

УДК 130.2:316.663.5

О. Г. Зайченко

кандидат філософських наук, доцент, викладач кафедри музезнавства,  
пам'яткознавства факультету культурології  
Київського національного університету культури і мистецтва

## ТЕРМІНОЛОГІЧНЕ ВИОКРЕМЛЕННЯ ПОНЯТЬ «ЕКЗИСТЕНЦІЙНА РОЛЬОВА ГРА» І «СВЯЩЕННА РОЛЬОВА ГРА» У ФІЛОСОФСЬКІЙ АНТРОПОЛОГІЇ НА ПРИКЛАДІ ІНДІЙСЬКОЇ Й ЗАХІДНОЄВРОПЕЙСЬКОЇ КУЛЬТУР

Одним із пріоритетів суспільних наук є уточнення наявних культурологічних типологій, серед яких є типологія рольової гри в культурі, що склалася в річищі філософської антропології. Згідно з нею, рольова гра в широкому сенсі слова «є сутнісною основою» культурних явищ, в основі яких полягає відігрування певних сенсів та архетипів (містерії, сакральні ритуали, психодраматичні сесії, тренінги, карнавали, театральні постановки й соціальні ігри та формальні процедури суспільства, що передбачають певні «правила гри» тощо) [4, с. 315]; у вузькому сенсі є самостійним видом діяльності, який передбачає спонтанну творчу самореалізацію на основі оживлення образів і сюжетів як міфічних, так і літературних творів із можливістю катартичного розв'язання глибинних екзистенційних суперечностей людського буття [4, с. 315]. Останні широко відомі в сучасній культурі як субкультурна течія «рольових ігор живої дії» (IaGr), що, у свою чергу, дає змогу поділити рольову гру в широкому сенсі на екзистенціальну, формальну, професійну й тренінгову (розвиваючу) [4, с. 316]. Причому в екзистенційній рольовій грі особистість «пізнає свої межі та можливості виходу за них» [4, с. 317], які передбачають творчу трансформацію, доповнення реальності й потяг до катартичних переживань. Формальна рольова гра полягає в основі «правил гри» соціальних ігор, відповідних процедур суспільних інститутів, керівних і юридичних справ тощо [4, с. 315–316]. Професійна рольова гра є основою тих професій у культурі, що пов'язані з професійним відігруванням ролей у театрі, кіно та суміжних із ними видах мистецтва [4, с. 315–316]; тренінгова – використовується під час навчання ігрових методів і відповідних тренінгів [4, с. 315–316]. Але під час розгляду екзистенційної рольової гри у філософській антропології поняття священної рольової гри (коли особистість наділяється сакральними повноваженнями, іноді навіть пожиттєво) не відокремлюється від екзистенційної. Це звертає на себе увагу й породжує низку питань стосовно правомірності такого поєднання, що відіграє в дослідженні роль постановки відповідної проблеми, пов'язаної з науковою практикою філософської антропології як метаантропології, і вирішує відповідні наукові та практичні завдання. Питання типології рольової гри в культурі поставлено відносно недавно й описується в Словнику філософської антропології, упорядником якого є Н. Хамітов [4, с. 315–318]. Широко відома наукова праця Й. Гейзінги, яка описує роль гри в культурі [7]. Ще більш конкретизовано означене питання Г. Віденко як представником психодраматичного напрямку психології та засновником такого напрямку мореніанської школи, як міфодрама [2]. Якщо описувати звернення науковців до проблеми священної гри в культурі, доцільним буде звернутися до праць Л. Леві-Брюля [5] та К. Леві-Стросса [6]. Але філософська антропологія, визначивши рольовий вплив гри на культуру, оминула таке питання у власному типологічному описі: наскільки доцільно вважати священну та екзистенційну рольову гру одним і тим самим видом за його виявом у культурі. Особливо якщо зазначити про важливу рису гри як такої: добровільність вступу в ігровий простір, тоді як у випадку священної гри вступ у неї обирають за самого «обраного» жерця, батьки або «самі боги». Особливо зручно розглядати втілення священної рольової гри як окремої варіації гри екзистенційної на прикладі східної культури, зокрема індійської. Адже в культурах із прадавньою сакральною традицією священна рольова гра може визначати норми людської поведінки до її народження та продовжує вплив на неї після смерті. До того ж на прикладі Індії, де «сакралізація піддається практично все» [3, с. 17], зручно розглядати можливе термінологічне виокремлення священної

