



ЭКРАНИЗАЦИЯ МИФА: ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

© М. А. Корецкая

Корецкая
Марина Александровна
кандидат философских наук
заведующая
кафедрой философии
Самарская
гуманитарная академия

В статье анализируется соотношение, с одной стороны, факторов, благодаря которым можно говорить о высокой «мифогенности» кинематографа, и, с другой стороны, жанровых особенностей мифологических текстов, которые создают проблемы при экранизации.

Ключевые слова: кинематограф, экранизация, кинообраз, миф, эпос, сказка, предание, микронарратив, макронарратив.

То, что кинематограф – не просто «фабрика грез», а главным образом даже фабрика мифов, – истина на сегодняшний день столь же очевидная, сколь и избитая. И все же можно рискнуть репутацией исследователя и расположиться под сенью этого банального тезиса с тем, чтобы задать пару-тройку нарочито наивных вопросов и посмотреть, что из этого в конечном итоге получится. Как известно, Сократу случалось убедить полководца, что он понятия не имеет о том, что такое мужество. Мы же, придерживаясь похожей стратегии, можем задать, к примеру, вот такой вопрос: если современное мифотворчество, как правило, не обходится без кинематографа, то почему попытки экранизации собственно мифологических текстов из так называемого «мирового культурного наследия», в той или иной степени, обречены на неудачу? Со времен «Нибелунгов» Фрица Ланга (1924) и до «Битвы титанов» Луи Летерье (2010) перед жадным взором зрителя в бесконечном дефиле

М. А. Корецкая

проходили все эти Зигфриды, Беовульфы, Гераклы, Ясоны, Ахиллы, короли Артуры и даже Вяйнемейнены, но, несмотря на костюмы и зрелищность, спецэффекты и бюджет, обыкновенно сопутствующие таким фильмам, и иной раз даже пристойный актерский состав и именитого режиссера, все-таки чаще всего остается впечатление, что игра не стоила свеч. Нисколько не удивляет «кислая» физиономия кинокритика или праведный гнев профессора классической филологии по поводу кинопродукции такого типа – разборчивой публике в принципе угодить не просто, – но даже массовый зритель, которого так легко заманить обещанием «таинственного мира древних сказаний», гораздо чаще бывает разочарован в Ахилле, чем в Бэтмене.

Основания такого положения дел приходят на ум сами собой – экранизация мифологических текстов сталкивается как минимум с теми же проблемами, что и экранизация любого литературного текста. Метафорически выражаясь, здесь имеют место трудности перевода. Как известно, адекватных переводов с одного языка на другой не существует в принципе, так как любой язык несет на себе определенную «картину мира». Отсюда закономерны призывы знакомиться с литературными или философскими источниками на языке оригинала. Правда, сама переводческая практика не лишается при этом всякого смысла, поскольку позволяет не столько дублировать исходный текст, сколько обогащать язык, на котором делается перевод, и закладывать тем самым основы для последующего создания новых оригинальных текстов. Так, Пушкин, который, как известно, есть «наше все», начинался с переводов Байрона. Нечто подобное имеет место и при переводе с языка литературы вообще и мифологической в частности (при всей условности квалификации мифологических текстов как литературных) на язык кино. Потери и искажения неизбежны, но, можно предположить, что такая работа в целом позволяет кинематографу наращивать арсенал для создания своей собственной синтетической мифологии. И даже неудачные эксперименты с воплощением того же артуровского цикла послужат материалом для эстетики, к примеру, «Звездных войн».

Однако от такого объяснения мало толку, пока оно сформулировано абстрактным образом. Здесь наиболее интересны детали, а именно, соотношение, с одной стороны, факторов, благодаря которым можно говорить о высокой «мифогенности» кинематографа, и, с другой стороны, жанровых особенностей мифологических текстов, которые создают проблемы при экранизации.

