

Санкт-Петербургский государственный университет

*ГРЕЧЕСКАЯ МИФОЛОГИЯ В СОВРЕМЕННОМ ЗАПАДНОМ  
КИНЕМАТОГРАФЕ*

Выпускная квалификационная работа по направлению Философия  
Основная образовательная программа Религиоведение

Исполнитель

Спиридонов Александр  
Александрович

Научный руководитель

Михельсон Ольга  
Константиновна  
доцент, к. филос. н.

Рецензент

Могилевич Мария  
Николаевна  
ассистент, к. филос. н.

Санкт-Петербург  
2017

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава I. Основные структурные элементы древнегреческой мифологии и способы их интерпретации в современном западном массовом кинематографе .....	6
§1. Обоснование выбора объекта исследования.....	6
§2. Структура древнегреческой мифологии в ее связи со структурой кинематографического произведения.....	8
§3. Образ в мифе и кинематографическом произведении, его интерпретации .....	11
§4. Символ в мифе и кинематографическом произведении, его интерпретации .....	13
§5. Герой и персонаж в мифе и кинематографе, их интерпретации.....	15
§6. Фабула и сценарий в мифе и кинематографическом произведении, их интерпретации .....	16
§7. Функции мифа в современном кинематографическом произведении .....	17
Глава II. Сравнительный анализ способов интерпретации структур древнегреческой мифологии в современном массовом кинематографе.....	21
§1. Обоснование репрезентативности выборки .....	21
§2. «Война богов: Бессмертные», 2011 г. Тарсем Сингх .....	21
§3. «Великая Афродита», 1995 г. Вуди Аллен.....	24
§4. «О, где же ты, брат?», 2000 г. Джоэл и Итан Коэн.....	28
§5. «Начало», 2010 г. Кристофер Нолан .....	31
§6. «Ящик Пандоры», 2008 г. Есим Устаоглу.....	32
§7. «Взгляд Одиссея», 1995 г. Теодорос Ангелопулос .....	34
Заключение .....	38
Список использованной литературы.....	40
Источники .....	40
Исследования.....	41
Кинематографические источники .....	42

## Введение

### Актуальность и новизна исследования

В последние несколько десятилетий вопросы, связанные с популярной культурой, в частности, кинематографом, все активнее становятся предметом гуманитарных исследований, в том числе, религиоведческих, что в первую очередь связано со все более ясно осознаваемой значимостью последней в жизни человека и общества в целом. Не оказалось исключением и использование древнегреческой мифологии (в части образов, символических форм и сюжетных параллелей) в нарративной структуре современного западного кинематографа, которое является рекуррентным феноменом. В целом существует значительный ряд работ<sup>1</sup>, посвященный исследованию греческого мифа в драматургических произведениях, пластических искусствах, а также в кинематографе на уровне частных элементов.

Тем не менее, остаются малоизученными многие вопросы, например, собственно выражаемые мифологические структуры древнегреческого происхождения, взаимосвязь элементов мифологического и кинематографического нарратива, а также модификации функций мифа в функциях кинематографа. Таким образом, можно утверждать, что анализ использования древнегреческой мифологии в современном западном

---

<sup>1</sup> Зарубежные исследования: James J. Clauss *A Course on Classical Mythology in Film* The Classical Journal, Vol. 91, No. 3 (Feb. — Mar., 1996), pp. 287-295; Kenneth Mackinnon *Greek Tragedy into Film* London and Sydney: Croom Helm, 1986, pp. 199; Martin M. Winkler *Classical Mythology and the Western Film* Comparative Literature Studies, Vol. 22, No. 4 (Winter, 1985), pp. 516-540; Betty Krasne *The Dollmaker, Film and Novel: Narrative Structure as Personal Mythology* Journal of Appalachian Studies, Vol. 3, No. 2 (Fall 1997), pp. 271-280; Lyden J. C. *Film as Religion: Myths, Morals, and Rituals*. N. Y., 2003. 289 p.; Ferrell W. K. *Literature and Film as Modern Mythology*. Westport, 2000. 216 p.; Singer I. *Cinematic Mythmaking: Philosophy in Film*. Cambridge, 2008. 245 p.; *Teaching Religion and Film* / ed. by G. Watkins. Oxford, 2008. 328 p. Отечественные источники: *Корецкая М. А.* Экранизация мифа: трудности перевода // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология выпуск № 1, 2010 с. 13-32; *Михельсон О.К.* Археология поп-культуры: новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера // Религиоведение. – 2010. – №4. – С. 56-63.

кинематографе представляется актуальной и до сих пор недостаточно изученной темой, более детальное исследование которой позволило бы лучше понять, с одной стороны, то, как могут функционировать классические мифологические структуры в современных нарративах, в частности, в кинематографе, а с другой, — предложить новый взгляд на уже знакомые нам художественные картины, в которых мифологические структуры играют существенную роль.

### **Цели и задачи исследования**

*Целью* данной выпускной квалификационной работы является исследование способов репрезентации структур древнегреческой мифологии и трансформация ее функций современным западным массовым кинематографом.

*Объектом* данного исследования<sup>2</sup> выступает современный массовый западный кинематограф конца XX — начала XXI века на примере таких фильмов, как «Война богов: бессмертные», 2011; «Начало», 2010; «Великая Афродита», 1995; «О, где же ты, брат?», 2000; «Ящик Пандоры», 2008; «Взгляд Одиссея», 1995. *Предметом* данного исследования являются структурные элементы древнегреческой мифологии в их отношении к структурным элементам кинематографического произведения.

Для достижения поставленной цели в *главе I «основные структурные элементы древнегреческой мифологии и способы их интерпретации в современном западном массовом кинематографе»* решаются следующие задачи:

1. Обозначить структурные элементы мифа и кинопроизведения;
2. Описать виды и принцип действия интерпретаций структур мифа кинопроизведением;
3. Обозначить функции мифа и проследить их преобразование в функции современного кинематографа.

---

<sup>2</sup> Обоснование ограничения временного периода смотри в §1. главы I.

В главе II «Сравнительный анализ способов интерпретации структур древнегреческой мифологии в современном массовом кинематографе» проводится анализ выборки современного массового западного кинематографа в соответствии с решениями, предложенными в первой главе.

### **Методология исследования**

Данная выпускная квалификационная работа носит междисциплинарный характер, поскольку выполнена на стыке религиоведения и кинокритики. В работе превалирует структуралистский подход в силу того, что основной упор в исследовании делается на выявлении внутренних структур мифа и кинопроизведения. В ходе исследования также используются аналитический (описание структурных элементов и прослеживание правил их взаимоотношений), функциональный (исследуются преобразования функций мифологических структур в современном кинематографе) и компаративный (сравнительный анализ способов интерпретации) *методы*.

Избранные художественные киноленты рассматриваются посредством предложенной исследованием методологии, предполагающей анализ непосредственной, а затем и опосредованной интерпретации образов, символов, персонажей и фабулы кинематографического произведения.

## Глава I. Основные структурные элементы древнегреческой мифологии и способы их интерпретации в современном западном массовом кинематографе

### §1. Обоснование выбора объекта исследования

Ограничение объекта исследования современным западным<sup>3</sup> кинематографом продиктовано тем, что именно через него в наибольшей степени обнаруживается непосредственная связь с культурным бессознательным<sup>4</sup> европейской цивилизации, одним из наиболее явных выражений которого и является греческий миф. По той же причине данная выпускная квалификационная работа сосредоточена на массовом кинематографе: он одновременно и является продуктом не выведенных к осознанию установок и схем, и предназначен для привлечения как можно большего числа зрителей. Этим, как представляется, и обусловлено то, что он вынужден обращаться преимущественно к всеобщим структурам восприятия, образам и сюжетам, которые в целом и составляют культурное бессознательное.

Говоря о современном кинематографе, мы не ограничиваемся исключительно последними декадами. Хотя фактически, во избежание погрешностей, связанных с изменениями технологических возможностей киноиндустрии, а также смещением способов и форм выражения бессознательных структур в культуре с течением времени, в поле исследования выборочно включены картины, созданные с 1995 по 2011 год.

---

<sup>3</sup> Мы также исключаем все *производные* от западного кинематографа индустрии (в силу ли обособленности развития ввиду исторических причин, как в случае с отечественной и дальневосточной киноиндустрией или изначальной вторичности рынка – например, в случае феномена индийского «Болливуда»).

<sup>4</sup> Здесь и далее под термином «коллективное бессознательное» (Юнг К.Г. Психология бессознательного // Очерки по психологии бессознательного. М.: «Когито-Центр», 2010. С. 79-80) мы будем подразумевать наследуемые «возможности человеческого представления», внеличностные исходные схемы, определяющие границы формирования психического как такового.

Для определения того, какие именно фильмы можно отнести к современному кинематографу, были выделены следующие критерии:

во-первых, технологическое отстояние от текущего уровня не должно быть *качественным* (то есть исключается целый пласт немого и черно-белого кино);

во-вторых, фильм должен быть продуктом сформировавшейся *индустрии* (то есть не авторским и не первопроходным — по вышеприведенной причине отношения к бессознательному пласту культуры);

в-третьих, он должен быть «современным поднятому вопросу»<sup>5</sup> (а поскольку речь идет об универсальных бессознательных структурах, массовый кинематограф этому критерию удовлетворяет автоматически).

