



Искусствоведение

УДК 791.1

И.А. Малов

Малов Иван Алексеевич, студент 3 курса группы УКИ/БАК 22 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им.40-летия Победы, 33), e-mail: ivan.malov@yandex.ru

Дмитриева Анна Вячеславовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. Им. 40-летия Победы,33), e-mail: annmarina@mail.ru

АНТИЧНЫЕ МИФЫ В СОВРЕМЕННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ: ИНТЕРПРЕТАЦИЯ И АДАПТАЦИЯ

В статье рассматривается влияние античных мифов на современное киноискусство. Анализируется, как классические мифологические сюжеты и персонажи переосмысливаются и адаптируются в контексте современных культурных и социальных реалий. Исследуются различные подходы к интерпретации мифов, включая их трансформацию в новые жанры и стили, а также влияние на зрительское восприятие. Особое внимание уделяется примерам фильмов, в которых античные мотивы служат основой для создания актуальных нарративов, отражающих современные проблемы и ценности. Статья подчеркивает значимость мифов как универсального языка, способного соединять прошлое и настоящее, а также их роль в формировании культурной идентичности.

Ключевые слова: мономиф, мифы, мифология, Кэмпбелл, Воглер.

Malov Ivan Alekseevich, 3rd year student of the UCI group/BAC 22 faculty
Humanitarian Education, Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40th
Anniversary of Victory str., 33), e-mail: ivan.malov@yandex.ru

Dmitrieva Anna Vyacheslavovna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate
Professor of the Department of Social and Cultural Activities of the Krasnodar
State Institute of Culture (Krasnodar, 40th Anniversary of Victory St., 33), e-mail:
annmarina@mail.ru

I.A. Malov

ANCIENT MYTHS IN MODERN CINEMA: INTERPRETATION AND ADAPTATION

The article examines the influence of ancient myths on modern cinema. The article analyzes how classical mythological plots and characters are reinterpreted and adapted in the context of modern cultural and social realities. Various approaches to interpreting myths are explored, including their transformation into new genres and styles, as well as their impact on viewer perception. Special attention is paid to examples of films in which ancient motifs serve as the basis for creating relevant narratives reflecting modern problems and values. The article highlights the importance of myths as a universal language capable of connecting the past and present, as well as their role in shaping cultural identity.

Key words: Monomyph, myths, mythology, Campbell, Vogler

Древние мифы, берущие свое начало в древних цивилизациях Греции и Рима, на протяжении тысячелетий были неиссякаемым источником вдохновения для искусства, литературы и культуры. Их универсальные сюжеты, наполненные архетипами героизма, судьбы, любви и предательства,

продолжают вызывать отклик в сердцах людей, независимо от эпохи и культурного контекста. Везде, где находился человек при любых обстоятельствах, рождались различные мифы. Миф оказывает определяющее влияние на формирование религиозных, философских и художественных систем, социальных институтов, научных парадигм. Античные мифы продолжают вдохновлять человечество, оставаясь неиссякаемым источником сюжетов для искусства. В современном кинематографе они обретают новую жизнь, адаптируясь к запросам зрителей и технологическим возможностям. Кино становится одной из важнейших платформ для переосмысления и адаптации античных мифов.

Античная мифология, включая греческие и римские мифы, стала основой для множества произведений искусства, литературы и философии. Мифы о богах, героях и чудовищах, такие как истории о Геракле, Троянской войне или путешествиях Одиссея, веками вдохновляли художников, писателей и драматургов. Основываясь на античных мифах и ритуалах, Кэмпбелл создает мономиф в котором описывает универсальный путь героя. Кэмпбелл сравнивал мифы разных культур и обнаружил, что все они следуют единой базовой структуре. Этот универсальный паттерн он назвал «мономифом» – историей, которая повторяется в разных формах, но сохраняет общие черты.

Мономиф описывает путь героя, который покидает привычный мир, сталкивается с испытаниями, преодолевает их и возвращается домой изменившимся и обогащённым. Эта структура стала основой для анализа не только мифов, но и современных историй, включая литературу и кинематограф.

