

Кино и массмедиа

УДК 008 / 791.4

ББК 71.4 / 85.37

DOI: 10.51678/2226-0072-2021-1-244-265

Петрова Александра Петровна

Аспирант, преподаватель, кафедра режиссуры кино и телевидения,

Челябинский государственный институт культуры, Челябинск

ORCID ID: 0000-0001-5305-0333

sahsyla@mail.ru

Ключевые слова: мифологический герой, герой культуры, киногерой, трикстер, мономиф, кинотеория, киноантропология, аксиология кино, онтология кино, семиотика кино.**Петрова Александра Петровна**

Культурный герой и экранный герой: сущностные характеристики образа

В XX веке доминирующим способом репрезентации культуры стали экранные искусства — кино, телевидение, мультимедиа. Сегодня экранный герой, отняв пальму первенства у героя литературного, занимает лидирующие позиции по охвату аудитории и общественной узнаваемости. Более того, он представляет собой зеркало культуры и результат рефлексии того, как художник (в нашем случае — режиссер или сценарист) видит, чувствует и понимает современного человека. В связи с чем представляется актуальным выявить сущностные характеристики экранного героя и более обширного феномена, частью которого он является, — героя культурного, определить их место и функции в социокультурном пространстве, а также обозначить методы их коммуникации с реципиентом.

Становление феномена культурного героя берет свое начало еще в древности, поэтому анализ его сущностных характеристик осуществляется через призму теории мифа (Е.М. Мелетинский, М. Элиаде, М.М. Бахтин, К. Леви-Стросс, К.Г. Юнг, Дж. Кэмпбелл). Рассматривается также теневая сторона культурного героя — фигура трикстера, который является предшественником антигероя в произведениях экранной культуры. Экранный герой, будучи современной формой героя культурного, перенимает его мифологичность и основные сущностные характеристики. Однако представляет собой более сложный феномен закодированного культурного текста, рождающийся на стыке тысячелетнего канона репрезентации культурного героя и новых художественно-выразительных средств экрана.

Petrova Alexandra P.

Postgraduate Student, Lecturer, Department of Film and Television

Directorate, Chelyabinsk State Institute of Culture, Chelyabinsk

ORCID ID: 0000-0001-5305-0333

sahsyla@mail.ru

Keywords: mythological hero, cultural hero, movie hero, trickster, monomyth, cinematic theory, anthropology of cinema, axiology of cinema, ontology of cinematography, semiotics of cinema.**Petrova Alexandra P.**

Cultural Hero and Screen Hero: Essential Characteristics of the Image

Screen arts — cinema, television, multimedia — have become the dominant means of representing culture. Today, the screen hero is pushing the literary hero out of the cultural space. It occupies a leading position in audience reach and public awareness. Moreover, the screen hero is a mirror of culture and the result of reflection on how an artist (in our case, a director or screenwriter) sees, feels and understands a modern person. The article reveals the essential characteristics of the screen hero and the cultural hero as a more extensive phenomenon of which he is a part. We define their place and functions in the sociocultural space, the methods of their communication with the recipient.

The formation of the phenomenon of the cultural hero began in antiquity. Therefore, we analyze its essential characteristics through the theory of myth (E.M. Meletinsky, M. Eliade, M.M. Bakhtin, K. Levi-Strauss, C.G. Jung, J. Campbell). We also consider the shadow side of the cultural hero — the trickster. He is the forerunner of the antihero in screen culture. The screen hero is a modern form of the cultural hero. Therefore, he adopts mythology and basic essential characteristics from his predecessor. However, the screen hero is a more complexed phenomenon of encoded cultural text. It is born at the junction of the millennial canon of representing a cultural hero and new artistic and expressive means of the screen.

Введение

Со времен зарождения устного народного творчества — мифов, сказок, песен — всегда существовало главное действующее лицо, транслирующее основную мысль произведения. Необходимость его наличия в драматургической конструкции не вызывает сомнений, ведь даже малые устные формы творчества строятся по образу и подобию окружающей действительности. Соответственно, выстраивают свою архитектуру на материале жизненных историй, преобразуя их в драматургический конфликт, и вводят в сюжет центрального персонажа, через которого он реализуется. В профессиональной драматургической среде по отношению к главному действующему лицу произведения применяется дефиниция «протагонист», лишенная оценочной коннотации, однако в большинстве социально-гуманитарных наук и бытовой сфере более распространенным является термин «герой».

Корпус толковых словарей выделяет два основных значения. Первое — оценочное — говорит о том, что герой — это «человек, совершивший подвиг, проявивший личное мужество, самоотверженность, готовность к самопожертвованию» [3, с. 201]. Второе — скорее процедурное — сводится к тому, что герой есть «главное действующее лицо произведения» [3, с. 201]. Двухзначность данного термина и исторические предпосылки к пониманию сущности героя зачастую приводят к взаимопроникновению трактовок, что особенно очевидным становится в пространстве массовой культуры. Среди многих производителей и потребителей масскульты распространенной является коннотация, что герой, будучи главным действующим лицом произведения, обязательно должен обладать подлинно героическими чертами — невероятной силой, мужеством, самоотверженностью [5]. Подобное понимание героизма берет свое начало в пространстве древнейших мифов, в особенности мифов о культурных героях, которые сюжетно внедряли в жизнь человека те или иные культурные блага (ремесла, земледелие, орудия труда, письменность и т. д.), что еще раз говорит о мифологичности массовой культуры. В этом нет ничего удивительного, ведь, как пишет этнограф А.Л. Топорков, «касаясь проблемы так называемого мифологического мышления, можно с полной определенностью утверждать: для того, чтобы впасть в мифо-

логию, совершенно не обязательно обладать каким-то особым типом мышления. Мифология коренится не в сознании человека, а в его отношении к миру, в системе ценностей, в механизмах социальной регуляции поведения, формах и способах миро-видения» [17, с. 13].