Исходя из обозначенных выше критериев для данного исследования были отобраны следующие кинематографические произведения: «Война богов: Бессмертные», 2011; «Начало», 2010; «Великая Афродита», 1995; «О, где же ты, брат», 2000; «Ящик Пандоры», 2008; «Взгляд Одиссея», 1995. Первые три фильма показательны тем, что, во-первых, репрезентируют мифологическое содержание преимущественно путем непосредственной интерпретации, а во-вторых, для обеспечения узнаваемости элементов мифа они обращаются к тому, как «объективная» реальность мифа закрепляется в коллективном бессознательном культуры. Вторые три фильма, напротив, подвергают содержание мифа опосредованной интерпретации, а для идентифицируемости элементов мифа обращаются к способности зрителя распознать отношение аналогии между структурами мифа и киноленты.

Конечно, в рамках выпускной квалификационной работы мы никоим образом не претендуем на полноту выборки<sup>6</sup>, однако следует отметить, что некоторые известные киноленты не были включены на основании того, что они выступают не столько обращением к *модификациям* мифологического

---

<sup>5</sup> Агамбен Дж. Что современно? // Что современно? К.: ДУХ І ЛІТЕРА, 2012. С. 45-61.

<sup>6</sup> Основание репрезентативности выборки смотри в §1 главы II.

содержания в бессознательном зрителя, сколько *инсценировкой* объективной реальности мифа (к примеру, «Одиссея» Андрея Кончаловского; «Царь Эдип» Пьера Паоло Пазолини<sup>7</sup>).

## **§2. Структура древнегреческой мифологии в ее связи со структурой кинематографического произведения**

Для того чтобы исследовать способы и формы выражения структур греческих мифов в кинематографическом произведении, необходимо установить, какие конститутивные элементы являются общими как для фильма, так и для мифа. Но предварительно прежде всего следует прояснить, какие основные структурные элементы присущи мифу как таковому, то есть какова его внутренняя логика (и имеет ли она место быть вообще). Представляется очевидным, что в ходе данной работы нет необходимости подробно останавливаться на доказательстве того, что миф обладает собственной структурой и представляет собой завершенную в себе и непротиворечивую систему, достаточно будет указания на исследования Якова Голосовкера в работе «Логика Мифа»<sup>8</sup>, а также Клода Леви-Стросса в «Структурной антропологии»<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> На первый взгляд, сюжетная линия «Царя Эдипа», протекающая в *современности*, может показаться опосредованной интерпретацией мифологического содержания, но на самом деле она — только *обрамление* для второй сюжетной линии, инсценирующей историю Эдипа.

<sup>8</sup> В своей работе «Логика мифа» Голосовкер пишет об ошибочном представлении о противоречии между понятиями «логика» и «миф» (*Голосовкер Я.Э. Избранное. Логика мифа*. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. С. 101): на первый взгляд все мифы состоят исключительно из «единичных конкретных образов и смысла этих образов» (Там же, С. 141), однако эти единичные образы составляют в своей последовательности целокупный образ (как мифа, так и группы мифов), как бы «двигаясь по кривой до её замыкания в круг» (Там же, С. 141).

<sup>9</sup> Леви-Стросс, показывает, что миф формируется из синхронических и диахронических последовательностей и что, таким образом, «логика мифологического мышления также неумолима, как логика позитивная и, в сущности, мало чем от неё отличается» (*Леви-Стросс К. Структурная антропология*. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. С. 206).

Однако ни предлагаемая Голосовкером структура мифа, состоящая из противоположенных друг другу единичных образов, составляющих целокупный смыслообраз (например, Киклоп—Аргус в целокупном образе «виденья»<sup>10</sup>), ни *комбинационная* логика Леви-Стросса<sup>11</sup>, акцентирующая внимание на *отношении* элементов, на наш взгляд, не обеспечивают решения задачи исследования. А именно, показать *синхроническое* взаимодействие структур фильма и мифа. В первом случае образы фильма могут образовывать совершенно иной смысловой ряд (целокупный образ), чем в мифе. Во втором — отношение элементов в фильме может быть существенно модифицировано по сравнению с мифологическим прототипом. Поэтому, предлагая свою классификацию в данной работе, не рассчитывая при этом на универсальность, мы исходим из двух принципов:

– отображаемая ею структура должна быть *статической*, чтобы свести к минимуму смещения смыслов;

– и в тоже время в равной степени подходить для описания нарративной структуры как кинопроизведения, так и мифа.

Итак, в мифологическом тексте мы обнаруживаем четыре опорных элемента нарратива: образы (1); символы (2); герои (3); фабулы (4). В структуре кинематографического произведения им соответствуют также образы (1) и символы (2)<sup>12</sup>, действующие лица, или персонажи (3); последовательность сцен, в которые вписаны персонажи, или сценарий (4).

Очевидно, что образам, символам, персонажам и сценарию соответствует *собственное* содержание фильма, к которому относятся «элементы формы, кадры, планы, глобальные или локальные движения, цвета,

<sup>10</sup> Голосовкер Я.Э. Избранное. Логика мифа. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. С. 142.

<sup>11</sup> Смотри: Леви-Стросс К. Структурная антропология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. С. 218, 220, 222-223.

<sup>12</sup> Образ и символ в кинематографическом произведении от таковых в мифе по сути отличаются тем, что они могут быть сформированы не только наличными чувственными данными (выражаемыми мифом через *описание*, а кинематографом — через *показывание*), но *кадрами, планами*, а также *монтажными переходами*.

действующие лица, звук»<sup>13</sup>, а также способы их организации — «съемка и монтаж».<sup>14</sup> В то время как структурные элементы мифа существуют *вовне и отдельно* от него, занимая место *объективной реальности*.<sup>15</sup>

Соответственно, при анализе следует разделять *два уровня* взаимоотношений структур мифа и кино. Следует, с одной стороны, проводить различие между кинематографической и мифологической реальностями (то есть тем, как миф модифицировался и закрепился в культурном бессознательном и как он соотносится с его представлением в кинематографе), а с другой, между реальностью кинематографической и объективным существованием мифа (то есть тем, как исходные мифологемы выразились в кинопроизведении).

В свою очередь на каждом из этих уровней элементы мифа, как и любое внешнее содержание, *интерпретируются* посредством прямой (непосредственной) или косвенной (опосредованной) передачи конститутивных черт соответствующего элемента. При непосредственной передаче в фильме воспроизводятся:

– *схемы организации*<sup>16</sup> чувственных данных, составляющих мифологический *образ*;

---

<sup>13</sup> Бадью А. Малое руководство по инэстетике. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2014. С. 91.

<sup>14</sup> Там же. С. 92.

<sup>15</sup> Обычно в качестве референта реальности, создаваемой кинематографическим произведением (кинематографической реальности), выступает внешняя «объективная» реальность. Кинематограф, обращаясь к мифу, однако, *непосредственно* соотносится только с *мифологической реальностью*, которая может существенно отличаться от *объективной реальности мифа* (смотри: Нефёдова Д.Н. Мифопоэтический символ в кинематографическом повествовании // Вестник МГУКИ. Выпуск 4. М.: изд-во МГУКИ, 2016. С. 68-69).

<sup>16</sup> Под *схемой организации* мы понимаем способ подборки и расположения чувственных данных, позволяющий *однозначно идентифицировать* объект-референт образа.

– устойчивые (узнаваемые массовым зрителем за счет обращения к универсальным «культурным кодам»<sup>17</sup>) отношения образ — всеобщее, или *символы*;

– особенности и мотивации поступков и действий *героев*;

– последовательности событий и поступков героев — или *фабулы*.

Опосредованная передача также требует наличия *отношения аналогии* (понимаемой как «равенство двух не количественных, а качественных отношений»<sup>18</sup>) между элементами собственного содержания фильма, и передаваемыми элементами мифа, то есть одинаковости схем, по которым организованы элементы.

### **§3. Образ в мифе и кинематографическом произведении, его интерпретации**

Остановимся подробнее на самих структурных элементах. В кинематографическом произведении образ — это комплекс чувственных данных (аудиовизуальных), организованных так, чтобы зритель мог однозначно идентифицировать референт в «объективной» (или мифологической) реальности<sup>19</sup>. То есть образ в фильме — это просто совокупность точек идентификации, его референт лежит *вовне* кинематографического поля. С мифологическим образом все несколько сложнее. Он может соединять в себе и чувственную репрезентацию, и сам репрезентируемый объект, так как последний может относиться как к объективной реальности мифа, так и к *самой* мифологической реальности.

---

<sup>17</sup> *Культурным кодом* мы называем комплексы «символов, отношения между которыми «моделируют» отношения между реальными явлениями, процессами» (смотри: *Гириц К.* Интерпретация культур. М.: РОССПЭН, 2004. С. 92), то есть любое множество частных схем, посредством которого выражается культурное бессознательное.

<sup>18</sup> Смотри: *Кант И.* Критика чистого разума // Соч. в 6-ти томах. Т.3. М.: «Мысль», 1964. С. 250.