Кэмпбелл выделяет три ключевых этапа путешествия героя, каждый из которых включает в себя несколько этапов: первый этап начинается с того, что герой покидает знакомый мир и отправляется в путешествие, полное приключений. Герой получает сигнал, который выводит его из зоны

комфорта. Это может быть просьба о помощи, угроза или внутреннее желание чего-то большего. Например, Люку Скайуокеру показывают сообщение от принцессы Леи в «Звездных войнах». Герой может испытывать страх или сомнения и отказаться от приключения. Это момент внутреннего конфликта. Например, во «Властелине колец» Фродо изначально не хочет брать на себя ответственность за кольцо. Герой встречает наставника или получает магический предмет, который помогает ему начать свое путешествие. Например, в «Матрице» Морфеус дает Нео выбор между синей таблеткой и красной таблеткой. Герой, в конце концов, покидает привычный мир и оказывается в неизвестном. Это тот момент, когда пути назад уже нет. Например, Алиса в «Алисе в стране чудес» падает в кроличью нору. Герой сталкивается со своим первым серьезным испытанием, которое символизирует его «смерть» для старого мира и его «рождение» для нового. На следующем этапе герой сталкивается с испытаниями, которые формируют его характер и готовят его к финальной битве. Герой проходит серию испытаний, которые проверяют его силу, сообразительность и дух. Например, в Голодных играх Китнисс борется на арене за выживание. Герой встречает фигуру, символизирующую любовь, мудрость или гармонию. Герой сталкивается с искушениями, которые могут отвлечь его от его цели. Это не обязательно женщина, это символ соблазнения. Например, кольцо во «Властелине колец» соблазняет любого, кто его носит. Герой встречает влиятельную фигуру, олицетворяющую закон и порядок. Это момент, когда нужно взять на себя ответственность. Например, в «Звездных войнах» Люк узнает, что Дарт Вейдер – его отец. Апофеоз наступает, когда герой достигает более высокого понимания, или просветления. Это момент, когда он осознает свою истинную природу. Например, в «Матрице» Нео осознает, что он избранный. Герой достигает цели своего путешествия – он получает магический предмет, знания или силу. Например, в «Индиане Джонс» это

Ковчег Завета. В конце герой возвращается в обычный мир, но уже изменившимся.

Мономиф Кэмпбелла показывает, что античные мифы влияют на современный кинематограф вне зависимости от жанра и окружения. В современном кино мономиф стал основой для создания сценариев, которые находят отклик у зрителей. От «Звездных войн» до «Гарри Поттера», от «Матрицы» до «Аватара» – все эти истории следуют пути героя, описанного Кэмпбеллом.

Кристофер Воглер, вдохновленный теорией мономифа Джозефа Кэмпбелла, адаптировал идею архетипов для современного кинематографа и литературы в своей книге «Путешествие писателя: мифологические структуры в литературе и кино». Работа Фоглера с архетипами – это современная интерпретация древних мифов. Он взял универсальные шаблоны, которые использовались в мифах на протяжении тысячелетий, и адаптировал их для создания убедительных персонажей и сюжетов. Его система архетипов позволяет авторам создавать истории, которые находят отклик у зрителей, независимо от их культурного или исторического контекста. Он выделил восемь ключевых архетипов, которые служат основой для создания персонажей и сюжетов. Эти архетипы не являются жесткими шаблонами, а скорее, выполняют определенные функции в повествовании, помогая раскрыть конфликты и развитие героя.

Восемь архетипов Воглера:

1. Герой.

Назначение: центральный персонаж, путешествие которого легло в основу сюжета. Герой преодолевает препятствия, меняется внутренне и достигает цели. Примеры: Люк Скайуокер («Звездные войны») – от наивного фермера до спасителя Галактики, Нео («Матрица») – от офисного работника до фаворита.

Особенности: герой часто начинается, как «обычный человек», чьи слабости делают его привлекательным. Его путь символизирует личностный рост и самопожертвование.

2. Наставник.

Функция: передаёт герою знания, инструменты или мудрость. Это может быть как физический персонаж, так и символ. Примеры: Дамблдор («Гарри Поттер») – руководит Гарри, раскрывая секреты его прошлого, Морфеус («Матрица») – помогает Нео реализовать свой потенциал.

Особенности: Наставник часто исчезает или жертвует собой, чтобы герой мог действовать самостоятельно.

3. Страж порога.

Функция: мешает герою на начальном этапе, проверяя его решимость. Он не всегда злодей, он может стать союзником. Примеры: стражи в «Матрице», которых Нео побеждает в первом бою («Матрица»).

Стражи символизируют внутренние страхи героя (например, неуверенность в себе).

4. Вестник.