рольової гри як виду екзистенційної, тому що там досі діють такі архаїчні інститути суспільства, як девадасі, існує культ живих богів і богинь, збереглися касти, наявні неоднозначне ставлення до вдів і традиції «саті». М. Еліаде в «Аспектах міфу» описує певний міфологічний час, який є архетипічним прототипом для проявленого світу, у тому числі правил буденної (профанної) реальності, за якими живуть люди [9, с. 20–21]. Згідно з його висновками, вчинки богів послужили прикладом сакральної поведінки людини та мають визначний вплив на буденне буття людини, відповідно до яких людина організовує його за певними сакральними зразками. Повторювати священне, уводити його у свою реальність через наслідування є частиною людської природи. Можливо, це один із варіантів реалізації потреби людського в божественним. Причому в східному й західному суспільствах екзистенційна та священна рольова гра різним чином усвідомлюються в культурі ХХІ ст. Відомо, що одним із критеріїв як гри, так і священного ритуалу є тимчасовість їхнього простору, у який особистість уходить і який після відповідного сакрально-ігрового досвіду залишає. Але священна рольова гра в суспільствах із ладом, близьким до архаїчних, може початися до народження й продовжуватися після смерті. Індійці вірять у міфи «безумовно та беззастережно» як у достовірну реальність і «правила гри» для людей, створені богами для прагнення до них не тільки у священних ритуалах, а й у буденному житті [1, с. 46, 48]. Індійська сакральна культура має сотерологічну спрямованість. Звільнення від тягаря сансари є «мрією та кінцевою метою зракового індуса» [3, с. 14–15]. Й один зі шляхів звільнення – «бхакті» – у буквальному перекладі має значення «співпричетність», «особистісна причетність до божества» [3, с. 15, 30]. Причому шлях бхакті вважається доступним кожному [3, с. 15, 30]. Означена співпричетність до всього живого, стихій і світу загалом поєднує доктрину ахімси – не чинити насильства живому. Навіть для сучасного індійця міф існує як повна культуротворчої енергії жива й дієва реальність. В етичному сенсі він також надає співпричетність до багатющого досвіду поколінь, співпричетність до ідеалу та ідеального буття. «У них вірять безумовно й беззастережно, і те, що в них розповідається, беззаперечно приймається за достовірну реальність ..., у міфах убачають розповідь не про те, що й так уже відбулося у вікомні часи, а про що й так має бути... Прерогативи міфів мали в людському суспільстві найвищу санкцію, і люди намагалися прагнути до божественних зразків не тільки під час ритуалів, а й у буденному житті... У міфах живуть немов у надійному й упорядкованому будинку, у якому вже прожило немало поколінь людей і проживе ще не одне; і при цьому, говорячи метафорично, світ з-під міфу не вибивається», – свідчить М. Альбедиль [1, с. 46, 48]. Тож сакральні зразки є актуальними програмами буття й певними «правилами гри» для індійця, які, за тією самою монографією М. Альбедиль, особливо неухильно потрібно наслідувати «в моменти життєвих зламів, переходів з одного стану до іншого або у випадках зміни соціального статусу» [1, с. 48–49]. Сакралізованими є всі стадії життя людини. А через рольову імітацію міфологічних поведінкових програм і наслідування сакральних зразків особистість прагне долучитися до вищого рівня духовних цінностей і співпричетності до божественного буття. Сакральна реальність як «правила гри» описується у священних текстах. У цьому аспекті «Брахманічні тексти віддзеркалюють відмінний від нашого, глибоко ритуалізований образ світу ..., зовнішня, ритуальна людська дія повинна була стати тотожною божественному діянню, і тоді кожне слово, жест і дія жерця ставали символічно виправданими та енергонасичени-