<sup>19</sup> Например, образом Пандоры (в непосредственной интерпретации) в фильме может быть девушка, из любопытства открывающая ларец.

Тем не менее, для мифологического и кинематографического образа общим является двойственность: «представления, а также и *смысла*»<sup>20</sup>. Кроме того, образ по сути — *атомарный* элемент как мифа (поскольку миф призван *моделировать* «объективную» реальность<sup>21</sup>), так и фильма (так как фильм может оперировать *только* комплексами чувственных данных и способами перехода между ними — съемкой и монтажом<sup>22</sup>). Поэтому, как мы увидим в дальнейшем, он входит *во все* остальные структурные элементы мифологии и кинематографа.

Как было показано выше (смотри §2), все структурные элементы мифа как внешнее кинофильму содержание подвергаются непосредственной или опосредованной интерпретации. Для непосредственной интерпретации образа в кинематографическом произведении автору всего лишь нужно передать схему для зрительского узнавания — ряд признаков, обычно атрибутируемых символу, герою (персонажу) или фабуле, и таким образом закрепленных в коллективном бессознательном (этот факт и обеспечит установление однозначной с точки зрения зрителя связи между чувственной стороной образа, и объектом-референтом). Для опосредованной же интерпретации необходимо только соблюдать тождество *смысловых* составляющих (закрепленных атрибутов) мифологического и кинематографического образа. Например, образ бабушки главного героя, вскрывающей множество проблем в семье своим появлением — опосредованная передача образа ящика Пандоры<sup>23</sup>.

---

<sup>20</sup> *Голосовкер Я.Э.* Избранное. Логика мифа. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. С. 140.

<sup>21</sup> Смотри подробнее в §7.

<sup>22</sup> *Бадью А.* Малое руководство по инэстетике. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2014. С. 92.

<sup>23</sup> Имеется в виду фильм «Ящик Пандоры», 2008.

#### §4. Символ в мифе и кинематографическом произведении, его интерпретации

Наиболее сложным элементом структуры как кинематографического, так и мифологического нарратива является символ. Во-первых, трактовка понятия символического не только различается от одного философского дискурса к другому, но и в рамках исследований религии нет единого понимания, что такое символ. Под символом часто понимают и все, «что что-то означает», и «условный знак», и «то, что не может быть выражено прямо и буквально».<sup>24</sup> В первом случае символ отождествляется со *знаком* и позволяет подвести под понятие множество феноменов. Так, для Дюркгейма символ — любой способ представления сакрального через священную вещь.<sup>25</sup> Во втором случае — с «иным, скрытым смыслом, к которому символы опосредованно отсылают».<sup>26</sup> Элиаде замечает, что функция символа – «трансформировать предмет или действие во что-то иное, что предстает профанному взору».<sup>27</sup>

Только определение философского плана понимает символ как *особенный феномен*, связующий содержание, которое *не может* быть дано, и наглядное представление. Так можно обратиться к определению символа у Гегеля: «символ представляет собой непосредственно наличное или данное для созерцания внешнее существование, которое не берется таким, каким оно непосредственно существует ради самого себя, а должно пониматься в более широком и общем смысле».<sup>28</sup> Кроме того, в силу своей двусоставности (смотри ниже), символ включает в себя и *образ*, поскольку любой комплекс чувственных данных имеет внешний референт (подробнее в §3), от которого

<sup>24</sup> Смотри, например: *Гири К.* Интерпретация культур. М.: РОССПЭН, 2004. С. 91.

<sup>25</sup> *Гришианов А.Н.* Понятие и специфика религиозного символа в религиозно-философской концепции Э. Дюркгейма // *Innovative Solutions in Modern Science*. Vol. 9, 2016. С. 84-94.

<sup>26</sup> *Кассирер Э.* Философия символических форм. Том 2. Мифологическое мышление. М.; СПб.: Университетская книга, 2001. С. 51.

<sup>27</sup> Элиаде М. *Очерки сравнительного религиоведения*. М.: Ладомир, 1999. С. 404.

<sup>28</sup> *Гегель Г.В.Ф.* Лекции по эстетике. Часть вторая. Развитие идеала в особенные формы прекрасного в искусстве // *Эстетика в 4-х томах*. Т. 2. М.: изд-во «Искусство», 1969. С. 14.

тем не менее отличается. К примеру, Гегель замечает, что «когда перед нами образ льва, мы воспринимаем не только тот смысл, символом которого он в данном случае служит, но созерцаем и сам этот чувственный образ»<sup>29</sup>.

Итак, в философском смысле (в рамках данного исследования такое понимание представляется нам наиболее продуктивным, поскольку символический ряд древнегреческого мифа и тем более, его выражение в кинематографе, для современного зрителя не выступает религиозным символом) символ можно определять как комплекс чувственных данных с внешним референтом (то есть образ) и устойчивая связь с *отсутствующим содержанием*, которое в силу своей *всеобщности* (или исключительно умозрительной природы) не может быть полноценно выражено посредством какого-либо комплекса чувственных данных. Так, говоря о ящике Пандоры, мы понимаем, что *на самом деле* речь идет, упрощая, о *совокупности* всех бедствий мира.

Соответственно, применительно к способам интерпретации, символ состоит из:

– во-первых, непосредственной передачи чувственных данных в образе (то есть последний здесь *не может* быть опосредованным — нужна очевидная точка привязки зрителя) и подразумеваемого *смысла* (события), превосходящего выразительные возможности любого потенциального образа.

– во-вторых, напротив, в опосредованной передаче символ, по сути, представляет собой *пропорцию* устойчивых отношений между образом и смыслом в собственном содержании фильма, а также образом и смыслом в мифологической реальности (то есть основывается на способности зрителя *сопоставлять* символические формы кино и мифа).

---

<sup>29</sup> Гегель Г.В.Ф. Лекции по эстетике. Часть вторая. Развитие идеала в особенные формы прекрасного в искусстве // Эстетика в 4-х томах. Т. 2. М.: изд-во «Искусство», 1969. С. 17.

## §5. Герой и персонаж в мифе и кинематографе, их интерпретации

Понятие героя (персонажа), как и символа, включает в себя, с одной стороны, комплекс чувственных данных (образ) как точку обособления от остального содержания. Это и внешний вид героя, и его место жительства, и окружение последнего. С другой стороны, понятие героя подразумевает и *совокупность поступков* и регулирующих принципов действий, совершаемых согласно сюжетной фабуле или сценарию. Причем, исходя из того, что персонаж (герой) — это также и *совокупность* поступков и принципов действия, постольку в определенных обстоятельствах он может играть роль *символа* (при условии, что соответствующий принцип превосходит все выразительные возможности).

Главной особенностью героя (персонажа) является то, что через него происходит *отождествление* индивида (зрителя) с кодами культурного бессознательного, например, нравственными установками. Таким образом, с помощью героя *реактуализируются* внеличностные структуры. Между тем, как было указано Элиаде, «вспоминая и воспроизводя их, он [человек] оказывается способен повторить то, что боги или герои совершили *вначале*»<sup>30</sup>. Таким образом, именно герой (персонаж) выступает *гарантом* неизменности и легитимности существующего порядка. Другой персонаж, в отличие от героя, может выступать и его разрушителем, но только в той степени, в которой *интерпретация* героя из мифологической реальности, *сознательно* представляет его так в реальности кинематографической.

При непосредственной интерпретации героя в кинематографическом произведении оказывается достаточным передать преимущественно визуальные характерные черты (либо имена героя и его окружения), а также количество поступков или событий, достаточные для однозначной идентификации мифологических структур массовым зрителем. Для опосредованной интерпретации, наоборот, существенно, чтобы комплексы

---

<sup>30</sup> Элиаде М. Аспекты мифа. М.: издательский центр «ACADEMIA», 1994. С. 11.

чувственных данных (включая имена героя и окружения) *различались*, в то время как принципы и установки, управляющие действиями и поступками героя и персонажа в мифе и фильме соответственно, были *одинаковыми*, а между последовательностями конкретных действий (поступков) в кинематографической и мифологической реальностях можно было установить *однозначное структурное соответствие*.

### **§6. Фабула и сценарий в мифе и кинематографическом произведении, их интерпретации**

Как было показано выше, собственно героическое в герое определяется не столько его чувственными атрибутами, сколько окружением, принципами, управляющими его действиями и поступками, а также сопутствующими событиями и мифологическим фоном<sup>31</sup>. Хронологическую и топологическую последовательность таких поступков и событий, происходящих с и вокруг героя, мы называем *фабулой*. В кинематографическом произведении фабуле соответствует последовательность сцен и ролей, в которых выступают персонажи, иными словами, *сценарий*.

В отличие от образа и символа, требующих объект-референт в одной из «реальностей», фабула, а равно как и сценарий, могут быть замкнуты внутри мифологической и кинематографической реальности соответственно. Сценарий, к примеру, может формировать собственную последовательность событий и поступков, не соотносящихся напрямую с «объективной» реальностью. Согласно Голосовкеру, отсутствие внешнего содержания обуславливает то, что для фабулы (а, соответственно, можно провести параллель и со сценарием) характерна *«абсолютная творческая воля или сила желаний.»*<sup>32</sup> То есть, закономерности линейного времени и ограничения

<sup>31</sup> Смотри подробнее: *Winkler M.M. Classical Mythology and the Western Film Comparative Literature Studies, Vol. 22, No. 4 (Winter, 1985). P. 529.*

<sup>32</sup> *Голосовкер Я.Э. Избранное. Логика мифа. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. С. 114.*

возможностей, действующие в «объективной» реальности, могут здесь искажаться и вообще не приниматься во внимание.