Имманентная функция героя произведения — быть носителем и транслятором культурных ценностей, или же, как утверждает культуролог М.И. Найдорф, «образом культурно предписанного поведения» [15, с. 295]. В различные исторические эпохи — в зависимости от доминирующего способа познания действительности и господствующей картины мира — герои обладали разными аксиологическими установками и своеобразными методами коммуникации со слушателем, читателем или зрителем. В связи с чем в научной среде наличествует несколько дефиниций — схожих семантически, однако принципиально различных по историческому контексту и способу взаимодействия героя с миром: культурный герой (в некоторых источниках именуемый мифологическим), герой культуры и экранный герой.

Феномен культурного героя в теории мифа

Под культурным героем мы будем понимать философско-мифологическую персонификацию, моделирующую сакрального субъекта, воплощающего определенные черты национального характера, востребованные породившей его культурой [2]. По мнению М.И. Найдорфа, процесс формирования любой культуры сопровождается выдвиганием персонажей-символов, поэтому образ культурного героя есть необходимый смысловой центр любой культуры.

В архаических культурах основным пространством бытования образцовых персонажей — культурных героев — являлся миф. Исследованию феномена культурного героя в рамках теории мифа посвящено множество научных трудов, однако наиболее значимые выводы в контексте нашего исследования делают Е.М. Мелетинский, М. Элиаде, М.М. Бахтин, К. Леви-Стросс и К.Г. Юнг.

Для Е.М. Мелетинского мифологическая эпоха — это «эпоха первопредметов и перводействий» [14, с. 13], где акты первотворения совершаются культурными героями. В древних мифах, отражающих специфику присваивающего хозяйства, культурный герой «добывает

или впервые создает для людей различные предметы культуры» [13, с. 25], а также участвует в мироустройстве посредством упорядочивания первоначального хаотического состояния мира. По мнению исследователя, в глазах родовой общины культурный герой является единственным обладателем свободы деятельности, а мифы о его подвигах «представляют собой своеобразную летопись первых успехов людей в трудовой и общественной практике» [13, с. 25].

В силу идеологического синкретизма — нерасчлененности искусства и религии — культурный герой древних мифов нередко являлся в образе демиурга или получал миссию охраны местообитания людей от хаотических природных сил и чудовищ. Отголоски последнего спуска тысячелетия находят свое отражение в миссии экранных героев фильмов-катастроф и фантастических боевиков.

По М. Элиаде, в мире, где отсутствует Великий Бог, «единственным защитником человека является культурный Герой, Просветитель, основатель цивилизации, близкий людям своей яростной воинственностью» [19, с. 180]. Исследуя механизмы первобытного мышления, он приходит к выводу, что культурный герой мифа являлся своеобразным эталоном для подражания, моделирующим образцовые паттерны поведения. Человеческие действия, в свою очередь, обретали смысл исключительно в том случае, если они повторяли изначальные, образцовые модели. «В деталях своего сознательного поведения, — утверждает М. Элиаде, — первобытный архаический человек не знает действия, которое не было бы произведено и пережито ранее кем-то другим, и притом не человеком. То, что он делает, уже делалось. Его жизнь — непрерывное повторение действий, открытых другими» [20, с. 26]. Под «другими» исследователь понимает богов или же культурных героев.

Ссылаясь на О. Чедвика, М. Элиаде заключает, что «миф есть последняя — а не первая — стадия в развитии героя» [20, с. 51], подразумевая, что за ним всегда стоит воспоминание о каком-либо историческом событии или персонаже. Данные воспоминания не могут удерживаться в памяти длительное время, поэтому начинают интегрироваться в модель мифического героя или мифического действия, приобретая впоследствии метафорические черты.

Американским культурологом Дж. Кэмпбеллом, исследующим культурного героя в контексте сравнительной мифологии, было вве-

дено понятие «мономифа», под которым он понимает универсальную структуру построения сюжета о жизни и приключениях героя. Для Дж. Кэмпбелла культурный герой — это «мужчина или женщина, которым удалось преодолеть свои личные и конкретные исторические ограничения и прийти к универсальным, присущим всему человечеству формам» [9, с. 22]. Произведя сравнительный анализ нескольких сотен мифов, сказок и религиозных текстов различных эпох и культур, Дж. Кэмпбелл пришел к выводу, что существует универсальный «путь героя», состоящий из 12 стадий, которые с незначительными пертурбациями проходят все культурные герои (Таблица 1).

Таблица 1

Стадии путешествия героя по Дж. Кэмпбеллу

№	Стадия	Характеристика стадии
I. Начало пути		
1	Зов странствий	Отказ героя от прежней жизни и начало становления его индивидуации (психической целостности). Герою является предвестник, знаменующий начало пути. «Привычные рамки жизни стали тесны; старые понятия, идеалы и эмоциональные стереотипы изжили себя; пришло время переступить порог» [9, с. 48].
2	Отказ откликнуться на зов	Герой не готов расстаться с прошлым и отказаться от личных интересов, вследствие чего замыкается в паттернах прежней жизни.
3	Сверхъестественное покровительство	Герой встречает наставника или защитника, знаменующего последующий обряд инициации. Он помогает сделать решающий шаг, снабжает героя амулетами или волшебными предметами, необходимыми в путешествии.
4	Преодоление первого порога	Герой преодолевает порог, разделяющий обыденный мир и неизведанное пространство. Порог — это граница, охраняемая стражем, за которой начинается спуск в глубины бессознательного.
5	Чрево кита	Герой проваливается в темное пространство, символизирующее обновление (бездна, могила, гроб и др.). Находясь внутри, он символически умирает по отношению ко времени и возвращается в Лоно Мира. Завершение инфантильной фазы: только рождаясь заново, герой готов к испытаниям.