ми» [1, с. 134]. Якщо брати до уваги традиційне індо-буддистське переконання про світ як про райдужну чарівну гру ілюзії (майї), то стає очевидним особливе значення ритуалу як «правил гри» в індійському суспільстві. Особливо важливим є фактор існування особистості в середовищі міфічної реальності на психологічному рівні. Людина ототожнює себе на внутрішньому рівні з героями міфу, виробляючи собі поведінкові програми для відтворення в буденній реальності того, що в «час Воно» творили боги. Отже, юнак буде діяти як бог, а дівчина – як богиня. Сакралізованими є всі стадії життя людини. А брахманічні тексти при тому віддзеркалюють відмінний від буденного глибоко ритуалізований образ світу як текстологічну фіксацію «правил священної гри», коли кожна ритуальна дія людини стає символічно виправданою в аспекті рольової співпричетності священному. Людина ототожнює себе на внутрішньому рівні з героями міфу, виробляючи собі поведінкові програми для відтворення в буденній реальності того, що творили боги. Причому люди знають міф та імена своїх божественних прототипів і можуть особистісно проживати свою співпричетність без раціоналізації. Адже сам процес священного наслідування-відігрування є священною дією, до якої долучається особистість. Та сама кастова система є виявом означених «правил гри». Отже, людина від народження виявляється рольовим чином включеною в низку сакральних дійств. І священною рольовою грою та ритуальним дійством, що пов'язує світ богів і людей, виявляється все її життя. На думку М. Альбеділь, сенс трансформації буття людини на низку ритуально-рольових дійств у тому, що «... цей потьмянілий світ потрібно привести в колишній повноцінний стан, його потрібно відновити й оновити, і найкращий засіб для цього – ритуал...», який осмислюється як «... найважливіше діло, діяння, дійство, що пов'язує світ богів і людей. Співприродний акту творіння, ритуал неможливо поєднував першопочатковий час-простір із людським» [3, с. 127]. Особливо це випадає в око, коли мова йде про «царські» ритуали, які рольовим чином повторюють космогонічне дійство. Для прикладу можна розглянути ритуал «царського посвячення» – раджасуя [3, с. 128]. Раджасуя має у своєму складі «відігрування» царем ембріонального стану та символічне-ігрове народження у «шлюбі з країною»; «ігрове» викрадення стада корів і повернення їх же власнику; гра в кості на царство з чотирма «ворогами» та виграш його (див. схожий епізод у «Махабхараті»); «рольове» підтвердження царем початку нового часового циклу й володарства царя над підвладною йому землею та людьми. Останнє він здійснював «відігруючи» космічну ось: отримавши посвячення, він ставав на трон, піднімав руки (поєднавши так небо й землю) та робив по крокові в бік кожної зі сторін світу (демонструючи отриману владу над простором і часом) [3, с. 128].

Із безлічі прикладів утілення міфологічно-ритуальної поведінки в індійській культурі найбільш звертають на себе увагу як приклади позитивної рольової співпричетності випадки культу «живої богині» Кумарі й «дружин бога» девадасі. Уважається, що Кумарі є живим, тілесним утіленням богині Таледжу. На роль «живої богині» вибирають 4–5-річну дівчинку з клану Шак'я. Коли Кумарі обрано, для неї починається багатолітня безперервна священна рольова гра як життя богині. Вона постійно живе в палаці Кумарі Гхар і підкорюється низці правил гри, яку обрали для неї інші та порушення яких є рівними святотатству. Поки вона не визріє статеві й глибинно відіграє роль богині, дівчинка звільнена від буденних турбот, усе її тіло стає священним, а будь-які її вчинки або жести набувають долетворчого містичного значення та додатково трактуються як «священні знаки». Вона постійно живе в палаці Кумарі Гхар, опинитися за його межами вона може лише у зв'язку з особливими ритуалами й церемоніями. Кумарі може дружити лише з обмеженою кількістю дітей своєї касті. Одягається «жива богиня» лише в червоне, пов'язує волосся та носить на лобі «вогняне око» (agni chakshu) як символ особливої духовної сили. Сам канонічний макіяж Кумарі нагадує маску. Вона звільнена від буденних турбот. Поки вона носить у собі богиню й глибинно відіграє її роль, не повинна торкатися ногами землі. Її ноги, як і все її тіло, стає священним. До них як до святині торкаються віруючі. Коли король раз на рік просить благословення Кумарі,