В случае, если мифологическая фабула репрезентируется в фильме непосредственно, то передается в сценарии с помощью *инсценировки* обозначенных в исходном нарративе мифа персонажей и событий. В случае же, когда фабула репрезентируется опосредованно, *хронологическая форма* последовательностей фабулы и сценария должна быть одинаковой, а образы и символы, позволяющие идентифицировать героев и события, могут быть любыми. Так, в фильме «Взгляд Одиссея»<sup>33</sup> структура пути главного героя совпадает со структурой пути Улисса.

## **§7. Функции мифа в современном кинематографическом производстве**

Как будет продемонстрировано ниже, посредством обращения к мифологическому содержанию кинопроизведение перенимает и модифицирует те *функции*, которые изначально выполнял нарратив мифа.

Исследователи традиционно по-разному определяют перечень присущих мифу функций. Например, у Бронислава Малиновского это «выражение, возвышение и кодифицирование верований», защита, формирование «моральных принципов» и «правил для практической жизни», гарантия «действенности ритуальной церемонии».<sup>34</sup> По мнению же Мирчи Элиаде, ключевая функция мифа — онтологическая, поскольку человек существует исключительно благодаря тому, что «сверхъестественные существа творили “в начале всего”».<sup>35</sup> Джозеф Кэмпбелл перечисляет четыре основных функции мифа: *метафизическую* (пробуждает в человеке чувство благодарности и благоговейного трепета перед устрашающей тайной бытия); *космологическую* (дает образ Вселенной, не снимая до конца покров тайны и

<sup>33</sup> «Взгляд Одиссея», 1995, реж. Теодорос Ангелопулос.

<sup>34</sup> Малиновский Б. Магия, наука и религия. М.: Академический проект, 2015. С. 99.

<sup>35</sup> Элиаде М. Аспекта мифа. М.: издательский центр «ACADEMIA», 1994. С. 21.

соответствует фактическому опыту и знаниям человека в конкретном культурном контексте); *социологическую* (обосновывает и поддерживает модель социальной системы); *психологическую* (миф последовательно проводит человека через все стадии его жизни — рождение, зрелость, старость и смерть).<sup>36</sup>

Однако для целей настоящего исследования представляется целесообразнее остановиться на перечне функций мифа, перечисленных Е.Г. Мелетинским, который обобщил предложенные ранее религиоведческие теории, а именно (1) *моделирующей*, (2) *гармонизирующей*, (3) *прагматической*, (4) *упорядочивающей*, (5) *объяснительной*, и (6) *ценностной*<sup>37</sup>, к которым также следует добавить (7) *компенсаторную*.<sup>38</sup>

В каждой из своих функций миф выступает *медиатором* бинарных оппозиций, с которыми сталкивается мифологическое сознание в объективной реальности. Так,

– моделирующая (1) функция посредничает между прошлым и настоящим рода, формируя *схематизмы* для применения к ситуациям настоящего<sup>39</sup>;

– гармонизирующая (2) выступает связующим звеном между естественными законами и общественной регуляцией (то есть, говоря иначе, *легитимирует* существующий порядок)<sup>40</sup>;

– прагматическая (3) обеспечивает нормализацию взаимоотношений между индивидуальным — личностью, и надиндивидуальным — родом (социумом, коллективом, и т.д.)<sup>41</sup>;

<sup>36</sup> Кэмпбелл Дж. Человек и миф // Пути к блаженству. Мифология и трансформация личности. М.: Открытый мир, 2006. С. 45 – 51.

<sup>37</sup> Мелетинский Е.Г. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 169-171.

<sup>38</sup> Смотри относительно компенсаторной функции: Пивоев В.М. Функции мифа в культуре // Вестник МГУ. Серия 7. Философия. № 3. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1993. С. 41.

<sup>39</sup> Смотри: Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 171.; смотри также о моделирующей функции мифологического кода: Гириц К. Интерпретация культур. М.: РОССПЭН, 2004. С. 93.

<sup>40</sup> Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 170.

<sup>41</sup> Там же. С. 170.

- упорядочивающая (4) соединяет порядок природного и коллективного устройства с неорганизованной множественностью (хаосом)<sup>42</sup>;
- объяснительная (5) — сводит *исключительное к обычному*, собственно, «объясняет» непонятное через понятное;
- ценностная (6) размечает систему координат для возможных поступков между категориями «доброе» и «злого»<sup>43</sup>;
- компенсаторная (7) — помогает преодолеть пропасть между возможностями и желанием индивида (в которое также могут входить надличностные требования коллектива).

Перечисленные функции мифа, проходя интерпретацию современным массовым кинематографическим производением, претерпевают значительные изменения. Во-первых, представляется, что миф преимущественно лишается своей объяснительной (5) и упорядочивающей (4) функций, поскольку в современном мире задачи объяснения и познания возложены на иной научный дискурс, более эффективный в условиях доминирования принципа *точности*. К нему же перешла задача формирования *космогонического мифа*.

Оставшиеся же функции в кинематографе трансформируются. Так, моделирующая (1) функция *необходима* для того, чтобы обеспечить *узнаваемость* события, современного времени сценария фильма. Ценностная функция (6) оказывается *производной* от заранее заданных нравственных ориентиров культурным бессознательным западной цивилизации, причем, при необходимости изначальное распределение ориентиров в объективной реальности мифа подстраивается под них. Без изменений остаются только компенсаторная функция (7), поскольку она работает напрямую одновременно с личным (на уровне объектов желаний) и коллективным (на уровне архетипических для культуры моделей желания) бессознательным, а также гармонизирующая (2) функция — так как массовость кинематографа означает максимальную *конформность* содержания.

---

<sup>42</sup> Там же. С. 170.

<sup>43</sup> Там же. С. 169.

Обобщая, следует отметить, что сохранение компенсаторной и гармонизирующей функцией обусловлено тем, что миф в кинематографе является медиатором универсальных культурных кодов коллективного бессознательного современного западного мира. Единственное, что изменилось — это коммуникативная форма, посредством которой они сообщаются.

## **Глава II. Сравнительный анализ способов интерпретации структур древнегреческой мифологии в современном массовом кинематографе**

### **§1. Обоснование репрезентативности выборки**

При выборе фильмов для рассмотрения мы руководствовались следующим основным критерием: по меньшей мере один из структурных элементов фильма должен представлять соответствующий элемент греческого мифа непосредственно — будь то в названии («Великая Афродита», 1995; «Взгляд Одиссея», 1995; «Ящик Пандоры», 2008) или в фабуле и/или аудиовизуальных образах («Война богов», 2011), либо же если кем-либо из вовлеченных в производство фильма (а также в его критическую рецепцию) подтверждена связь с греческой мифологией, несмотря на опосредованное представление ее элементов («Великая Афродита»; «Начало», 2010; «О где же ты, брат?», 2000).

Также для достижения наибольшей репрезентативности выборки мы в равной степени использовали как произведения, в которых греческая мифология получает непосредственную интерпретацию (в основном через узнаваемые образы и фабулы), так и опосредованную (через аналогию фабул или характерных черт персонажей и т.д.).

### **§2. «Война богов: Бессмертные», 2011 г. Тарсем Сингх**

В качестве первого произведения, осуществляющего преимущественно непосредственную интерпретацию элементов греческого мифа, мы взяли фильм 2011 года «Война богов: Бессмертные» («Immortals»), режиссера Тарсема Сингха. Рассматриваемый фильм является очевидным представителем жанра «пеплум»: визуальные образы, символика, персонажи и сюжеты древнегреческой мифологии используются лишь постольку, поскольку способствуют построению картины батального эпоса. Тем не менее, подобного рода фильм интересен тем, что, несмотря на то, что

мифологические структуры играют в нем сугубо служебную роль, их отображение позволяет проследить их вхождение в бессознательное культуры и отметить, какие изменения они в нем претерпевают. В «Войне богов» таким основанием выступают мифы о Титаномахии и Тесее.

Действие фильма разворачивается в 1228 году до н.э., когда царь Гиперион, ищет Эпирский лук, по сюжету сделанный Гераклом и обладающий невероятной силой, чтобы освободить титанов из заточения внутри горы Тартар. Противостоять этому должен простой крестьянин Тесей, воспитанный человековоплотившимся Зевсом. После всех перипетий фильма пророчество, показанное в первых кадрах, сбывается, и титаны вырываются на свободу, тогда боги вступают с ними в сражение. Гиперион погибает, а Тесей возносится богами на небеса, дабы продолжить там битву.