Что делает кино удобным для трансляции – и даже создания – мифа? Прежде всего, это специфический синкретизм кинематографического языка (кино в этом смысле часто трактуется как «синтез искусств») и значимость в этом языке недискретных элементов. Здесь следует вспомнить о том, что миф не может быть полностью редуцирован к рассказу, поскольку в первоначальном виде он не столько рассказывался, сколько разыгрывался в виде сложного ритуального действия, включающего в себя жестовое сопровождение, танец, пение, то есть массу «недискурсивных» практик. Но даже если видеть в мифе только нарратив, то и в таком

случае кино будет вполне релевантно, поскольку фильм всегда строится как некое повествование. Более того, цикличности и формульности мифологического нарратива соответствует эксплицитная цикличность сериала и имплицитная цикличность разного рода сиквелов и приквелов, фильмов с участием одного актера, либо построенных вокруг одного персонажа вроде Индианы Джонса или Джеймса Бонда. Если, вопреки постструктуралистскому вето на внетекстовую реальность, мы будем исходить из того, что миф как текст служит для выражения мифа как специфического состояния сознания, то в отношении кинематографа можно сказать, что кино как-то особенно близко подходит к самой «материи» феномена. Хотя бы в том смысле, что способно погружать в некий иной, не повседневный (и в этом смысле как бы сакральный) опыт существования. Зритель на пару часов «заныривает» в чей-то чужой «жизненный мир», чтобы затем вернуться в свой собственный. Кроме того, кино свойственно уникальное сочетание реализма¹ и спецэффектов, что позволяет предъявить любой фантазм как «саму вещь». И это как нельзя лучше соответствует тому, что для носителя мифологического сознания миф как рассказ сообщает хоть и о сакральной, но, тем не менее, именно реальности. Далее, не следует забывать о том, что за счет эффекта тела-движения и эмоционального захвата зрителя кино способно воспроизвести мифический опыт в массовом сознании в большей степени, чем театр, так как в отличие от театра для восприятия требует минимальных культурных навыков и весьма облегченного культурного багажа.

Мифологические тексты, в том числе и те, на основе которых делаются экранизации, чрезвычайно разнородны, а потому можно построить только смутную типологию, в которой жанры будут на самом деле дробиться, смешиваться и пересекаться, так что ни один текст нельзя будет без особых натяжек уместить в какую-либо ячейку. Это и понятно, ведь литературные источники, по которым мы судим о мифах, представляют собой всегда только поздний, вторичный след, замещающий уже давно отсутствующее непосредственно произносимое слово. Письменный текст в данном случае напоминает руины, которые мы реконструируем, не будучи уверены в том, что в этой реконструкции относится к аутентичной логике, а что к современной — при особом энтузиазме можно и римские

¹ Под реализмом в данном случае имеется в виду устойчивая зрительская привычка считать, что у изображения на кино- (впрочем, как и фото) пленке есть какой-никакой, но предметный референт. Кроме того, кино обращает наше внимание на те стороны реальности, которые мы просто не успеваем или не можем ухватить естественным взглядом. То есть спецэффекты в кино начинаются с пристального вглядывания в реальное (замедленное движение, например). Конечно, 3D эффекты подрывают этот реализм, но все-таки не устранили его радикально, может быть, потому, что кино здесь всего лишь идет вслед за и без того уже далеко зашедшей виртуализацией реальности.

² Латрины — древнеримский общественный туалет, неизменно наличествовавший в центре города и обыкновенно отличавшийся изысканной архитектурой и отделкой.

латрины² принять за зал торжественных заседаний. В основу типологии мифологических текстов можно навскидку поместить два различающих принципа. Первый из них — это различие микронарраций и макронарраций (то есть малого и большого повествования); второй — это различие истины и вымысла, разумеется, с точки зрения самих носителей традиции, а не с точки зрения «постороннего наблюдателя». Причем все этнографы, которые вели полевые исследования, хором заявляют о том, что сами носители живой мифологической традиции никогда не перепутают истинную сакральную историю для посвященных и вымышленную светскую историю, которая может быть рассказана кому и когда угодно. Жанровая семья мифологических микронарраций обширна: это и мифы в узком смысле слова, и былички, и легенды, и предания, и, наконец, сказки. К макронарративам относится эпос (архаический и классический), былины, циклы исторических преданий. Причем как в случае больших, так и в случае малых повествовательных жанров мы видим целую градацию степеней сакрального. Например, миф в узком смысле слова и эпос наделены статусом несомненной Истины о событиях, произошедших в начале времен. Они и воспроизводятся — то в строго определенном контексте, их исполнение, как правило, привязано к годовым праздникам и максимально ритуализовано (к примеру, монголы исполняют песни о Гесере только в кругу взрослых мужчин и только зимними ночами). Напротив, сказки, и отчасти былины, заведомо воспринимаются и рассказчиком, и аудитории как увлекательный вымысел.