він цілує її ноги. Права носити взуття «богиня» не має, але іноді надягає червоні панчохи. Погляд Кумарі може змінити долю на краще, а поганій настрої є дуже недобрим знаком. Крик або плач «утіленої богині» – ознака серйозної хвороби або смерті; сльозотеча або потирання очей – скоро смерть; тремтіння – ознака тюрми; плескання в долоні – потрібно боятися короля; підбирання решток їжі з тарілки – грошові втрати. Добрим знаком є спокійна та безпристрасна реакція Кумарі на віруючого [3, с. 223]. Описано випадок, коли в 1955 році візит до Кумарі для благословення здійснив король Трібхуван разом із принцом Махендрою. Дівчинка помилково поставила червоний знак «тіку» на лоба принцові, що було сприйнято як недобрый знак. Через вісім місяців сорокадв'ятирічний король помер [3, с. 223]. Це є свідченням про найглибший рівень впливу священної гри на суспільство й державу. Під час священної гри, яка продовжується тривалий термін життя Кумарі, діє штат своєрідних «ігротехніків» – слуг «кумарімі» на чолі з читайдаром. Вони повинні піклуватися про «богиню» та наставляти її у виконанні ритуалу. Причому, за «правилами гри», вони не мають права давати їй прями вказівки, але їхній обов'язок при цьому вести й направляти дівчинку, на яку покладається божественна відповідальність. Традиційно вважається, що вона, відповідно до божественного статусу, є «всезнаючою». Останнім часом для Кумарі ввели приватні заняття з учителями та освіту після виходу з божественного статусу. Але вимагати чогось від Кумарі вчитель не має права, адже це «порушує правила гри». 03 червня 2007 року Кумарі Саджані Шак'я втратила свій божественний статус до звичайного після поїздки в США для презентації фільму «Жива Богиня» на Сильвердоджському фестивалі документальних стрічок телеканалу «Дискавері». За «правилами гри», вона не повинна полишати Непал, тому богиня виявилася сплюндрованою. Однак за кілька тижнів керівництво храму вирішило, що очисних церемоній буде достатньо для повернення титулу й статусу. Священна рольова гра для Кумарі припиняється в момент появи крові на тілі. Тому найпоширеніший привід для пошуку нового втілення Таледжу – статеве визрівання. Із появою крові колишня Кумарі стає смертною і через певну низку ритуалів складає з себе божественний статус. Хоча колишня богиня й отримує значну пенсію від держави, вона відчуває великі труднощі з поверненням зі священної гри до буденності. Для індійки шлюб – мало не найважливіше в житті. А, згідно з наявними народними переконаннями, чоловік Кумарі через пірвоку повинен померти від кривавого кашлю. Хоча протягом двадцятого століття колишній «богиня» удається влаштувати свою жіночу долю, у давні часи їхні долі склалися набагато трагічніше [3, с. 223]. Причому колишня Кумарі – Рашміла Шак'я (яка є єдиною подібною їй, що успішно закінчила Університет Катманду) – згадує: «Я не сумнівалася, що і є богинею. Приходили люди, молилися, і я могла виконати їхні молитви...» [8, с. 58]. Надсерйозне ставлення правителів до ритуального проставлення Кумарі на їхньому лобі священного знака – «тіки» – як свідчення легітимності влади є свідченням про найглибший рівень впливу священної гри на суспільство й державу [3, с. 223]. Вплив правил священної гри на буденне життя навіть на початку XXI століття є настільки сильним, що, хоч колишня богиня й отримує значну пенсію від держави, вона відчуває великі труднощі з поверненням зі священної гри до буденності, де треба отримувати освіту, адаптуватися до суспільства тощо. Для храмової танцівниці девадасі входження у «священну роль» також починається з малку, але є (на відміну від Кумарі) позитивним «буттям у ролі» дружини божества із відповідним його відігруванням. Достатньо було присвятити доньку (навіть ненароджену дитину) храмові, щоб вона ставала спадкоємицею сімейного майна й навіть мала творити за померлих батьків погребальні ритуали. Зазвичай девадасі – храмова танцівниця (саме вони зберегли до наших часів традицію славетного храмового танцю «бхарат-нат'ям»), співачка, можливо поетеса, яка в значній кількості випадків веде життя храмової поеті, забезпечуючи благоустрій храмові. Дівчину видавали заміж за божество; під час правління ритуалу вона тримала меч як символ свого божественного нареченого. Меч вона потім покладала на вівтар, жрець надягав на неї шлюбне намисто, вона віддавала свою цноту божеству (яке заміщав жрець). Коли ж