Согласно предложенной нами методологии и классификации, в выбранном фильме используется буквальная интерпретацию образа, символа, персонажей, фабулы. Такие образы как минотавр, титаны, архитектура, одежды и оружие Тесея, богов, жриц, воинов Гипериона и эллинов, визуально являют собой вымысел. Минотавр превращается в большого могучего человека с железным терном в виде головы быка, но благодаря синхроническому взаимодействию структур мифа и кинопроизведения, продолжает распознаваться в качестве минотавра, сцена встречи с которым, хотя и не происходит на Крите, продолжает оставаться в лабиринте и также завершается победой Тесея.

На протяжении фильма репрезентируется храмовая, фортификационная архитектура, святилище-лабиринт, представляющие художественную фантазию, основанную на собирательных отсылках к материальной культуре разных эпох европейской цивилизации.

Титаны безличны, несмотря на то, что в Тартар заточен и Иапет, и Кронос (Илиада, VIII, 479). Словно штампованные, один похож на другого, они очевидно представляют жаждущее разрушения хаотичное зло в паре с всеблагими богами, блюстителями порядка, готовые рискнуть своей

бессмертной жизнью, если перед партией главного героя стоит объективная угроза. Космологический смысл в кинокартине изъят, взамен акценты расставляются в пользу изобразительности, а, следовательно, используя непосредственную интерпретацию образа греческой мифологии по принципу аналогии, выстраиваются кинематографические образы. К тому же, в общей тенденции схематического воспроизведения визуальных признаков существующих элементов мифа, создается собственный объект, претендующий на подобный статус — Эпирский лук, ключевой предмет «Войны богов». Для утверждения статуса используется привязка его создания к мифологическому образу Геракла.

Боги изображаются вечно юными, что также характеризует непосредственную интерпретацию создателями фильма представления о Пантеоне. Они принимают облик смертных, так Зевс, воплощаясь в старца, воспитывает юного Тесея, но также и неодушевленных предметов, когда Афина подглядывает за людьми, притворившись статуей. Громовержцем богам запрещено вмешиваться в дела людей, но, не смотря на наказание смертью, они продолжают помогать герою и его спутникам, за что, например, Гефест расплачивается не только своим бессмертием, но и жизнью. Боги смертны. В финальной сцене битвы с освобождёнными титанами боги умирают один за другим, пока Зевс не обрушивает гору Тартар, после чего битва продолжается на небе.

Персонаж Гиперион своим именем соотносится с одноименным титаном<sup>44</sup>, но в отличие от него представлен в качестве смертного царя. Он желает найти Эпирский лук, чтобы освободить титанов и отомстить миру за смерть своей семьи, что можно было бы отнести в качестве параллели к имени титана, чьи родственники заточены в Тартаре. Одна из его основополагающих идей — это пресечение рода эллинов, всех своих воинов он кастрирует дабы лишить их воли и способности к размножению, по крайней мере, так можно

---

<sup>44</sup> Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. — М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 156.

судить по сцене инициации предателя Лисандра. Афина говорит о том, что «он особенно ненавистен к беременным женщинам и лично надзирает за их казнью»<sup>45</sup>. Этой идее противостоит главный герой в сцене обращения к армии призывающий к защите друг друга, матерей, детей; «За бессмертие!»<sup>46</sup>, архаически понимаемое в качестве рода.

В фабуле «Войны богов: Бессмертные» используется непосредственная интерпретация древнегреческой мифологии. Как было сказано выше, она включает в себя мифы о титаномахии и Тесее, и строится исключительно по аналогии, используя косвенные отсылки, с целью рассказать новый сюжет, и в угоду ему искажая исходный материал. Имя Тесея взято исключительно с целью обеспечения возможности однозначной идентификации мифологического объекта, в связке с которым идет имя персонажа пророчицы Федры и их сына Акаманта. Аналогична ситуация со сражением с минотавром, превращенное в испытание (битву) за сокровище (Эпирский лук). Параллель богов воющих с титанами, в искаженном виде, обыгрывает титаномахию.

Таким образом, обнаруживая схематическое соответствие образов, символов, персонажей и фабулы древнегреческих мифов с кинематографическим произведением, мы видим вольное обращение с объективной реальностью мифа, с тем, что, проходя через закрепление в коллективном бессознательном, модифицируется в особую мифологическую реальность.

### **§3. «Великая Афродита», 1995 г. Вуди Аллен**

В 1995 году выходит комедия Вуди Аллена «Великая Афродита». Начиная с названия, фильм отсылает нас к греческой мифологии. В данном кинопроизведении, по нашему мнению, нам представлена непосредственная

---

<sup>45</sup> «Война богов: Бессмертные» («Immortals»), реж. Т. Сингх, 2011). 26 мин.

<sup>46</sup> Там же. 81 мин.

интерпретация образов, символов, персонажей и опосредованная интерпретация фабулы древнегреческой мифологии.

Фильм «Великая Афродита» рассказывает об отношениях спортивного комментатора Ленни Вейнрибе и гетеры Линды Эш, используя параллельные сюжету вставки, как то с хором, облаченным в рваные одежды и носящим выразительные маски в декорациях развалин античного театра, или выступлением таких героев как Эдип, Лай и Иокаста, Тиресий и Кассандра, комментирующих происходящее в жизни героя Ленни Вейнриба. Периодически они делятся с ним советами, появляясь в современных Вейнрибу декорациях, либо сам герой оказывается на подмостках театра, ведя диалоги с участниками хора. Мы обозначим это реальностью Ленни и реальностью хора. Как по этому поводу замечает сам режиссер: «<...> мой герой — приемный отец ребенка, о котором его собственная мать ничего не знает, а она при этом — мать моего собственного ребенка, о чем я сам даже не подозреваю, — я подумал, что во всем этом есть какая-то греческая ирония. И тогда я решил, что именно эту историю и следует снять в форме древнегреческой притчи. Я просто сложил эти два элемента и пригласил хореографа, чтобы поставить греческую часть»<sup>47</sup>.

Непосредственная интерпретация образа выражена стилизованным хором греческого театра и персонажами древнегреческой трагедии Софокла «Царь Эдип», их одеждой, атрибутами. Реальность главного героя, на наш взгляд, не носит в себе черт опосредованного образа греческой мифологии. Вставки греческого хора проходят в пространстве развалин древнегреческого амфитеатра. Однако мир богов и реальности Вейнриба пересекаются, и солист хора отговаривает протагониста от кражи данных родителей его приемного ребенка, а позднее подбадривает в сцене диалога с сутенером, когда Ленни пытается освободить Линду от её прежней работы.

---

<sup>47</sup> Вуди Аллен: Интервью. Беседы со Стигом Бьоркманом. СПб.: Азбука-классика, 2008. С. 362.

Речь персонажей содержит в себе прямые отсылки к героям греческих мифов: в той же сцене солист хора напоминает главному герою про храбрость Ахиллеса, на что Ленни отвечает шуткой, что у него всё тело ахиллесова пята. Непосредственная символическая интерпретация включает в себя апеллирование к самому содержанию различных мифологических сюжетов в качестве параллели описываемой истории из жизни Ленни.

Непосредственная интерпретация персонажей заключается в буквальной передаче черт героев мифологической реальности: Эдип слеп, из глаз его сочится кровь. Иокаста и Лай одеты в соответствующие одежды типичные для описания героев в мифологической реальности, рассказывают свои истории, в общем и целом, представляют самих себя. Кассандра предсказывает встречу с лысым мужчиной, который сломает герою колени, и такая встреча происходит в ближайшей сцене. Но встреча с сутенером заканчивается благополучно, благодаря моральной поддержке солиста хора и случайному компромиссу — будучи спортивным репортером Ленни обещает достать бандитам лучшие места на ближайший матч в обмен на свободу Линды.

Ведущий мотив «Великой Афродиты» — все подчинённость человеческой жизни случаю отсылает к представлениям о судьбе в греческой мифологии<sup>48</sup>. Как поясняет сам автор: «В этом фильме я думаю, что я слежу за ее жизнью, принимаю все решения, расследую истинное положение дел, но в итоге я теряюсь и не могу следить даже за самим собой. Она родила моего ребенка, а я даже не подозреваю об этом. Над судьбой на самом деле никто не властен»<sup>49</sup>.

Опосредованная интерпретация фабулы проявляется в этой киноленте как через использование буквальных образов персонажей, так и отсылок к мифологическим сюжетным параллелям с описываемой историей Ленни и Линды. Но в данном случае мы имеем дело не с дословным следованием

---

<sup>48</sup> Смотри подробнее: *Горан В.П.* Древнегреческая мифологема судьбы. Новосибирск: Наука, 1990. С.29-30.

<sup>49</sup> Вуди Аллен: Интервью. Беседы со Стигом Бьоркманом. СПб.: Азбука-классика, 2008. С. 362-363.

древнегреческим мифам, а исключительно с коннотациями — намеками, предсказаниями и запретами.