Теперь рассмотрим особенности каждого жанра с тем, чтобы увидеть, какие именно «скрпризы» они могут преподнести при попытке их экранизации.

Начнем с мифа в узком смысле слова. М. Элиаде миф определяет так: «Миф излагает сакральную историю, повествует о событии, произошедшем в достопамятные времена “начала всех начал”. Миф рассказывает, каким образом реальность, благодаря подвигам сверхъестественных существ, достигла своего воплощения и осуществления, будь то всеобъемлющая реальность, космос, или ее фрагмент: остров, растительный мир, человеческое поведение или государственное установление. Это всегда рассказ о некоем “творении”, нам сообщается, каким образом что-либо произошло, и в мифе мы стоим у истоков существования этого “чего-то”. Миф говорит только о произошедшем реально, о том, что себя в полной мере проявило»³. Строго говоря, в связи с классическими мифологиями (греческой, скандинавской, кельтской, даже индийской) мы лишены этого слоя текстов, мифы в узком смысле слова по крупицам отслеживаются в эпосе (вроде гомеровского) и литературе (вроде поэм Овидия), куда они фрагментарно включены и погребены под целым ворохом последующих смысловых напластований. Аутентично этот жанр представлен скорее в этнографических записях, которые были сделаны учеными, фиксировавшими рассказы современных так называемых «примитивных народов» вроде маори.

³ Элиаде М. Аспекты мифа. М., 1996. С. 15.

В отличие от мифа, легенды и предания сообщают о том, что произошло не в сакральном, а в историческом времени (которое проистекает из сакрального и потому представляет из себя не цикл, а вектор), и их персонажами являются не боги и первопредки, а, как правило, «исторические» лица (вроде Александра Македонского, Петра и Февронии Муромских или Кия, основателя Киева⁴). Свообразным жанром являются также былички, которые рассказывают о встречах соседей с персонажами так называемой «низшей» мифологии – разного рода русалками, водяными, эльфами и т. д. Характерно, что такие рассказы по времени отсылают к памяти всего лишь нескольких поколений, их герои – обычные люди, а сакральный и профанный мир легко перетекают друг в друга. Надо сказать, былички часто вдохновляли различных писателей? и широкой публике этот жанр известен по творчеству таких авторов как П. Бажов, М. Коцюбинский, У. Б. Йейтс и др. При всех указанных выше нюансах мифы, предания и былички объединяет то, что они локальны, в том смысле, что привязаны к топологии конкретного рода, либо даже конкретной местности и плюралистичны – существует множество версий каждой истории (что нимало не мешает их истинному характеру), они обрастают подробностями, перетекают друг в друга. Такие микронаррации всегда существуют как принципиально открытое и подвижное множество, что является показателем живой устной традиции.

Если говорить об экранизации этих жанров, то, очевидно, надо признать, что миф в узком смысле слова такой операции не поддается в принципе. Язык кино по факту все-таки экзотеричен. То, что рассказано для любого, а потенциально вообще для всех, по определению не может воспроизвести сакральное знание, каковым по своей функции и был миф. К тому же мы со всем своим цивилизационным багажом можем принять к сведению рассказы о том, как ворон Кутх⁵ творит мир, но чтобы хоть приблизительно представить себе этот мир Кутха как свой, мы будем нуждаться в таком количестве опосредований, что овчинка просто не будет стоить выделки. Иными словами, простые кинообразы в данном случае будут чужды нам (ну не можем мы всерьез в качестве священного события представить себе, как человек-кенгуру Катукан-кара⁶ устанавливает своим положительным примером брачные правила для людей), а сложные – чужды мифу, ведь миф как рассказ краток и прост. Специфический реализм кино, который упоминался выше, здесь, пожалуй, тоже не будет к стати, ведь мир сакрального времени творения должен отличаться от мира «сегодняшнего», и в этом смысле, вероятно, мультипликация могла бы справиться лучше, чем кинематограф, хотя бы в силу

⁴ В данном случае под историческими лицами имеются в виду не те деятели, существование которых доказано с позиций исторической науки, а те, которых считала жившими некогда людьми устная традиция.

⁵ Персонаж чукотской мифологии, сочетающий в себе черты демиурга и трикстера.

⁶ Первопредок из австралийской мифологии.