№	Стадия	Характеристика стадии
II. Инициация		
6	Путь испытаний	Начало основных приключений. Герой преодолевает препятствия и приобретает навыки, необходимые для основной схватки. Возможна встреча со сверхъестественным проводником.
7	Встреча с Богиней	Богиня Мира — проекция женского архетипа, в чьих руках жизнь и смерть. Духовно зрелый герой вступает с ней в мистический брак, символически принимая жизнь во всех проявлениях.
8	Женщина как искусительница	Герой испытывается на прочность витальными проявлениями действительности — женщинами, властью, богатством.
9	Примирение с отцом	Герой принимает скрытые стороны собственной личности и преодолевает страх отцовской власти. Он сам становится отцом, обретая его силу. Поэтому отныне может проводить обряд инициации, быть проводником от инфантильных иллюзий к восприятию законов вселенной.
10	Апофеоз	Начало космогонического цикла, момент завершения миссии героя.
11	Награда	Герой обретает себя, становится цельным и достигает просветленного состояния.
III. Возвращение		
12	Отказ возвращаться	Герой завершил странствия, открыл источник силы и должен вернуться к обыденной жизни с сокровищем, которое поможет общине, нации или планете. Но он медлит и не хочет возвращаться в мир повседневности.
13	Волшебное бегство	Если трофей был добыт против воли стражников, или желанию героя вернуться в мир противятся какие-либо силы, стадия завершается погоней.
14	Спасение извне	Если герой, погруженный в блаженное состояние, не спешит возвращаться из приключения, к нему приходит посланник обыденного мира и уводит за собой.
15	Преодоление порога, возвращение домой	Стадия разгадки мифа. Герой осознает, что двойственность миров — иллюзия. Волшебный мир, откуда он вернулся, и обыденный мир суть одно. Ценности и различия, которым герой придавал значение, исчезли, так как он преодолел свое «я».
16	Властелин двух миров	Герой ощущает магическую нераздельность миров.
17	Свобода жить	Реализация основной цели мифа — примирение индивидуального сознания и вселенской воли. Герой осознает истинную взаимосвязь происходящих явлений, сосредотачивается на Вечности.

В связи с доминирующей задачей героя стадии путешествия группируются в три последовательных, драматургически взаимосвязанных укрупненных блока, которые метафорически воспроизводят древние обряды перехода: «уединение — инициация — возвращение

к обычной жизни, которую можно назвать центральным блоком мономифа» [9, с. 30]. Дж. Кэмпбелл описывает это следующей формулой: «Герой решается покинуть обыденный мир и направляется в область удивительного и сверхъестественного (x): там он встречается с фантастическими силами и одерживает решающую победу (y): в этом таинственном приключении герой обретает способность принести благо своим соплеменникам (z)» [9, с. 31].

Притом что герой активно действует в материальной сфере, его путешествие по 12 стадиям осуществляется во внутреннем мире и означает скорее его духовное преобразование или, как пишет Дж. Кэмпбелл, «путь всегда ведет внутрь — в глубины, где ему предстоит борьба с темными силами и к нему возвращаются силы давно утерянные, забытые, необходимые для преобразования мира» [9, с. 29]. Данное преобразование является неотъемлемой стадией путешествия героя, однако характер взаимодействия героя и мира может варьироваться в зависимости от жанра произведения: победа микрокосмического (к примеру, над личными врагами) или макрокосмического масштаба (всемирно-исторические изменения). Через элемент победы герой умирает как личность, однако возрождается как совершенный собирательный образ, лишенный индивидуальных черт. Его смерть и воскрешение зачастую имеют символический характер, а объективный мир остается прежним, но «поскольку внимание обращено внутрь самого субъекта, именно он кажется изменившимся» [9, с. 29].

В культурах Древнего мира основным пространством бытования культурного героя были устные формы творчества — мифы, сказки, песни, легенды. Несмотря на авторитетную роль театра в некоторых древних культурах (к примеру, в античной), доминирующий пласт театральных постановок основывался на мифологических первоисточниках, то есть брал за основу уже сложившийся образ культурного героя, перенося его на сцену. С появлением письменности и в особенности книгопечатания основным каналом коммуникации культурного героя и социума стали произведения литературы. Специфика «устного» и «письменного» культурного героя стоит в том, что он предельно невизуален — реципиенту необходимо самостоятельно создавать его визуальный облик, основываясь на описании внешних характеристик, заданных в произведении. Но там, где имеет место воображение, открывается пространство плюрализма и большая лакуна

для интерпретаций. Пример тому — тысячи произведений живописи по мотивам сюжетов древнегреческой мифологии, так по-разному репрезентирующих одних и тех же культурных героев.

Сегодня термин «культурный герой» является многозначным — под ним понимается как исторический герой мифологических культур, так и знаковое лицо современной культуры (политик, социальный активист, киногерой и т.д.). Чтобы развести приведенные выше значения, культуролог М.И. Найдорф вводит дополнительную дефиницию — «герой культуры» — понимая под ним «общее название моделей поведения, почитаемых, охраняемых и транслируемых в не мифологических культурах» [15, с. 300]. По мнению М.И. Найдорфа, «миф как форма культурной рефлексии сохраняется на протяжении всей истории, и „культурный герой“ сохраняется вместе с ним» [15, с. 300]. Однако массовое общество породило новые культурные ценности и переосмыслило место человека в картине мира. К примеру, были «утрачены политически не мотивированные „места“ великих ученых, артистов, но появились „места“ знаменитых спортсменов, поп-звезд, знаменитых (Джек Потрошитель) и выдуманных (Беня Крик) преступников, „литературных“ сыщиков (Нат Пинкертон), детских персонажей (Питер Пен), если нужно, то и знаменитых рабочих (Стаханов)» [15, с. 302]. Применительно к героям массовой культуры все чаще стали использоваться определения «знаменитый» и «культовый» вместо повсеместно употребляемых ранее «великий» или «прославленный».