девадасі помирала, на статую того божества, що був її «чоловіком», надягали жалобне вбрання, і вона стільки ж уважалася «нечистою», скільки продовжувалася ритуальна «нечистота» вдівця. Діти девадасі вважаються цілком законними, але донька наслідує материнську долю. Матері-девадасі є зацікавленими в останньому. Через свою пожиттєву «сакральну роль» частина храмових танцівниць є ВІЛ-інфікованими, бо вважається, що сексуальний контакт із «дружиною бога» зцілює невиліковні хвороби [3, с. 184–187]. Узагалі повна та безкомпромісна ритуалізація індійського суспільства подекуди є основою соціальних трагедій, таких як доля девадасі, удів, неоднозначне ставлення до саті. Індійська культура маніфестує священну рольову гру як екзистенціальну основу буття. Навіть якщо мова йде про формальне дотримання «правил гри» в суспільстві, воно спирається на сакральний досвід так: «Так робили... Так робимо... Це просто так треба робити, бо так робили боги...». Тому намагання на державному рівні перетворити ту саму «живу богиню» Кумарі або давадасі на «екзотичну традицію для туристів» або пом'якшити їхні умови чи соціально змінити долю не мають успіху. Адже правила священної рольової гри змінюються (або щезають) разом із відповідними культурою та цивілізацією. Інакше означені дії держави на внутрішньокультурному рівні сприймаються як «руйнівне святотатство», тоді як екзистенційна рольова гра є більш «внутрішньо гнучкою», відповідно, або еволюціонує разом із культурою, або надалі передається у вигляді міфів, легенд, традицій, ритуалів, обрядів чи, власне, гри. Тут доцільно зазначити, що її простір у культурі є традиційно тимчасовим: у нього можна увійти й вийти після її закінчення.

Для західної ж культури приклади безкомпромісного належання людського життя священному (часто не за власним вибором і до смерті) є рідкісними й окремо обумовленими. І часто такі випадки варто окремо розглядати, щоб виключити вплив східної культури. Можливо тому, що для античного світу, де «людиною грають боги, а богами Доля», утілювати рольовим чином божественну волю «за східним типом» означає не рольове долучення до божественного, а трагічність буття «іграшки богів і долі». Частково в європейській культурі перенесли цей буттєвий чинник на значну частину західної філософії та рольову гру в культурі зокрема. Характерним є те, що в західноєвропейській філософії гру частіше співвідносять із «несерйозним» і «блюзнірським» щодо сакрального. Екзистенційна рольова гра актуалізується в умовах раціоналізації сакрального через трагічність для західноєвропейського типу мислення сприйняття людини як «іграшки долі». Через що культура й цивілізація постають перед питаннями «десакралізації» та «ностальгії за священним». Для східної ж культури й філософії розрізнення понять «гра», «божественне» й «гармонія» саме споріднено із блюзнірством. Але при тому в культурах, які зберегли архаїчні елементи культури в майже незмінному вигляді, можна помітити співіснування священної рольової гри з екзистенційною. А в разі глибокого дослідження тієї ж західноєвропейської культури можна знайти окремі випадки належності людини священній рольовій грі не за власним вибором. Наприклад, у випадку тих же весталок, окремих випадків шаманізму тощо. І це надає можливість припустити таке: священна рольова гра передувала екзистенційній і її носіями були особи, «присвячені богам від народження», «віряни» ж вступали в неї згідно з основами існування ритуалу в суспільстві як тимчасового «простору в просторі», що, у свою чергу, споріднює гру з ритуалом. А це, у свою чергу, породило екзистенційну рольову гру, яка зберігає виключно добровільність вступу до її простору.