того, что условность и лаконичность, которые можно получить анимационными средствами, в большей степени будут соответствовать формульности мифологического нарратива. Что касается античной мифологии, регулярные попытки экранизации чего-нибудь в духе буквально понимаемых «Легенд и мифов древней Греции» не заслуживают даже особого внимания. Начиная с «Подвигов Геракла»⁷ и заканчивая «Битвой титанов», это фильмы, представляющие собой набор штампов и стереотипов. Причина проста – источник мало того, что вторичен, так еще и затаскан, затерт до дыр бесконечным цитированием сюжетов и образов, начиная с «римских копий с греческого оригинала» и заканчивая art nuvo. Конечно, есть шедевры вроде «Орфея» Жана Кокто (1950), но в данном случае сам миф присутствует только как метафора, пустая архетипическая структура. То есть парадоксальным образом, чтобы максимально приблизиться к архетипу, необходимо максимально удалиться от буквализма, и в таком случае, если нам повезет, мы оказываемся на территории эстетиса, а не мифа.

Итак, логика аутентичного мифа для кино, по-видимому, совершенно неудобоварима. Зато есть ряд фильмов на основе микронарраций типа легенд или быличек. И не все они откровенно неудачны. Здесь вспоминаются, прежде всего, фильмы Сергея Параджанова, такие как «Тени забытых предков» (1964)⁸ или «Легенда о Сурамской крепости» (1994), а также «Властелин легенд» Стива Баррона (2003), который, впрочем, находится в другой «весовой категории», представляя не авторское, а развлекательное кино⁹. Интересно, что во всех этих фильмах сама нарративность подается как развернутый прием: мы сталкиваемся с рассказами в рассказах в рассказах... К тому же у Параджанова фильм как повествование разбит на части (каждая из которых имеет название), позволяющие отследить кульминационные точки истории героя. Еще одна характерная черта фильмов такого рода – их подчеркнутая этнографичность. Компактная, простая фабула в фильме разворачивается так, чтобы передать массу деталей одежды, уклада, ритуалов и т. д. Так, в «Тенях забытых предков» даже переход главного героя от одной хаты к другой никак не может уложиться менее чем в десять минут экранного времени, благодаря чему зритель успевает не просто разглядеть национальные костюмы в подробностях, прослушать гуцульское пение, ознакомиться с нюансами сельскохозяйственных работ и много еще чем другим, но за счет этого внимания к

⁷ Подвигам Геракла посвящены, по крайней мере, два популярных сериала: один – 60-х, другой – 90-х годов.

⁸ «Тени...» Сергея Параджанова произвели подлинную сенсацию, за 2 года фильм собрал более 30 призов на международных фестивалях в 21 стране. Факт этот даже отмечен в Книге рекордов Гиннеса. В любом случае, благодаря этому фильму режиссер попал в ряды корифеев кинематографа.

⁹ Еще одна достойная внимания работа этого режиссера – «Мерлин» (1998), пожалуй, это вообще самый приличный на сегодняшний день фильм, посвященный легендам артуровского цикла.

деталюм, бережного к ним отношения, получает эффект погруженности в дикий мир карпатских горцев. Причем тщательность здесь касается и самой постановки кадра, так что каждый кадр формируется чуть ли не как живописное полотно. Причем эстетика кадра здесь явно не самоцель, а важное, но, тем не менее, средство – она служит кодом, раскрывающим зрителю все эти многочисленные этнографические подробности. Дело даже не в том, что этнографических деталей много и что они во многом аутентичны, дело в том, что они как знаки постоянно ссылаются друг на друга и тем самым создают искомый эффект целого мира, построенного не по современной логике, а по какой-то своей собственной. Не будь здесь эстетической проработки, мы получили бы что-то вроде документального репортажа о жизни гуцулов, который осталось бы принять или не принять к сведению, но эта чужая жизнь воспринималась бы на холодной дистанции объекта. Понятно, что при том созерцательном режиме, который предлагает параджановское кино, мягко говоря, мало «экшена», но именно поэтому появляется возможность прикоснуться к опыту циклического времени, когда никто никуда не спешит. Для таких фильмов важно, чтобы звучала аутентичная речь и музыка. Важно, чтобы герои были практически неадаптированы под современную психологию. В этом смысле они не должны демонстрировать даже намека на глубину «внутреннего мира», а это значит, что их аффекты должны быть сильны и просты, а поступки должны соответствовать логике рассказа, а не логике зрителя. Такие герои не воспринимаются как плоские только за счет из странности, хотя в целом они весьма схематичны. По большому счету, это маски. При воплощении таких образов, конечно, неизбежны проблемы с кастингом, поскольку нужен адекватный «антропологический материал» и для главных героев, и для массовки¹⁰. Причем с актерами, занятыми в главных ролях, на определенных внешних данных проблемы не заканчиваются – как найти таких, которые могли бы играть, но не тащили при этом в кадр с каждым своим движением свои субъектные структуры и груз цивилизованности? Интересно, что Иван Миколайчук, столь удачно воплотивший главного героя в «Тенях забытых предков», так и «застрял» в этом амплуа на всю свою актерскую жизнь.