Во многом формы рефлексии массовой культуры — в том числе и кинематографа — напоминают мифо-фольклорные формы древних культур. В связи с чем архаический и современный способы построения картины мира выражаются в частичном уподоблении функций «культурного героя» и «героя культуры». Основная задача героя культуры — быть зафиксированным в устном, письменном или экранном свидетельстве, становясь через это образом ожидаемого поведения вне зависимости от существования его реального прототипа. Однако в отличие от культурного героя его заслуга уже «не в мирозидании, а в культуросоответствии» [15, с. 301]. «В мифической репрезентации мира, — утверждает М.И. Найдорф, — героем является персонаж, совершающий мироустанавливающее событие. В массовой культуре — персонаж, признаваемый первым (по любому

параметру, предпочтительно исчислимому), например, первый по популярности, тиражам, кассовым сборам» [15, с. 303].

Трикстер как демонически-комический дублер культурного героя

В рамках теории мифа большое внимание уделяется демонически-комическому дублеру культурного героя, которого чаще именуют трикстером. В художественном произведении он может занимать как место отдельного персонажа, так и «сливаться» с культурным героем — таким образом, второй помимо собственных функций иногда может выполнять функции трикстера.

Е.М. Мелетинский считает, что трикстер наделяется чертами плута-озорника, что придает его образу «характер легальной отдушины, известного „противоядия“ мелочной регламентированности в родоплеменном обществе» [13, с. 27]. «В типе трикстера, — продолжает исследователь, — как бы заключен некий универсальный комизм, распространяющийся и на одуроченных жертв плута, и на высокие ритуалы, и на асоциальность и невоздержанность самого плута» [13, с. 27]. Универсальный комизм, о котором пишет Е.М. Мелетинский, заводится М.М. Бахтиным в понятие «карнавализации», которое является одним из ключевых в его философии [1]. Для него данное понятие — это «не просто карнавал, смех, веселье, но именно — и прежде всего — осмеяние, снижение, пародирование, травестия, профанация, пусть и с сокрытым утверждающим смыслом» [6, с. 151].

Возникновение дихотомии серьезного культурного героя и его демонически-комического отрицательного варианта (трикстера) в религиозном плане соответствует этическому дуализму, а в поэтическом, считает Е.М. Мелетинский, «дифференциации героического и комического» [13, с. 27]. Американский антрополог П. Радин связывает деление персонажей на божественных культурных героев и «божественных шутов» с появлением человека в качестве социального существа [16] и усматривает эволюцию изображения человека «от природной стихийности к героической сознательности» [13, с. 27].

М. Элиаде считает трикстера двойственным персонажем, обладающим в произведении амбивалентную ролью — божественной

и человеческой одновременно. С одной стороны, он может выполнять функции демиурга или культурного героя (украсть огонь, победить чудовищ, дать знания и т. д.), но при этом его метод — не героическое деяние, а хитрость, ловкость, притворство, трюк или обман. Нередко трикстер профанирует категории сакрального — пародирует ритуалы, гротескно имитирует экстаз, издевается над священнослужителями. Тем самым, считает исследователь, трикстер отражает то, что можно назвать мифологией удела человеческого, когда тот вмешивается в дела Творения. М. Элиаде имеет в виду, что трикстер «одновременно хитер и глуп, напоминает богов своим могуществом и своим „первородством“ и в то же время напоминает людей своим обжорством, своей навязчивой сексуальностью, своим аморализмом. Рикетс считает, что трикстер — образ самого человека, предпринимающего усилия с тем, чтобы стать тем, чем он должен стать — хозяином мира» [19, с. 194]. Таким образом, трикстер в попытках организовывать Мир и принести благо совершает столько ошибок, что в итоге не создает ничего совершенного и цельного, а его «бунт против Бога разворачивается под знаком случайностей и пародии» [19, с. 195].

Французский структуралист К. Леви-Стросс рассматривал фигуру трикстера в рамках теории медиации. В мифологическом мышлении отчетливо прослеживается тенденция к упорядочиванию мира, который, как правило, явлен в виде бинарных оппозиций. «Миф, — утверждает К. Леви-Стросс, — обычно оперирует противопоставлениями и стремится к их постепенному снятию — медиации» [10, с. 235]. Трикстеру отводится роль медиатора — посредника между двумя противоположностями, разными мирами или культурными системами — чем и объясняется его двойственная природа, которую впоследствии он должен преодолеть. К. Леви-Стросс возлагает на трикстера, совмещающего черты культурного героя и шута, роль символического механизма для «преодоления противоречий посредством хитрости, уловок или трансгрессии» [11]. При этом трикстер является некой альтернативой официальной культуре, с него «начинается ее Другое (будь этим Другим мир природы или же мир другой культуры)» [4, с. 74].

Особое внимание образу трикстера уделял и швейцарский психиатр К.Г. Юнг, сделав его фигуру одной из основных в своей теории архетипов. Для него трикстер — объективация очень примитивной

стадии сознания в мифологическом персонаже, а его двойственная природа — о чем писали Е.М. Мелетинский и М. Элиаде — результат проекции расщепленного сознания индивида на образ культурного героя. Асоциальные, шутовские, провокационные компоненты образа трикстера есть отражение того, что К.Г. Юнг именует Тенью — бессознательной частью личности — которая превалировала в человеке первобытной эпохи. Однако в культуре образ трикстера возник лишь после преодоления первобытного сознания, когда человек смог абстрагироваться от прежних паттернов мышления и поведения. «Пока же его сознание само было подобно трикстеру, — пишет К.Г. Юнг, — такого противостояния, конечно, быть не могло. Оно стало возможным только тогда, когда достижение нового и более высокого уровня сознания позволило ему оглянуться и увидеть низшее и более грубое состояние» [21, с. 346].