Отже, поняття «священна рольова гра» є явищем спорідненим із екзистенційною рольовою грою. Проте, можливо, розглядати обидва терміни потрібно так: за мірою культурно-цивілізаційного розвитку та супутніх трансформацій екзистенційна рольова гра виокремилася зі священної, із чого випливає, що означені поняття за всієї близької спорідненості є різними. Що тим більше звертає на себе увагу за більшої формальної відповідності першого терміна «гра» через традиційну тимчасовість її простору й різне сприйняття феномена гри в східній і західноєвропейській культурах і філософіях. Перспективи подальшого розгляду означеного питання відповідають перспективі подальшого дослідження рольової гри в культурі за методологією філософської антропології й метаантропології.

### Література

1. Альбедиль М.Ф. Индия: беспредельная мудрость / М.Ф. Альбедиль. – М. : Алетея, 2003. – 416 с.
2. Бедненко Г.Б. Мифорама и ее драматические предшественники / Г.Б. Бедненко // Психодрама и современная психотерапия / Институт социальной и политической психологии АПН Украины. Общественная организация «Ассоциация психодрамы». – 2005. – № 2–3. – С. 75–82.
3. Глушкова И.П. Из индийской корзины: исторические интерпретации / И.П. Глушкова. – М. : Восточная литература, 2003. – 296 с.
4. Зайченко-Свечникова Е.Г. Ролевая игра / Е.Г. Зайченко-Свечникова, Н.В. Хамитов // Философская антропология : [словарь] / под ред. Н. Хамитова. – К. : КНТ, 2011. – 472 с. – С. 315–318.
5. Леви Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / Л. Леви Брюль. – М. : Педагогика-Пресс, 1994. – 608 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://flibusta.net/b/174462>.
6. Леви-Стросс К. Структурная антропология / К. Леви-Стросс ; пер. с фр. В.В. Иванова. – М. : ЭКСМО-Пресс, 2001. – 512 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/a/7202>.
7. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс, 1992. – 250 с.
8. Шаинян К. Профессия богиня / К. Шаинян // Вокруг света. – 2012. – № 10. – С. 53–68.
9. Элиаде М. Аспекты мифа / М. Элиаде. – М. : Инвест-ППП, СТ «ППП», 1996. – 240 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122236/read>.

### Анотація

**Зайченко О. Г. Термінологічне виокремлення понять «екзистенційна рольова гра» і «священна рольова гра» у філософській антропології на прикладі індійської й західноєвропейської культур.** – Стаття.

У статті розглядаються основи архаїчного мислення, які актуалізуються в культурі у вигляді «правил гри», основаних на сакрально-екзистенціальному втіленні архетипів культури, на прикладі Індії та західноєвропейської культури. Аналізуються з позиції священної рольової гри традиційні ритуали, феномен девадасі, культ Кумарі згідно з екзистенціально-рольовими настановами культури. Виводиться термінологічне розрізнення понять «священна рольова гра» й «екзистенційна рольова гра».

**Ключові слова:** архетип, священне, ігрове, ритуалізація, міф, сакралізація, буття.

### Аннотация

**Зайченко Е. Г. Терминологическое отделение понятий «экзистенциальная ролевая игра» и «священная ролевая игра» в философской антропологии на примере индийской и западноевропейской культур.** – Статья.

В статье рассматриваются основы архаического мышления, актуализирующиеся в культуре в виде «правил игры», основанных на сакрально-экзистенциальном воплощении архетипов культуры, на примере Индии и западноевропейской культуры. Анализируются с точки зрения священной ролевой игры традиционные ритуалы, феномен девадаси, культ Кумари в соответствии с экзистенциально-ролевыми установками культуры. Выводится терминологическое различие понятий «священная ролевая игра» и «экзистенциальная ролевая игра».

**Ключевые слова:** архетип, священное, игровое, ритуализация, миф, сакрализация, бытие.

### Summary

**Zaychenko E. G. Terminology department of the concepts of “existential role-playing game” and “sacred role-playing game” in philosophical anthropology at the example of Indian and Western culture.** – Article.

The author considers the basic concepts of archaic thought which become actual in the culture as the “game rules” derived from sacral-existential implementation of cultural archetypes, using India as an example. Traditional rituals (ram-lila, Lila play, davadasis phenomenon, Kumari cult) are analyzed from the point of view of sacral role playing in accordance with the existential and role-playing principles of the culture. Displayed terminological distinction between “sacred role-playing game” and “existential role-playing game”.

**Key words:** archetypes, sacral, role-playing, ritualisation, myth, sacralisation, existence.