Итак, если фильмы на основе мифов и преданий и удаются (что само по себе не частый случай), они по определению не могут быть массовыми и в лучшем случае остаются, как говорится, широко известными в узких кругах. Еще бы! Ведь они требуют от зрителя усидчивости, образованности и внимательности, и даже при наличии всех этих добродетелей зри-

¹⁰ По этой же причине Мел Гибсон для съемок «Апокалипто» (2006) предпочел собрать индейцев со всей Латинской и Южной Америки и мучиться, объясняя многим из них, как себя вести перед кинокамерой, а не пойти проверенным путем, перекусив под индейцев сербов и югославов, как это делалось при съемках многочисленных фильмов с участием Гойко Митича. Гибсон внимателен также и к проблеме языка – все диалоги в «Апокалипто» произносятся на наречии юкатек. В «Страстях Христовых» (2004) персонажи говорят на арамейском и латыни.

тель должен будет смириться с тем, что не все поймет. Впрочем, именно странность в контексте этнографической тщательности дает возможность создать эффект «иногo», то есть феноменального прикосновения к миру конкретной традиционной культуры. Впрочем, последнее достижение амбивалентно – того же Параджанова, как известно, обвиняли в пропаганде национализма. А фильм «Властелин легенд» завершается довольно пафосной панорамой современного съезда индейских племен, что наводит на мысли о том, кто и зачем сам этот фильм финансировал.

Перейдем теперь к рассмотрению некоторых жанровых особенностей эпоса. Как уже отмечалось выше, эпос, в отличие от мифа, представляет собой макронаррацию. И это весьма существенная характеристика, относящаяся не только к продолжительности повествования, но и к его структуре, и к той функции, которую выполняет эпос по отношению к традиции. То, что вместе с существительным «эпос» в литературе часто встречается прилагательное «народный», – также отнюдь не случайное обстоятельство. Правда, дело здесь отнюдь не в том, что автором является не индивид, а «народные массы», дело в том, что народ «обзаводится» эпосом в момент своей консолидации из различных племен и племенных групп, что сопровождается установлением государственности. В этом смысле не столько народ создает эпос, сколько эпос создает народ. К примеру, высокий статус гомеровского эпоса в античности был связан с тем, что именно «почва» «Илиады» соединяла множество полисов, несмотря на разницу их статуса, уклада, диалектов и т. д., в единое эллинское пространство: эллины – это те, чьи предки-ахейцы завоевывали Троию, поэтому смысловой центр «Илиады» – это список кораблей. Аналогичным образом исландцы – это те, чьи предки верили во всех богов «Старшей Эдды». Содержание эпоса может быть теогоническим (повествование о происхождении богов и установлении их иерархии), космогоническим (повествование о творении богами мира) и героическим (повествование о культуuroобразующих деяниях предка-героя)¹¹, но в любом случае он фиксирует макроцелостности. В силу этих особенностей эпос в большей или меньшей степени спекулятивен и идеологичен. Спекулятивен он в том смысле, что от мифов переходит к мифологии, то есть множественные и локальные рассказы о богах, имеющих топологическую привязку, собирает в единый пантеон и генеалогию. В результате, например, у Гомера и Гесиода многочисленные боги, каждый из которых существовал в рамках местных культов, и далеко не

¹¹ Иногда все эти компоненты перемешаны, даны во взаимосвязи, например, в «Калевале» или «Старшей Эдде», что и понятно, ведь при определенном взгляде история создания мира и генеалогия богов будут совпадать. Иногда на первый план выходят военно-героические подвиги родоначальников племен или династий, как, например, в «Илиаде» или «Похищении быка из Куальнге». Считается, что чем больше элементов космогонии, тем эпос архаичней, в то время как поздний классический эпос имеет тенденцию к сокращению пласта сакрального и тем самым приближается либо к историческому преданию (так могут быть расценены некоторые исландские или ирландские саги), либо к бытине. Позже на основе таких эпических рассказов создается литература в жанре рыцарского романа.