Функция: объявляет о начале путешествия, нарушая статус-кво. Это может быть событие (письмо из Хогвартса) или персонаж. Примеры: Гэндальф сообщает Фродо о Кольце («Властелин колец»).

Особенности: посланник часто появляется в критический момент, подталкивая героя к действию.

5. Трикстер.

Функция: приносит хаос, юмор и неожиданные повороты. Он бросает вызов общепринятым нормам, демонстрируя абсурдность ситуации. Примеры: Джокер («Темный рыцарь») – олицетворение анархии, Джар-Джар Бинкс («Звездные войны») – это комический элемент, который разрушает серьезность.

Особенности: трикстер может как помогать герою, так и мешать ему, оставаясь при этом непредсказуемым.

6. Тень.

Функция: антагонист, воплощающий страхи, травмы или темные стороны героя. Это может быть внешний враг или внутренний конфликт. Примеры: Дарт Вейдер («Звездные войны») – тень Люка, его возможное будущее, Голлум («Властелин колец») является отражением разрушительной силы Кольца.

Особенности: для победы над Тенью герою часто приходится признавать свою уязвимость.

7. Союзник.

Функция: поддерживает героя, оказывая эмоциональную и практическую помощь. Это может раскрыть дополнительные грани личности героя. Примеры: Рон и Гермиона («Гарри Поттер») – компенсируют слабости Гарри, Сэм («Властелин колец») – воплощение верности и надежды.

Особенности: союзники часто представляют различные аспекты человеческой природы.

8. Оборотень.

Функция: создаёт неопределенность, изменяя мотивы или привязанности. Это вызывает сомнения и подозрения у героя. Примеры: Катисс Эвердин («Голодные игры») – ее истинные намерения часто скрыты, Лив Тайлер в «Армагеддоне» – ее отношения с героем полны противоречий.

Особенности: оборотень может быть как союзником, так и врагом, усиливая напряженность.

Воглер подчеркивает, что архетипы гибки. Персонаж может выполнять несколько функций. Например, Хан Соло из "Звездных войн" является одновременно союзником и Обманщиком.

Древние мифы, пережившие тысячелетия, остаются живой основой современного кино. Как показали теории Джозефа Кэмпбелла и Кристофера

Фоглера, универсальные архетипы и структуры «путешествия героя» продолжают составлять основу историй, которые мы видим на экране. От «Матрицы» до «Гарри Поттера», от «Трои» до «Чудо-женщины» – кино переосмысливает старые сюжеты, наполняет их новыми смыслами, но сохраняет их глубокую связь с человеческим опытом. Кино, ставшее новой мифологией цифровой эпохи, использует эти шаблоны, чтобы говорить с аудиторией на языке, понятном за пределами времени и культур. Мифы не устаревают, потому что их ядро – вечные вопросы о природе добра и зла, смысле жертвы, цене свободы и поиске идентичности. Они напоминают нам, что, несмотря на технологический прогресс, человек всё так же нуждается в историях, которые помогают ему понять себя и свой путь. Таким образом, античные мифы в кино – это не просто отсылки к прошлому, а мост между эпохами. Они доказывают, что даже в мире искусственного интеллекта и виртуальной реальности мы продолжаем рассказывать те же истории, что и древние греки у костра. И в этом состоит «бессмертие» и «магия» образов, которые являются к нам в кинематографе. Герои старых историй наполняются новыми смыслами от все новых и новых поколений, продолжая жить, поднимая вечные вопросы для человечества, вдохновляя и наставляя современных людей так же, как и людей в античное время.

Список источников

1. Виноградова, Е.Н. Античные мифы в литературе и искусстве XX века: проблема интерпретации / Е.Н. Виноградова. – Москва: Наука, 2000. – 288 с.
2. Воглер, К. Метод: Секреты создания структуры и персонажей в сценарии / К. Воглер, Д. Маккенна; пер. с англ. А. Бояркиной. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2021. – 456 с.
3. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл; пер. с англ. Ю.М. Стефанова. – Москва: Ваклер, 1997. – 384 с.

4. Пропп, В.Я. Морфология волшебной сказки / В.Я. Пропп. – Москва: Лабиринт, 1998. – 256 с.

5. Элиаде, М. Священное и мирское / М. Элиаде; пер. с фр. Н.А. Гарькавого. – Москва: Издательство МГУ, 1994. – 144 с.