По К.Г. Юнгу, процесс формирования образа трикстера — от архаичного до современного — был довольно продолжительным. В процессе преодоления первобытного мышления трикстер утрачивал грубые, спонтанные и демонические черты, а его поведение становилось все более целенаправленным и осмысленным. Однако негативные проявления трикстера не ушли, а лишь переместились в область бессознательного, став персонификацией коллективной Тени — суммой всех низших черт человеческих характеров. Поскольку бессознательное является неотъемлемой частью любой личности, то мифологическая структура, в которой оно объективируется, является для человека чрезвычайно близкой и узнаваемой.

Преодолев однозначно негативную коннотативность, трикстер обретает амбивалентную природу — одновременно животную и божественную. Последняя, по мнению К.Г. Юнга, приближает трикстера к героической ипостаси. Таким образом, для него становятся характерными не только оргиастические разрушения, но и принимаемые за них страдания. «Трикстер — предтеча спасителя, — утверждает К.Г. Юнг, — и подобно последнему является Богом, человеком и животным в одном лице. Он — и нечеловек, и сверхчеловек, и животное, и божественное существо, главный и наиболее пугающий признак которого — бессознательное» [21, с. 347]. Появление спасителя — в понимании К.Г. Юнга культурного героя — является следствием осознания человеком своей животной природы и желанием от нее

избавиться, ведь «страстное стремление к спасителю может возникнуть только вследствие несчастья — другими словами, осознание и неизбежная интеграция тени создает настолько мучительную ситуацию, что никто, кроме спасителя, не может распутать запутанный клубок судьбы» [21, с. 356].

Мифологическая фигура трикстера, предстающая теневой стороной культурного героя — или же, в терминологии К. Леви-Стросса, другой частью бинарной оппозиции, — в современной культуре является предшественником антигероя, от которого тянется нить к образам хитрецов, лицедеев и провокаторов.

Экранный герой как новая форма культурного героя

С появления первой формы экранной культуры — кинематографа — стало возможным говорить о возникновении экранного героя. Под ним мы будем понимать обусловленную новыми техническими средствами ипостась культурного героя, коммуницирующего с реципиентом посредством экрана. Весь пласт теоретических исследований, объектом рассмотрения которых является существование человека на экране, можно разделить на две условные группы — тексты о специфике актерского творчества и собственно о феномене экранного героя. Первый корпус текстов представлен значительным количеством авторитетных исследований. Зачастую они принадлежат перу режиссеров (С.М. Эйзенштейн, Л.В. Кулешов, В.И. Пудовкин, М.И. Ромм и др.), которых актерское творчество интересует скорее с практической точки зрения: приоритетными для них являются вопросы техники и инструментария киноактера, его специфики существования на экране и методов взаимодействия с режиссером. Однако нас в меньшей степени будет интересовать проблема киноактера как инструмента, поэтому мы оставим за рамками исследования прикладные вопросы актерской игры. Проблема же экранного героя крайне редко является объектом научного дискурса и имеет скорее культурологический, нежели практический кинопроизводственный характер. Несмотря на отсутствие очевидного прикладного значения, исследование проблемы экранного героя является не менее важным, так как носит

диагностический характер — осмысляя наличие и популярность тех или иных экранных актерских образов, мы можем понять интересы и ценности конкретной социокультурной среды.

Экранные искусства порождают специфический способ существования культурного героя, выполняя двойственную функцию — транслятора культурного сообщения и пространства для конструирования новой формы героя. Вне экрана существование экранного героя невозможно — как явление он обретает свою сущность только будучи продемонстрированным на экранном носителе, на этапе же разработки (сценария, съемочного процесса, монтажа и т.д.) — еще не существует.

Поскольку экранный герой является новой формой культурного героя, его первой и, на наш взгляд, главной сущностной характеристикой остается *ценностная манифестация* социокультурного пространства, отражением которого он является. Однако это единственная особенность, в равной степени свойственная культурному и экранному героям. Остальные сущностные характеристики, которые будут выдвинуты далее, являются следствием специфической природы экрана, поэтому присущи исключительно экранному герою и значительно отличают его от «устных» и «письменных» предшественников.

Второй сущностной характеристикой экранного героя является его *синкретичная природа*. Однако данный синкретизм является не смысловым, а скорее технико-технологическим. Если для создания культурного героя мифа или литературного произведения достаточно было одного автора, то в разработке образа экранного героя участвует большой штат специалистов: за смысловую составляющую отвечают продюсер, режиссер и сценарист, за визуальную — актер, художник-постановщик, гример, костюмер и даже оператор-постановщик, каждый из которых дополняет образ экранного героя посредством определенного художественного инструментария. Как следствие, экранный герой «вырастает» из литературной составляющей, над которой возникает надстройка из внешнего (грим, костюм) и внутреннего актерского инструментария (тело, пластика, мимика, голос и др.).

Синкретичная природа экранного героя порождает его третью особенность — *многоуровневую семантическую*. Это значит, что как объект он «представляет собой семантически организованный,

многослойный и иерархично закодированный феномен культурного текста» [18, с. 180]. Семиотик Ю.М. Лотман считает, что экранный герой есть сообщение, «кодированное на трех уровнях: 1. режиссерском; 2. бытового поведения; 3. актерской игры» [12, с. 355]. На первом уровне режиссер при помощи монтажа разбивает игру актера — изначально непрерывную во времени и пространстве — на дискретные части, соединяя их впоследствии в сюжетную структуру фильма: монтажные фразы, сцены, эпизоды. «Способность кинематографа разделить облик человека на „куски“, — пишет Ю.М. Лотман, — и выстроить эти сегменты в последовательную во временном отношении цепочку превращает внешний облик человека в повествовательный текст» [12, с. 356]. Режиссер способен творчески трансформировать пространственно-временную составляющую актерской игры, акцентируя внимание зрителя на крупных планах и деталях актера, ускоряя или замедляя длительность его действий, а также повторяя на экране какие-либо фазы его действий или части тела, возводя их в ранг тропа.