все они были греческого происхождения, вдруг оказываются размещенными на Олимпе и включаются в сложные родственные отношения. Аналогичным образом бог-шаман Один в «Старшей Эдде» «застает» себя в совершенно не свойственной себе изначально роли отца богов. Иными словами, в эпосе имеет место контаминация – соединение малых рассказов в один большой, что осуществляется за счет сокращения числа версий, увязки сюжетов и персонажей друг с другом. Здесь неизбежны ступени, наложения и потери, иными словами, противоречия, а также натяжки, имеющие целью эти противоречия ликвидировать или смягчить. Идеологический характер эпоса связан с формированием национального самосознания, то есть создания смысловой, а по большому счету, священной почвы для национального единства, а также с еще одной функцией эпоса – легитимацией установленной власти, будь то государственные институты или благородные роды. Поэтому в эпическом герое всегда можно прочесть концепцию харизматического лидера¹². Часто героический эпос представляет собой рассказ о том, как герой становится вождем и побеждает силы хаоса, среди которых, как правило, вперемешку, значатся не только хтонические чудовища, но и соседние народы, иногда, впрочем, мифологизированные. Так, Илья Муромец бьется не только с Соловьем Разбойником, но и с тугарами, и в этих врагах вполне прочитывается собирательный образ кочевых народов, с которыми постоянно приходилось иметь дело Киевской Руси. В этом смысле концепция национального единства создается в плотной взаимосвязи с концепцией национального врага. Благодаря всем перечисленным выше нюансам, со стилистической точки зрения эпос пафосен, возвышен и, увы, вопиюще нетолерантен. Заметим также, что эпос как жанр невозможен без идеи патриотизма, и наоборот, тогда, когда нужен всплеск патриотических чувств, всегда в той или иной степени происходит обращение к жанровым структурам эпоса.

Поскольку за счет своей масштабности эпос потенциально зрелищен, а благодаря апелляции к национальному самосознанию может быть идеологически востребован, кинематограф, особенно массовый, всегда испытывал соблазн создания масштабных кинополотен на основе классических эпических текстов. Причем к некоторым из них режиссеры возвращаются вновь и вновь. Одних только «Нибелунгов» снимали, по меньшей мере, четыре раза¹³. Эту цикличность обращений можно объяснить, прежде все-

¹² В этом смысле прозрачна логика Александра Македонского, который провозгласил себя новым воплощением Ахилла и вел себя соответствующим образом во время бесконечных военных походов, – так обосновывалась его непререкаемая власть как военного вождя. Утверждение же, что он сын бога, а не Филиппа Македонского, подтвержденное оракулом Амона в Египте, легитимировало его статус не только македонского царя, но императора Ойкумены.

¹³ В 1924 году фильм Фрица Ланга, в 1966–1967 – «Нибелунги», фильм режиссера Харальда Райнля. Как и дилогия Ланга, этот фильм вышел на экраны двумя частями: «Зигфрид» и «Мечь Кримхильды». В 2002 – «Нибелунги», телевизионный фильм режиссера Дитера Веделя. 2004 – «Кольцо Нибелунгов», телевизионный фильм режиссера Ули Эделя, снятый с заметным уклоном в фэнтези.

го, архетипической значимостью оригинала для пространства западной культуры в целом, в связи с чем чуть ли не каждое десятилетие требует своей редакции «Старых песен о главном». Но здесь видится и другая причина: не устаревают, как мы знаем, только шедевры. А экранизация классического эпоса сталкивается с такой массой объективных трудностей, что ни один режиссер, пожалуй что, не в состоянии воплотить текст на столь высоком уровне, чтобы тема показалась надолго исчерпанной.