На протяжении большей части фильма герой Вуди Аллена хочет исправить Линду, найдя ей «хорошего мужа», предлагая помочь с поисками новой работы. Как говорит режиссер в своем интервью, его герой предпринимает бесчисленные попытки «в этом направлении, но она так и остается бессмысленным и безмозглым товаром сексуального ширпотреба. Перемена свершается по законам греческого театра — *deus ex machina*. Эту девицу можно спасти только так. Для этого действительно нужна какая-то сила небесная. И в данном случае эта сила спустилась к ней в буквальном смысле с неба, в полном соответствии с основной темой фильма: наша судьба не в нашей власти. Это чистое везение: она едет по дороге, и внезапно рядом с ней приземляется вертолет — у пилота какие-то проблемы с двигателем. Собственно, это и есть *deus ex machina*, в чистом виде. Она влюбляется в пилота, и ее жизнь радикально меняется. Мой герой все время пытается ей что-то объяснить, читает ей нотации, но в конечном счете все это не имеет ни малейшего значения. Если тебе суждено спастись, скорее всего это произойдет благодаря чистой случайности»<sup>50</sup>.

Соответственно, как можно заметить, в данном случае, с одной стороны, судьба относится к невыразимому, а, следовательно, к области интерпретации символа, а с другой — последний является элементом опосредованной интерпретации фабулы.

Афродита буквально так и не появляется в фильме, и мы только можем предположить, что причина названия лежит в основе самого сюжета в его целостности символических связей и функцией Афродиты, соединяющих любовь и судьбу.

---

<sup>50</sup> Вуди Аллен: Интервью. Беседы со Стигом Бьоркманом СПб.: Азбука-классика, 2008. С. 373-374.

#### §4. «О, где же ты, брат?», 2000 г. Джоэл и Итан Коэн

С первых же титров фильма «О, где же ты, брат?» звучит заявление, что фильм снят по мотивам «Одиссеи» Гомера, но древнегреческая мифологическая реальность опосредованно накладывается на мифологическую реальность кинематографического пространства, тесно переплетенную с другой объективной реальностью — реальностью американского мифа.

Действие кинокартины происходит в Соединённых Штатах в тридцатые годы, в ней рассказывается о бегстве из тюрьмы в поисках сокровищ трех заключенных под предводительством Улисса Эверетта МакГиля. На их пути происходят приключения, без труда интерпретируемые в пределах греческой мифологии. В действительности оказывается, что история с сокровищами выдумана Улиссом, чтобы предотвратить свадьбу бывшей жены.

В фильме используется опосредованная интерпретация образа греческой мифологии. В ряде приключений, с которыми приходится сталкиваться героям фильма, рефреном повторяется встреча со слепым безымянным афроамериканцем на дрезине, который, словно Тересий, пророчит героям о трудном пути. Сцена крещения баптистов является обрядом очищения, в котором принимают участия все, кроме скептически настроенного Улисса. Она явно перекликается с сюжетом, где Одиссей с командой приплывает в край лотофагов. В отличие от поэмы, герои легко поддаются чарам трёх сирен, в результате теряют одного из спутников, считая его превратившемся в лягушку. Позже, встречая одноглазого Большого Дэна, продавца библий, они повторно теряют своего друга, когда Дэн рукой раздавливает лягушку, по аналогии с сюжетом о Полифеме в «Одиссеи».

Также можно предположить, что Пенелопа предстает в образе бывшей жены Улисса Пенни, только не осаждаемой толпой женихов, а собирающейся замуж за самого успешного. На подобии того как Одиссей хватается за

обломки корабля, выплывая из водоворота Харибды, Улисс Кознов спасается от внезапного наводнения из-за разрушения дамбы, ухватившись за гроб.

В картине мы можем также проследить опосредованную интерпретацию структур и символического ряда древнегреческой мифологии. Малыш Нельсон, грабитель банков из небольшой сюжетной арки, в сцене бегства от полицейских из ненависти расстреливает стадо коров, что отсылает нас к сюжету о забиении коров Гелиоса командой Одиссея, означавшей для последней верную гибель. И действительно, в завершении арки, в конце фильма мы вновь встречаем небезызвестного святотатца, во главе процессии на его собственную казнь через электрический стул (сродни слепящей молнии Зевса), позади которой идет корова, а команду Улисса спасает от самоуправства шерифа Кули, главного антагониста, олицетворяющим бессмысленное зло, «водоворот Харибды». После прорыва дамбы долину затапливает, и смывает шерифа, героев, дома, поющих поминальную песню могильщиков, подобных Харону, готовых переправить мертвых. Всплыв на поверхность, герои хватаются за гроб и видят на проплывающей мимо крыше дома корову.

Разбирая опосредованную интерпретацию персонажей, можно заметить следующее: Улисс, подобно своему прототипу, хитер, но как уже было отмечено, не выходит победителем из подворачивающихся испытаний. Так, этот персонаж Джорджа Клуни был очарован сиренами, избит одноглазым Большим Дэном-Полифемом, избит женихом Пенни, претендующей на роль ждущей Пенелопы. Как и Одиссей, главный герой картины постоянно предстает в разных ролях: из мужа, отца семи дочерей и адвоката он становится заключенным; бежит из тюрьмы как авантюрист-кладоискатель; зарабатывает как музыкант; участвует в ограблении банка; переодевается в ку-клукс-клановца, чтобы спасти приговоренного к линчеванию чернокожего гитариста Томми; в заключении получает всеобщее признание музыканта, амнистию и становится советником губернатора О'Дэниэла; а затем снова

висельником в руках полицейского с собакой и, наконец, снова непутевым мужем вздорной жены.

Точно также, как и Одиссей, герой обманывает своих спутников, одному из которых оставалось две недели до освобождения, обещанием клада, чтобы успеть попасть к своей бывшей жене, до того, как она снова выйдет замуж. Кроме того, в фильме, помимо безымянного предсказателя, используются отсылки в именах персонажей — сражающиеся за победу на выборах действующий губернатор Менелаус О'Дэниэл и кандидат реформатор Гомер Стоукс, на деле оказывающийся главой отделения ку-клукс-клана.

Опосредованная интерпретация фабулы включает опосредованное включение структурных элементов из Одиссеи, в таких общих чертах как цель главного героя вернуться к жене, или вернуть жену, и частностях, как сюжетные повороты — встречи с предсказателем, лотофагами, убийством коров Гелиоса, сиренами, циклопом. «<...> гомеровские сюжеты то и дело выворачиваются наизнанку. Циклопа (с которым Улисс по-джойсовски знакомится в ресторане) не удастся ослепить — наоборот, он сам бьет Одиссея дубиной по голове. Достается Эверетту и от претендента на руку его жены. Если у Гомера переодевшийся в бродягу Одиссей одерживает победу над женихами и дает узнать себя Пенелопе, то про Улисса-Клуни, получающего тумачи от жениха Пенни, она говорит: «Это не мой муж, это какой-то нищий бродяга»<sup>51</sup>.

Таким образом, можно заметить, насколько важной в структурном плане оказываются сюжет и персонажи «Одиссеи» для интерпретации этого фильма братьев Коэн. Именно благодаря наличию аллюзий на древнегреческую мифологию режиссеры добиваются, с одной стороны, и большей комичности, а с другой, — глубины в картине.

---

<sup>51</sup> Десятов В.В., Куляпин А.И. Гомериканцы: фильм «О, где же ты, брат?» и авторский метатекст братьев Коэнов // Мир науки, культуры, образования. №1(8), 2008. С. 48

## §5. «Начало», 2010 г. Кристофер Нолан

Научно-фантастический триллер Кристофера Нолана «Начало» использует не так много структурных элементов древнегреческой мифологии, но тем не менее они в нем присутствуют. Сюжет фильма разворачивается в наше время, где главный герой Доминик Кобб занимается промышленным шпионажем путем внедрения в сны других людей. В этом фильме нас интересует образ сна, как лабиринта, а также образ Ариадны в одноименном персонаже.

Опосредованная интерпретация образа лабиринта из мифа о Тесее и Минотавре, ложится в основу представления о выстраивании уровней сна как архитектуры. В картине Нолана лабиринт имеет структуру города, в буквальном смысле это совокупность зданий на виртуальном пространственном отрезке, причем архитектор имеет полную власть над этим миром, искажая его пространство, изменяя законы физики.

В отличие от древнегреческого мифа героиня фильма Ариадна не просто дает клубок ниток, но сама конструирует локации сновидений, будучи по профессии архитектором, проявляет больше сходства с Дедалом. Главный герой находит Ариадну, для внедрения в сознание по заказу бизнесмена Сайто, обещавшему помощь в его возвращении домой к своим детям. Вместе с другими участниками герой входит в лабиринт, являясь проводником и координатором действий. Доминик Кобб потерял свою жену и периодически она приходит к нему во снах, мешая проведению операции. Ариадна помогает снова встретиться в лимбе Коббу с Мол, снять чувство вины за её смерть.

Кристофер Нолан в производственных комментариях так описывает свой замысел: «При написании сценария «Начала» для меня было очень важен проводник для аудитории — персонаж, который бы впервые увидел этот мир и с нетерпением жаждал исследовать его. Таким образом появился персонаж Ариадны. Также было важно показать аудитории Кобба глазами Ариадны,

добраться до сути этого персонажа»<sup>52</sup> Так что лабиринт в фильме предстает не только в качестве структуры снов, но и пути человека к самому себе, на котором персонаж Ариадна, как и Дедал, помогает разрешить внутренний конфликт Коббу-Икару. Но в открытой концовке фильма присутствует предчувствие трагической судьбы обожжённого солнцем.