Уже на этапе ранней киномысли монтаж рассматривался не только как механическое соединение кадров в технологических целях, но и возможность конструирования на экране новых эмоциональных состояний актера, отсутствующих в реальности. Достаточно вспомнить монтажный эксперимент советского режиссера Л.В. Кулешова, где им была предпринята попытка создания третьего смысла посредством соединения двух изначально невзаимосвязанных кадров. «Я чередовал один и тот же кадр, — пишет Л.В. Кулешов, — крупный план человека — актера Мозжухина — с различными другими кадрами (тарелкой супа, девушкой, детским гробиком и т. д.). В монтажной взаимосвязи эти кадры приобретали разный смысл. Переживания человека на экране становились различными. Из двух кадров возникало новое понятие, новый образ, не заключенный в них, — рожденное третье» [8, с. 40].

Кодирование второго уровня — бытового поведения — по Ю.М. Лотману, заключается в том, что «образ человека на экране предельно приближен к жизненному, сознательно ориентирован на удаление от театральности и искусственности» [12, с. 356]. Даже самая реалистичная сценическая постановка подразумевает особое «театральное» поведение актера — гиперболизацию пластики, жеста, мимики, громкости голоса — все то, что театральным зрителем тысячами принимал за норму условности и научался усматривать

в ней реальность. Кинематограф, значительно снизивший дистанцию между актером и зрителем, потребовал от первого совершенно новой органики — «воспроизведения бытового жеста и бытового поведения» [12, с. 357] — с целью преодоления искусственности и наигранности. Ю.М. Лотман считает, что театральная актерская игра наименее семиотична в силу абстрагирования от быта и, напротив, «способность кинотекста впитывать семиотику бытовых отношений, национальной и социальной традиций делает его в значительно большей мере, чем любая театральная постановка, насыщенным общими нехудожественными кодами эпохи» [12, с. 358].

Третий пласт семиотических значений экранного героя создается непосредственно фигурой актера. В кинематографе мы имеем возможность наблюдать ее дихотомичную природу — зритель одновременно наблюдает как за конкретной ролью, так и за мифологизированной личностью актера, зачастую не имея возможности разделить данные составляющие в своем восприятии. Таким образом, «актер в фильме предстает в двух сущностях: и как реализатор данной роли, и как некоторый киномиф. Значение кинообраза складывается из соотношения (совпадения, конфликта, борьбы, сдвига) этих двух различных смысловых организаций» [12, с. 360]. Неслучайно зрителю свойственно рассматривать совокупность фильмов с одним актером как единый текст, некое художественное целое. В таком случае место экранного героя занимает не конкретная актерская роль, а феномен — или, как говорит Ю.М. Лотман, «понятие» — «Чарли Чаплина», «Алексея Баталова», «Жана Габена» и др. Эту мысль спустя четыре десятилетия продолжает киновед М.Ю. Кувшинова, замечая, что «лицо известного актера — это текст, из которого можно узнать и об эстетических предпочтениях эпохи» [7, с. 225]. Как итог, образ экранного героя в отличие, к примеру, от героя литературного, становится многослойным сообщением, емкость которого определяется разнообразием использованных кодов и представляет собой формулу «режиссер + бытовое поведение + актер → герой».

Четвертая сущностная характеристика экранного героя — это *неизменность зафиксированного образа*. После того как образ был сконструирован, он фиксируется с помощью съемочного и монтажно-тонировочного оборудования — таким образом, становится «вшитым» в отныне неизменное произведение. В отличие от устного

народного и литературного творчества, кинематограф полностью устраняет вариативность визуальной составляющей культурного героя. Даже театр, обладающий инструментарием визуализации героя, окончательно не устраняет пространство разночтений: в одной и той же постановке могут быть задействованы разные актерские составы; могут меняться грим, реквизит и костюм; восприятие образа героя может варьироваться от положения реципиента в зрительном зале. Если сделать допущение о неизменности всех вышеперечисленных составляющих, каждая театральная постановка в любом случае представляет собой уникальное явление вследствие неповторимости актерского проживания одной и той же роли. В силу своей природы кинематограф не обладает такой возможностью, поэтому в конкретном фильме фиксируется и впоследствии транслируется однозначный, неизменный, раз и навсегда готовый образ экранного героя. Пространство для зрительских интерпретаций остается лишь в смысловой плоскости — расшифровке знаковой системы, увиденной на экране. Однако актер, грим, костюм и другие составляющие — одинаковы для всех зрителей.

Пятой характеристикой экранного героя является *массовый охват интернациональной аудитории*. С появлением кинематографа культурный герой, говорящий с аудиторией со страниц литературного произведения, начал стремительно утрачивать авторитет. Порожденный массовой культурой запрос на зрелищность, визуальность и высокую темпоральность досуга позволил кинематографу стать одним из доминирующих видов искусства XX–XXI веков и создать новое пространство для героя современности. Это пространство изначально стремилось быть интернациональным — в интересах большинства дистрибьютеров был трансграничный прокат кинолент с целью получения максимально возможной прибыли. В особенности это коснулось массового кинематографа, экранный герой которого должен быть понятен и узнаваем зрителями любой страны. Такие герои, как Терминатор (А. Шварценеггер), Индиана Джонс (Х. Форд), Форрест Гамп (Т. Хэнкс), Гарри Поттер (Д. Рэдклифф), Джек Воробей (Д. Депп) и многие другие, без труда преодолели границы государств и культур, став современной трансграничной манифестацией героического.

Выводы

Краткий экскурс в теорию мифа позволяет сделать вывод, что культурный герой является не просто главным действующим лицом произведения, но и манифестацией культурных ценностей, характерных для конкретных времени и пространства. Он обладает рядом исторически сложившихся характеристик и является предшественником и прообразом положительного героя в произведениях современной культуры. Кинематограф по сей день нередко обращается к репрезентации мифологического культурного героя, прибегая к экранной реконструкции культур Древнего мира, для которых было характерно мифологическое мышление. К примеру, интернет-портал «Кинопоиск» предоставляет около 150 художественных фильмов, сериалов и мультфильмов по мотивам только древнегреческой мифологии, снятых в период 1911–2020 годов⁽¹⁾. Однако в современных реалиях воссоздание образа культурного героя тысячелетней давности является скорее исключительной, нежели повсеместной практикой.