Эти проблемы начинаются уже на стадии перевода текста эпоса в сценарий. Как отмечалось выше, эпос – сложносоставное целое, эдакий сплав микронарраций, поэтому на сюжетном уровне он, как правило, сильно разветвлен. В нем представлена масса героев и событий, могут соседствовать и пересекаться разные сюжетные линии, наличествовать многочисленные отступления и вставки, не говоря уже о том, что начало событий не обязательно будет совпадать с началом рассказа. Поэтому, чтобы «закатать» эпос в сценарий, требуется очень сильно трансформировать фабулу и сюжет: обрубить отступления и побочные сюжетные линии, сократить количество героев, какие-то события совместить, какие-то опустить вовсе, а чтобы залатать смысловые «дыры», возникшие после всех этих операций, часто требуется еще и что-то присочинить (причем даже при самых серьезных сокращениях экранизация эпоса обычно не может уместиться менее чем в три часа экранного времени). Разумеется, в ходе такой чистки текста логика мифа утрачивается практически полностью, заменяясь логикой здравого смысла и ожиданий современного зрителя. Начать экранизацию «Илиады» совершенно невозможно с классического «Гнев, богиня, воспой...», поскольку для современного зрителя «хюбрис¹⁴» Ахилла вообще не тянет на смыслообразующее событие. Поэтому создатели «Трои»¹⁵ решили, что куда понятнее коктейль из властных амбиций Агамемнона и любовной интрижки Париса и Елены, что с точки зрения нашего современника вполне может сойти за отправную точку всей истории. Вообще сценарии синтетическим путем на пустом или почти пустом месте неизменно производят фигуру возлюбленной главного героя. В эпосе обычно нет развитой любовной линии, но зритель без нее обойтись не может, вот и приходится сценаристам сочинять, ухватываясь за малейшие зацепки. Таким образом та же Бризеида из военного трофея превращается в весьма заметный персонаж, с которым за внимание зрителя трудно конкурировать даже Патроклу, не говоря уже о всяких там Аяксах (которых сократили от двух до одного) или Сарпедонах, Диомедах и прочих деятелях, просто утраченных за ненадобностью.

Еще одну сложность представляет собой эпический язык. Эпос поэтичен (поскольку ритмика стиха служит одновременно мнемотехнике исполнителя и погружению слушателей в состояние транса), а в кино плохо

¹⁴ Хюбрис (ὕβρις η – греч.) – аристократическое высокомерие, гордость, дерзость, граничащая с заносчивостью и безрассудством.

¹⁵ Здесь и далее речь идет о фильме «Троя» режиссера Вольфганга Петерсена (2004).

выглядит стихотворный размер. Невозможно представить себе, чтобы герои с экрана изъяснялись гекзаметром или аллитерационной поэзией, не говоря уже о скальдических «наворотах» вроде кеннингов¹⁶, смысл которых ненадтренированной специально аудиторией на слух не воспримется в принципе. Так что приходится работать над переводом речи героев на язык, так сказать, общечеловеческий. Но проблема в том, что именно с этой велеречивостью и связан специфически возвышенный настрой эпоса, поскольку речь в нем и не должна быть повседневной. Этот эффект возвышенного, без которого как-то провисает весь эпический пафос, часто симулируют за счет напыщенной риторики и эпических штампов, чего-то вроде «Ой ты гой еси...» (см., например, фильмы А. Птушко «Садко» и «Илья Муромец»).

Но и на этом трудности не кончаются, поскольку целый ряд проблем связан с воссозданием антуража и атмосферы действия. Прежде всего, экранизация эпоса просто не может себе позволить быть исторически и археологически достоверной. Эффект эпичности, как мы помним, зависит от масштабности событий, а значит и декораций, на фоне которых эти события разворачиваются. Так вот, представления о грандиозном, мягко говоря, не устойчивы во времени. Реконструкция на экране реальной Трои XI века до н.э. не впечатлила бы даже археологов (учитывая, что она в свое время не впечатлила и самого Шлимана)¹⁷. Достоверно воссозданные «золотые чертоги» конунгов выглядели бы, как крытые дерном деревянные сараи. Если говорить о грандиозности битв и событий – ну что такое список кораблей по современному меркам? Но компьютер не краснеет, и вот греческая флотилия методом почкования размножается до ни с чем несообразных масштабов. Это не важно, что во всей Ойкумене бронзового века не нашлось бы столько народу, чтобы с таким размахом играть в войну, ведь зрелищность требует жертв, и жертвы должны быть представлены.

¹⁶ Кеннинг – прием скальдической поэзии, суть которого состоит в том, что это «метафора с отклонением». В кеннинге определение при так называемой основе превращает эту основу в обозначение того, что само по себе совсем на нее не похоже; так, Тюр в сопровождении определений «победы», «повешенный» или «ноши» превращается в Одина. В «Старшей Эдде» кеннинги имеют тенденцию нанизываться друг на друга, например, «перебранка ведьм рубахи бранной» – это просто метафора битвы (бранная рубаха – это кольчуга, ведьма кольчуги – это секира, перебранка секир – битва).