Таким образом, для решения практических задач при создании кинематографического произведения режиссёр и сценарист Кристофер Нолан обращается к общеизвестному культурному коду, заключая функцию героя Дедала в подходящую образность с присущим ему символическим содержанием.

### **§6. «Ящик Пандоры», 2008 г. Есим Устаоглу**

Эта картина рассматривается в данной выпускной квалификационной работе благодаря присутствию в ней опосредованной интерпретации образа ящика Пандоры, открываемого не из любопытства, но в простой житейской ситуации. В сущности, только название указывает на какой-либо древнегреческий мифологический сюжет. Сам фильм посвящен драматическим отношениям нескольких поколений одной семьи, что, конечно, можно было бы интерпретировать в параллелях с взаимоотношениями греческих богов, но вся драматургия базируется на исчерпывающем количестве вариантов отношений.

Своенравная бабушка Нусейт (Nusret, тур.), страдающая болезнью Альцгеймера, пропадает в горах, где она жила одна, и родственники, долгое время не общавшиеся между собой и с ней, решают забрать её в Стамбул. Вернувшись в семью, она оказывается, словно открывшийся ящик Пандоры, фигурой, впустившей скрытые беды, вскрывшей внутренние проблемы и лишившей надежды на лучшую жизнь.

---

<sup>52</sup> Inception. Production Notes, 2010. P. 4. URL: <http://www.inceptionmovie.com> (дата обращения: 08.04.2017).

У Нусейт трое детей: две дочери Несрин и Гюзин, сын Мехмет. Внук Мурат, сын Несрин, в начале фильма ушедший из дома, единственный кто способен помочь своей бабушке, когда сестры отдают её своему безработному брату, у кого он живет. Мурат — первый с кем она заговорила, — проводит с ней день, а в конце фильма крадет её из дома престарелых и отвозит обратно в её дом в горах.

Как представляется, в этой киноленте опосредованным символом ящика Пандоры выступают горы, куда Нусейт уходит в начале фильма, провоцируя действие драмы, и, поскольку, как и в мифе на дне осталась надежда, стремится вернуться обратно, вызывая раздор среди родственников. В словах Нусейт к своим детям есть пророческий элемент, она вещает родным правду о них самих, их поступках, и изобличая, помогает.

Сама логика повествования фильма исполняет ту же функцию, что и миф в архаическое время (в историческом аспекте) — дает нравственные и моральные установки. Он не говорит, как поступать, но передает знание, уверенность в том, какой поступок будет верным. Любое драматическое произведение точно так же несет смысловую нагрузку и в этом плане данный фильм выполняет определённую функцию.

Отметим, что в данном кинематографическом произведении присутствуют схожие с мифом следующие функции:

- 1) ценностная — критическим взглядом задаются нравственные установки;
- 2) моделирующая — точно также передает модель взаимоотношений между людьми;
- 3) гармонизирующая — смирится над требованиями общества;
- 4) компенсаторная — позволяет удовлетворить скрытые потребности зрителя, наблюдающих драму других людей.

### §7. «Взгляд Одиссея», 1995 г. Теодорос Ангелопулос

Фильм греческого режиссера Теодороса Ангелопулоса «Взгляд Одиссея» выходит в 1995 году, рассказывая о событиях на Балканах начала девяностых годов через путешествие режиссера, ищущего три потерянные пленки братьев Манаки, греческих кинооператоров начала XX века.

Обращаясь к опосредованной интерпретации образа, стоит заметить, что в данном фильме не стоит задача буквально передать путешествие Одиссея, но поиски главного героя сопровождаются не только образами из поэмы Гомера, но и в целом элементами, как правило относимыми к мифологическому мышлению. Так таксист, везущий режиссера через границу с Албанией, объясняет своему пассажиру: «Я остановился потому, что так сказал снег. Нужно уважать снег»<sup>53</sup>, затем далее говорит: «В моей деревне, чтобы стать друзьями нужно выпить из одного стакана и послушать вместе песню»<sup>54</sup>. Подобные представления относятся к архаичному, родовым представлениям, бытовой религиозности, где одушевляются силы природы: «Эй, природа! Ты одинока? Я тоже одинок. Держи сухарь!» — завершается сцена.

Далее герой встречает девушку Кали (Калипсо<sup>55</sup>), которая следует за ним на поезде в Болгарию, а затем он с ней расстается, говоря, что не может любить её. Также в кинокартине присутствуют то вставки-воспоминания и плоды воображения и мыслей героя о жизни братьев Манаки: будто бы его, приняв за одного из братьев, снимают с поезда и с завязанными глазами готовятся расстрелять, но заменяют приговор на изгнание в Пловдив. То действие фильма переносится прямиком на вокзал в Бухаресте, в сороковые годы, где он с матерью встречают из заключения его отца в 1945. Эти сцены

<sup>53</sup> «Взгляд Одиссея» («Το Βλέμμα του Οδυσσέα», реж. Т. Ангелопулос, 1995). 26 мин.

<sup>54</sup> Там же. 27 мин.

<sup>55</sup> Pourgouris M. Ulysses' Gaze and the Myth of Balkan History // Mythistory and Narratives of the Nation in the Balkans, p. 174.

нарочно лишены определенности времени и пространства, соединяя персонажей реального времени с событиями прошлого. «На этой земле, у этих вод мы жили счастливо на протяжении веков» — в 1950 его отец повторяет фразу деда перед последним снимком в их особняке.

В картине можно обнаружить и опосредованный символ. Так дети крестятся на проплывающий мимо разобранный на части памятник Ленину колоссальных размеров. Когда пограничный контроль спрашивает, есть ли кто на борту баржи, следует ответ «никого», что превращает всю эту сцену в сюжет о Полифеме и Одиссее под именем «Никто». Разумеется, нельзя сказать, что скульптура Ленина олицетворяет циклопа, но сам режиссер Ангелопулос создает на экране мифореальность, используя сочетания образов невероятно большого и маленького, бегущих людей и плывущего корабля, отсутствие наличествующего. В Белграде герой встречает старого друга и произносит тост: «Давай выпьем за море. За неисчерпаемое море, за начало и конец»<sup>56</sup>.

Анализируя проблематику опосредованной интерпретации персонажей, следует подчеркнуть, что герой картины режиссер исполняет роль странствующего Одиссея, а предметом его поисков становится первый фильм, снятый на Балканском полуострове — «потерянный первый взгляд», о чем он замечает: «Как будто это был мой фильм, мой взгляд, потерянный давным-давно»<sup>57</sup>. Взгляд Одиссея — это взгляд направленный в прошлое, являющееся основой бытийствования человека. «<...> путь его Улисса оказывается и платоновским путем поиска истины. На реальное физическое движение героя по земле накладывается метафизическая схема пути души вглубь себя».<sup>58</sup>

В фильме также присутствуют четыре девушки в исполнении одной актрисы, обозначенные в сценарии как Пенелопа. Одна из них появляется как

---

<sup>56</sup> «Взгляд Одиссея» («То Βλέμμα του Οδυσσέα»), реж. Т. Ангелопулос, 1995). 92 мин.

<sup>57</sup> Там же. 43 мин.

<sup>58</sup> Самутина Н. Тео Ангелопулос: прошлое, память, истоки // Кинозаписки, 59. URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/print/sendvalues/59/> (дата обращения: 15.04.2017).

ожившее воспоминание в Флорине; Калипсо — в качестве девушки из музея братьев Манакис из Монастири; Цирцея — пытается удержать героя на своем острове при переправе в Сараево, Наоми, обретенная Пенелопа, погибает в тумане Сараево.

Пытаясь проследить опосредованную фабулу, сравнивая картину с путешествием Одиссея, можно отметить, что главный герой фильма скорее возвращается в Трою, поскольку он движется в сторону войны, центром которой становится Сараево. Завязка описывает показ фильма главного героя в его родном городе Флорина, где он не был в течение тридцати пяти лет. Олицетворяемая с Итакой, Флорина, где некогда жила любовь главного героя — американского режиссера, образ которой он видит в случайной прохожей, исчезающей на улице. Здесь встречаются две толпы: колонны со свечами, противниками фильма, и группы людей с зонтиками, сторонниками фильма.

В конце фильма герой встречает свою Пенелопу, расстается с ней для того, чтобы вывести киноплёнки из театра военных действий, и обещает вернуться за ней, когда в тумане её и её семью расстреливают. Зритель, как и герой, смотрит в туман и слышит всё, что происходит за его завесой. В данном случае присутствует игра видимого и сокрытого: подобно Лестригонам, поедающим спутников Одиссея, со словами «Наш бог и творец здорово все запутал» люди, приехавшие на невидимом ни зрителю, ни герою, броневике расстреливают Пенелопу вместе с семьей и детьми, и бросают в реку. Досмотрев проявленные искомые пленки, герой плачет о потерянных близких людях на этом пути поиска; о безвозвратно ушедшем, и утешая себя, произносит монолог о вечном повторении: «Когда я вернусь, я буду в чужой одежде, под чужим именем. Мое возвращение будет неожиданным <...> Я расскажу тебе все <...> о приключении человека. Историю, которая никогда не заканчивается»<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> «Взгляд Одиссея» («Το Βλέμμα του Οδυσσέα»), реж. Т. Ангелопулос, 1995). 164 мин.

