намагаються нічим зовні відрізнитися від повсякденного натовпу. Символізм належності до цієї субкультури дуже прихований; обмежується певною термінологією у спілкуванні. Застосування цієї термінології для пересічної особи створює імітацію чужої мови. Таким чином, представники субкультур не тільки зовні виглядають як чужинці, але й спілкуються незрозумілою для більшості мовою (кожна субкультура користується відповідним сленгом). Така комунікація додає їм «чужості», вони набувають ознак нелюдського.

Таким чином, ми довели, що запозичення символів і форм поведінки інших культур у субкультурному середовищі має постійний і досить потужний характер. На наш погляд, все це безпосередньо пов'язано з викликом суспільству, направлене на провокування соціального вибуху. Наприклад, наслідування наближення до першоприродного (дикого) стану в середовищі нудистів викликає у нас культурний шок, хоча ми сповна лояльні щодо повсякденного оголення у ефіопського воїна, хоча саме образ такої «дитини природи» став для нудистів зразком для наслідування. Подібна демонстрація завжди провокує реакцію з боку загального культурного середовища – для пересічної особи найпристойнішим виразом для характеристики зовнішнього вигляду представників субкультури є вислів *вирядився/вирядилась*, навіть якщо мова йде про оголення.

На думку Умберто Еко: «Карнавалізація життя, – це втрата відмінностей між реальністю і видовищем». Молодіжні субкультури не лише живуть у реальності карнавалу, вони навмисно його відтворюють у повсякденній діяльності. Найбільшого апогею у відтворенні карнавалізації досягає субкультура спортивних фанатів, вона розглядає ігровий час змагання «своїх» і «чужих» (час боротьби добра зі злом) як

найліпший момент для актуалізації усіх проявів карнавалу – костюмування, фарбування обличчя і тіла, гучного скандування і пронизливих звуків, застосування піротехніки тощо. Вуличні бої між клубними фанатами потрібно також розглядати як невід’ємний атрибут карнавалу. Зауважимо, що символізм не вщухає навіть поза ігровим полем – фанати носять яскраву клубну атрибутику повсякчас, а її виробництво стало в сучасній економіці певною індустрією.

За допомогою карнавалізації субкультура знаходить вихід із реальності, що за низки обставин стає їй затісною. Періодично в більшості метакультур з’являється потреба в умовному образі іншої культури, з іншими установками і орієнтаціями [6]. Саме створення карнавалізованого простору і дає можливість вибудувати в ньому нову культурну реальність на основі видовища, яке пропонує яскраві символи і образи, що впливають на підсвідомість. За формальною презентацією символів кожна субкультура вибудовує свою філософію світосприйняття, його освоєння, яку вона намагається «запропонувати» більшості. Прикладом такого культурного діалогу в процесі комунікації субкультура↔культура слугує хіпізм. Він став не лише символом епохи 60–70-х, його ідеї стали надбанням метакультури, мода хіпі вийшла на подіуми. Ідеологія хіпі кардинально вплинула на хід холодної війни. Вони створили нову реальність людського спілкування і поведінки, пропагуючи примітивні символи. Але підсвідомо ці символи діяли на маси, бо в семантичному навантаженні цих символів були відсутні елементи воєнізації і агресії.

Таким чином, саме образи чужинця «іншого», схеми перевтілення в потойбічне дають можливість системі субкультур конструювати реальність, якою вони не тільки живуть, а й намагаються запропонувати цей досвід всьому суспільству. Цей механізм є основою оновлення суспільства відповідно до принципу карнавалу.

### Література:

1. Ајдачић Д. Символи словенских неопанганских организација // Славистичка истраживања. – Београд, 2007. – С. 132-141.
2. Баркова А. Толкиенисты. Архаическая субкультура в современном городе [Електронний ресурс]. – Режим доступа: <http://www.polit.ru/country/2003/09/26/625803.html> (15.12.2010).
3. Белова О. В. «Чужой» в маске. Образы этнических соседей в обрядовом ряженье // Художественный мир традиционной культуры. – М., 2001. – С. 151-158.
4. Гайдуков А. Молодежная субкультура славянского неоязычества в

Петербурге // Молодежные движения и субкультуры Санкт-Петербурга. – СПб, 1999. – С. 24-50.

5. День Перуна [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://slavs.org.ua/den-peruna-ternopil> (15.12.2010).

6. Керви А. Понятия субкультуры и контркультуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chelni.clan.su/news/2008-04-05-71> (15.12.2010).

7. Соколов М. Как писать этнографию молодежной субкультуры? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://subculture.narod.ru> (15.12.2010).

8. Соколов М. Субкультурное измерение социальных движений: когнитивный подход [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://subculture.narod.ru/texts/book2/sokolov.htm> (15.12.2010).

9. Тернер В. Символ и ритуал. – М., 1983. – 280 с.

10. Щепанская Т. Б. Женщина, группа, символ (на материалах молодежной субкультуры) // Этнические стереотипы мужского и женского поведения. – СПб., 1991. – С. 17-28.

11. Щепанская Т. Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор. – М.: РГГУ, 2003.