Кинематограф, являясь неотъемлемой частью массовой культуры, активно эксплуатирует классическую категорию «героического» в вестернах, боевиках, детективах, триллерах, фильмах-катастрофах и многих других жанрах. Но современный культурный герой не обязательно «по-прометеевски» героичен — на экранах зачастую встречаются антигерои, отстаивающие исключительно эгоистические интересы. Однако массовая культура взяла от архаичной героики чрезвычайно важный критерий — активный характер субъект-объектных отношений героя и мира. Естественно, что в связи с запросом современной культуры меняется и сам культурный герой — он становится созвучным и понятным эпохе, его породившей. Но несмотря на значительную трансформацию картины мира и возникновение новых проблем, перед которыми обнаруживает себя современный человек, культурный герой имеет неизменные глубинные характеристики, заложенные еще в древних культурах. Обладая внутренней или

(1) [Искать фильм по словам: Греческая мифология] // Кинопоиск: Интернет-сервис о кино. Режим доступа: [https://www.kinopoisk.ru/s/type/film/list/1/order/rating/m_act\[keyword_array\]/%C3%F0%E5%F7%E5%F1%EA%E0%FF+%EC%E8%F4%EE%EB%EE%E3%E8%FF/](https://www.kinopoisk.ru/s/type/film/list/1/order/rating/m_act[keyword_array]/%C3%F0%E5%F7%E5%F1%EA%E0%FF+%EC%E8%F4%EE%EB%EE%E3%E8%FF/) (дата обращения 02.10.2020).

внешней силой, он располагает совокупностью качеств для участия в конфликтном действии (силой, ловкостью, мудростью, хитростью и др.), имеет четкую цель и потенциал для ее достижения, обращен вовне и активно преобразует мир — в зависимости от жанра совершает поступки, меняющие мироустройство (пусть и локально), оберегает общество, является образцом для подражания, воплощает черты национального характера и артикулирует культурные ценности.

Феномен экранного героя рождается на стыке тысячелетнего канона репрезентации культурного героя и специфических художественно-выразительных средств экрана. Он аккумулирует в себе сущностные характеристики культурного героя, все так же оставаясь носителем ценностей определенного социокультурного пространства, но наравне с этим приобретает новые специфические черты, основные из которых — это синкретичная природа, многоуровневая семантическая и неизменность зафиксированного образа.

Выявленные сущностные характеристики культурного и экранного героев позволяют увидеть их преемственность. В обществах, где доминирующие позиции занимает медиакультура, культурный герой в своих мифологических и литературных ипостасях уходит на периферию культуры, так как сами методы и каналы коммуникации с реципиентом переходят в ранг архаичных. Однако на смену ему приходит новая форма — герой экранный, — которого мы понимаем не как самодостаточный феномен, а скорее как новую ипостась культурного героя в парадигме культурного дискурса XX–XXI веков, где приоритетными являются экранные искусства.

Список литературы:

- 1 Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Худож. лит., 1965. 527 с.
- 2 Березовская С.С. Концепт культурного героя как универсалия культуры // Вестн. Том. гос. ун-та. 2010. № 338. С. 68–71.
- 3 Большой толковый словарь русского языка / Сост. и гл. ред. С.А. Кузнецов. СПб.: Норинт, 2000. 1536 с.
- 4 Вальков Д.Ю. Психологический подход в анализе современной социокультурной ситуации // Вестник МГУКИ. 2013. № 3(53). С. 72–75.
- 5 Зубанова Л.Б. Духовное лидерство в социокультурном пространстве современной России: Автореферат дис. доктора культурологии. Челябинск, 2009. 42 с.
- 6 Кошемчук Т.А. О Бахтине, карнавализации, Рабле и Достоевском // Верхневолжский филологический вестник: Научный журнал. 2015. № 2. С. 151–165.
- 7 Кувшинова М.Ю. Кино как визуальный код. СПб.: Мастерская «Сеанс», 2014. 304 с.
- 8 Кулешов Л.В., Хохлова А.С. 50 лет в кино. М.: Искусство, 1975. 303 с.
- 9 Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2018. 352 с.
- 10 Леви-Стросс К. Структурная антропология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2000. 512 с.
- 11 Липовецкий М. Pussy Riot как женский трикстер. По законам страшной сказки: о движении общества к моральной «нормализации»: [Электронный ресурс]. URL: <http://gefter.ru/archive/16559> (дата обращения 02.10.2020).
- 12 Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб, 1998. 704 с.
- 13 Мелетинский Е.М. Культурный герой // Мифы народов мира / Под ред. С.А. Токарева. В 2 т. Т. II. М.: Советская энциклопедия, 1988. С. 25–28.
- 14 Мелетинский Е.М. Мифология // Мифы народов мира / Под ред. С.А. Токарева. В 2 т. Т. I. М.: Советская энциклопедия, 1987. С. 11–20.
- 15 Найдорф М.И. «Герой культуры» в картине мира: к теории культурологического исследования // Вестник Русской христианской гуманитарной академии. 2013. № 4. С. 293–304.
- 16 Радин П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. СПб.: Евразия, 1999. 288 с.
- 17 Топорков А.Л. Мифы и мифология XX века: традиция и современное восприятие. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/toporkov1.htm> (дата обращения 02.10.2020).
- 18 Шатова Е.Н. Философия культурного текста: «человек на игровом экране» — герой или актер // Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина. 2015. Т. 2. № 2. С. 170–180.
- 19 Элиаде М. Ностальгия по истокам. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2006. 216 с.
- 20 Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. М.: Ладомир, 2000. 414 с.
- 21 Юнг К.Г. Психология образа трикстера // Душа и миф: шесть архетипов. М., К.: ЗАО «Совершенство» — «Port-Royal», 1997. С. 338–356.