Обобщая, можно сказать, что вся сложная образность фильма Ангелопулоса претендует на статус новой мифологической реальности, выражая модификацию объективной реальности мифа в коллективном бессознательном западной культуры.

Как было продемонстрировано выше, исследование ряда современных западных художественных фильмов, в которых явным или скрытым образом присутствуют те или иные отсылки к древнегреческой мифологии, показало, что, будучи переведенной на язык кинематографа, она продолжает выполнять ряд важных функций, приобретая в тоже время и новые. А именно, узнаваемые зрителем образы, символы, герои и фабула древнегреческой мифологии наполняют кинематографические произведения новыми смыслами и содержанием, легко считываемым благодаря закрепленным в коллективном бессознательном зрительной аудитории культурным кодам. Проведенный в данной выпускной квалификационной работе анализ, в основу которого был положен структурный метод, подразумевавший разбор непосредственной и опосредованной интерпретаций образов, символов, героев и фабулы структурными элементами кинопроизведения, как представляется, позволил наиболее полно исследовать способы и модификации отображения древнегреческой мифологии в изучаемых фильмах.

При этом была продемонстрирована значимость ее значимость не только для рассматриваемых кинокартин, но и для современной популярной культуры в целом, поскольку она остается в основе западной культуры и продолжает наполнять ее пространство.

## Заключение

В соответствии с поставленными в работе задачами были получены следующие результаты:

1. Обозначены структурные элементы мифа и кинопроизведения:
  - *образ* как комплекс чувственных данных (аудиовизуальных), организованных для однозначной идентификации объекта-референта;
  - *символ* как двухчастная связь образа с отсутствующим содержанием, которое будучи всеобщим (или имеющим умозрительный характер), не может быть полноценно выражено посредством какого-либо образа;
  - *герой* (персонаж в фильме) как двухчастная связь образа и совокупности поступков и регулирующих принципов;
  - *фабула* (или сценарий) как хронологическая последовательность поступков и событий, происходящих с героем и вокруг него.

Кроме того, установлено, что мифологические и кинематографические структуры находятся в *синхроническом* тождестве.

2. Описаны виды интерпретаций структур мифа в структуре кинопроизведения: каждый элемент может иметь *непосредственную и опосредованную* интерпретации. Для каждого описанного элемента выявлены особенности непосредственной интерпретации: для образа — использование одинаковых *схем организации* чувственных данных; для символа — устойчивых отношений *образ — всеобщее* (закрепленных в культурном бессознательном); для героев — особенностей и мотиваций *поступков и действий*; для фабулы — последовательностей *поступков и событий*. Также выявлены особенности опосредованной интерпретации: наличие *отношения аналогии* между структурой собственного содержания фильма и структурой мифологического нарратива.

3. Обозначены функции мифа и их преобразование в кинопроизведении: из *медиатора бинарных оппозиций* миф превращается в средство обеспечения конформности; реактуализации установок,

закрепленных коллективным бессознательным культуры, в то время как моделирующая функция становится служебной и обеспечивает *узнаваемость* того или иного структурного элемента.

4. Полученные в ходе первой главы результаты применены при анализе выборки современного западного кинематографа. Сравнительный анализ обнаружил, что интерпретация мифологических структур в кинематографическом произведении с необходимостью модифицирует объективную реальность мифа в особую *мифологическую реальность*, представляющую собой закрепление в коллективном бессознательном объективного содержания мифа (со всеми сопутствующими смещениями смысла); что поскольку западный кинематограф по существу является продуктом индустрии, включенной в *христианизированное* культурное поле, а также в поле американской племенной мифологии, древнегреческий миф претерпевает значительные модификации; что в выражении мифа начинает преобладать *компенсаторная* функция, поскольку на уровне объектов желания работает напрямую с личным бессознательным зрителя, а на уровне архетипических моделей желания в культуре — с его коллективным бессознательным.

## Список использованной литературы

### Источники

1. *Бадью А.* Малое руководство по инэстетике. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2014. 156 с.
2. Вуди Аллен: Интервью. Беседы со Стигом Бьоркманом СПб.: Азбука-классика, 2008. 544 с.
3. *Гегель Г.В.Ф.* Лекции по эстетике. Часть вторая. Развитие идеала в особенные формы прекрасного в искусстве // Эстетика в 4-х томах. Т. 2. М.: изд-во «Искусство», 1969. 338 с.
4. *Гириц К.* Интерпретация культур. М.: РОССПЭН, 2004. 560 с.
5. *Голосовкер Я.Э.* Избранное. Логика мифа. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. 499 с.
6. *Кант И.* Критика чистого разума // Соч. в 6-ти томах. Т.3. М.: «Мысль», 1964. 799 с.
7. *Кассирер Э.* Философия символических форм. Том 2. Мифологическое мышление. М.; СПб.: Университетская книга, 2001. 280 с.
8. *Кэмпбелл Дж.* Пути к блаженству. Мифология и трансформация личности. М.: Открытый мир, 2006. 320 с.
9. *Леви-Стросс К.* Структурная антропология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. 512 с.
10. *Малиновский Б.* Магия, наука и религия. М.: Академический проект, 2015. 305 с.
11. *Элиаде М.* Очерки сравнительного религиоведения. М.: Ладомир, 1999. 498 с.
12. *Элиаде М.* Аспекты мифа. М.: издательский центр «ACADEMIA», 1994. 240 с.
13. *Юнг К.Г.* Психология бессознательного // Очерки по психологии бессознательного. М.: «Когито-Центр», 2010. 352 с.

14. Inception. Production Notes, 2010. P. 4. URL: <http://www.inceptionmovie.com> (дата обращения: 08.04.2017).

### **Исследования**

15. *Агамбен Дж.* Что современно? // Что современно? К.: ДУХ И ЛИТЕРА, 2012. 78 с.

16. *Горан В.П.* Древнегреческая мифологема судьбы. Новосибирск: Наука. 1990. 335 с.

17. *Гришанов А.Н.* Понятие и специфика религиозного символа в религиоведческой концепции Э. Дюркгейма // Innovative Solutions in Modern Science. Vol. 9, 2016. С. 84-94.

18. *Десятов В.В., Куляпин А.И.* Гомериканцы: фильм «О, где же ты, брат?» и авторский метатекст братьев Коэнов // Мир науки, культуры, образования. №1(8). 2008. С. 47-49.

19. *Корецкая М.А.* Экранизация мифа: трудности перевода // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология выпуск № 1, 2010 с. 13-32.

20. *Мелетинский Е.М.* Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. 408 с.

21. Мифологический словарь / гл. ред. *Е.М. Мелетинский*. М.: Советская энциклопедия, 1990. 672 с.

22. *Михельсон О.К.* Археология поп-культуры: новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера // Религиоведение. №4, 2010. С. 56-63.

23. *Нефёдова Д.Н.* Мифопоэтический символ в кинематографическом повествовании // Вестник МГУКИ. Выпуск 4. М.: изд-во МГУКИ, 2016. С. 65-70.

24. *Пивоев В.М.* Функции мифа в культуре // Вестник МГУ. Серия 7. Философия. № 3. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1993. С. 37-45.

25. Самутина Н. Тео Ангелопулос: прошлое, память, истоки // Кинозаписки, 59. URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/print/sendvalues/59/> (дата обращения: 15.04.2017).
26. Clauss J.J. A Course on Classical Mythology in Film // The Classical Journal, Vol. 91, No. 3 (Feb. — Mar., 1996). Pp. 287-295.
27. Ferrell W.K. Literature and Film as Modern Mythology. Westport, 2000. 216 p.
28. Krasne B. The Dollmaker, Film and Novel: Narrative Structure as Personal Mythology // Journal of Appalachian Studies, Vol. 3, No. 2 (Fall 1997). Pp. 271-280.
29. Lyden J. C. Film as Religion: Myths, Morals, and Rituals. N. Y., 2003. 289 p.
30. Mackinnon K. Greek Tragedy into Film. London and Sydney: Croom Helm, 1986. Pp. 199.
31. Pourgouris M. Ulysses' Gaze and the Myth of Balkan History // Mythistory and Narratives of the Nation in the Balkans. Pp. 170-194.
32. Singer I. Cinematic Mythmaking: Philosophy in Film. Cambridge, 2008. 245 p.
33. Teaching Religion and Film / ed. by G. Watkins. Oxford, 2008. 328 p.
34. Winkler M.M. Classical Mythology and the Western Film // Comparative Literature Studies, Vol. 22, No. 4 (Winter, 1985). Pp. 516-540.

### **Кинематографические источники**

35. «Великая Афродита» («Mighty Aphrodite»), реж. В. Аллен, 1995).
36. «Взгляд Одиссея» («Το Βλέμμα του Οδυσσέα»), реж. Т. Ангелопулос, 1995).
37. «Война богов: Бессмертные» («Immortals»), реж. Т. Сингх, 2011).
38. «Начало» («Inception»), реж. К. Нолан, 2010)

39. «О, где же ты, брат?» («O Brother, Where Art Thou?», реж. Д. Коэн, И. Коэн, 2000)
40. «Ящик Пандоры» («Pandora'nın Kutusu», реж. Й. Устаоглу, 2008).