References:

- 1 Bakhtin M.M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Renessansa* [Francois Rabelais' Creativity and the Folk Culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow, Hudozh. lit. Publ., 1965. 527 p. (In Russ.)
- 2 Berezovskaya S.S. Koncept kul'turnogo geroya kak universalija kul'tury [The Concept of a Cultural Hero as a Universal of Culture]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2010, no. 338, pp. 68–71. (In Russ.)
- 3 *Bol'shoj tolkovyj slovar' russkogo yazyka* [Great Dictionary of Russian Language], ed. S.A. Kuznecov. St. Petersburg, Norint Publ., 2000. 1536 p. (In Russ.)
- 4 Val'kov D.Yu. Psihoanaliticheskiy podhod v analize sovremennoj sociokul'turnoj situacii [Psychoanalytic Approach in the Analysis of the Modern Sociocultural Situation]. *Vestnik MGUKI*, 2013, no. 3 (53), pp. 72–75. (In Russ.)
- 5 Zubanova L.B. *Duhovnoe liderstvo v sociokul'turnom prostranstve sovremennoj Rossii: Avtoreferat dis. doktora kul'turologii* [Spiritual Leadership in the Socio Cultural Space of Modern Russia: Abstract of Dis. Doctors of Cultural Studies]. Chelyabinsk, 2009. 42 p. (In Russ.)
- 6 Koshemchuk T.A. O Bahtine, karnavalizacii, Rable i Dostoevskom [About Bakhtin, Carnivalization, Rabelais and Dostoevsky]. *Verhnevolzhskij filologicheskij vestnik: nauchnyj zhurnal*, 2015, no. 2, pp. 151–165. (In Russ.)
- 7 Kuvshinova M.Yu. *Kino kak vizual'nyj kod* [Cinema as a Visual Code]. St. Petersburg, Masterskaya "Seans" Publ., 2014. 304 p. (In Russ.)
- 8 Kuleshov L.V., Hohlova A.S. *50 let v kino* [50 Years in Cinema]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1975. 303 p. (In Russ.)
- 9 Campbell J. *Tysyachelikij geroy* [The Hero of a Thousand Faces]. St. Petersburg, Piter Publ., 2018. 352 p. (In Russ.)
- 10 Levi-Stross K. *Strukturnaya antropologiya* [Structural Anthropology]. Moscow, EKSMO-Press Publ., 2000. 512 p. (In Russ.)
- 11 Lipoveckij M. *Pussy Riot kak zhenskij trikster. Po zakonam strashnoj skazki: o dvizhenii obshchestva k moral'noj "normalizacii"* [Pussy Riot as a Female Trickster. According to the Laws of a Terrible Tale: on the Movement of Society Towards Moral "Normalization"]. Available at: <http://gefter.ru/archive/16559> (accessed 02.10.2020). (In Russ.)
- 12 Lotman Yu.M. *Ob iskusstve* [About Art]. St. Petersburg, Iskusstvo-SPB Publ., 1998. 704 p. (In Russ.)
- 13 Meletinskij E.M. *Kul'turnyj geroy. Mify narodov mira* [Cultural Hero. Myths of the Peoples of the World], ed. S.A. Tokarev. In 2 vols. Vol. 2. Moscow, Sovetskaya enciklopediya Publ., 1988, pp. 25–28. (In Russ.)
- 14 Meletinskij E.M. *Mifologiya. Mify narodov mira* [Mythology. Myths of the Peoples of the World], ed. S.A. Tokarev. In 2 vols. Vol. 1. Moscow, Sovetskaya enciklopediya Publ., 1987, pp. 11–20. (In Russ.)
- 15 Najdorf M.I. "Geroy kul'tury" v kartine mira: k teorii kul'turologicheskogo issledovaniya ["Hero of Culture" in the Picture of the World: Towards the Theory of Cultural Studies]. *Vestnik Russkoj hristianskoj gumanitarnej akademii*, 2013, no. 4, pp. 293–304. (In Russ.)
- 16 Radin P. *Trikster. Issledovanie mifov severoamerikanskikh indejcev s kommentarijami K.G. Yunga i K.K. Keren'i* [Trickster. A Study of the Myths of North American Indians with Comments by C.G. Jung and K.K. Kerényi]. St. Petersburg, Evraziya Publ., 1999. 288 p. (In Russ.)
- 17 Toporkov A.L. *Mify i mifologiya XX veka: tradiciya i sovremennoe vospriyatie* [Myths and Mythology of the Twentieth Century: Tradition and Modern Perception]. Available at: <http://www.ruthenia.ru/folklore/toporkov1.htm> (accessed 02.10.2020). (In Russ.)
- 18 Shatova E.N. Filosofiya kul'turnogo teksta: "chelovek na igrovom ekrane" – geroy ili akter [Philosophy of Cultural Text: "A Person on the Game Screen" – a Hero or an Actor]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A.S. Pushkina*, 2015, vol. 2, no. 2, pp. 170–180. (In Russ.)
- 19 Eliade M. *Nostal'giya po istokam* [Nostalgia for the Origins]. Moscow, Institut obshchegumanitarnyh issledovanij Publ., 2006. 216 p. (In Russ.)
- 20 Eliade M. *Izbrannye sochineniya: Mif o vechnom vozvrashchenii; Obrazy i simvol'y; Syashchennoe i mirskoe* [Selected Works: The Myth of Eternal Return; Images and Symbols; Sacred and Secular]. Moscow, Ladomir Publ., 2000. 414 p. (In Russ.)
- 21 Jung C.G. *Psichologiya obraza trikster. Dusha i mif: shest' arhetipov* [Psychology of the Trickster Image. Soul and Myth: Six Archetypes]. Moscow, ZAO "Sovershenstvo" Publ., 1997, pp. 338–356. (In Russ.)