¹⁷ Имеется в виду тот одновременно курьезный и печальный факт, что Генрих Шлиман, ожидая от гомеровской Трои, что она будет грандиозным эпическим сооружением, достойным воспеваемой его поэмы, не опознал слой VII как искомый – слишком невпечатляюще он выглядел – и заглубился до слоя II, где нашел свой знаменитый клад золотых изделий и внушительную архитектуру, которые он мгновенно провозгласил кладом и дворцом Приама. Но на самом деле слой II на тысячу лет старше гомеровского Илиона, а именно ее, Трою VII бронзового века, Шлиман практически уничтожил своими раскопками, в пылу энтузиазма оставив развалины от развалин.

Вообще говоря, от эпоса зритель ждет не только масштабов, но и колорита: экзотическая одежда, доспехи, оружие, интерьеры и экстерьеры жилищ – все должно быть диковинным и ласкать взгляд, давать пищу глазам. Отсюда желание художников-декораторов развернуться на экзотике, а если сам по себе эпический материал недостаточно экзотичен, то и приукрасить его. Оттого-то на выходе мы и получаем избыточную позолоту. Впрочем, справедливости ради надо отметить, что корректность и точность в передаче исторического антуража при экранизации эпоса проблематична хотя бы потому, что эпос представляет собой «палimpseст», как правило, нескольких исторических слоев: он повествует из одного исторического времени про другое и записывается, подвергаясь при этом редакторской правке, в третьем, да вдобавок к тому обрастает интерпретациями в течение веков прочтения. Оставим в стороне Гомера, который, к слову сказать, уже «не помнит», что во времена Микен аристократы сражались на колесницах, а не приезжали на них на поле боя, что делает описанные им поединки просто невозможными – это слишком малозаметные с позиции современности нюансы. Но вот к какой исторической эпохе осуществлять привязку при экранизации легенд артуровского цикла¹⁸? Дело не только в том, что в Британии VI века и посмотреть-то толком было не на что – деревянные «замки», грубоватый быт и прочее. Дело в том, что зритель, под воздействием буйной и сентиментальной фантазии прерафаэлитов, вдохновленных Мэлори¹⁹, жаждет лицезреть друида Мерлина, масштабные битвы с англосаксами, Камелот с его круглым столом и рыцарей в сияющих доспехах, и все это в обрамлении турниров и куртуазной любви. Все эти элементы относятся к настолько разным эпохам и тянут за собой настолько разный исторический и культурный контекст, что создать убедительное целое на такой основе – очень трудная задача. Изгнание саксонских орд с территории Британии (событие VI века) Артуром в блестящих латах образца XIV века – это слишком явная нелепость даже на уровне «картинки», поэтому либо рыцари в стиле а ля Уильям Моррис побеждают чудовищ и ищут Грааль²⁰, либо римлянин Артур при поддержке сарматской конницы воюет с саксами²¹, либо перед нами раскрывается классический любовный треугольник Артур–Гвеневер–Ланселот на фоне чего-то совсем невразумительного²². В любом случае, проще соорудить синтетическую старину вообще с нале-

¹⁸ Конечно, если говорить об «Артуриане» как о корпусе текстов, здесь мы имеем дело не с эпосом в собственном смысле слова, а с многочисленными источниками, львиную долю которых составляют средневековые рыцарские романы, стилистически восходящие к эпическому жанру.

¹⁹ Имеется в виду роман Томаса Мэлори «Смерть Артура», написанный около 1470 года и представляющий собой наиболее полный свод всей истории Артура и его окружения от начала и до конца, что, разумеется, оказалось возможно только благодаря весьма вольной авторской редакции преданий.

²⁰ «Эскалибур», реж. Дж. Бурман, 1981.

²¹ «Король Артур», реж. А. Фукуа, 2004.

²² «Первый рыцарь», реж. Дж. Зукер, 1995.

том национального колорита, что, скорее всего, будет довольно зрелищно, но картонно и искусственно и в большей степени будет говорить о современных вкусовых предпочтениях, чем о чем-либо другом. Не в этом ли одна из причин того, что эпические экранизации с точки зрения зрелищности быстро устаревают?

Заметим, что, по крайней мере частично, описанные выше проблемы снимаются, когда речь идет об эпической постановке на исторические темы вроде «Спартак», «Храброго сердца», «Гладиатора»²³. Здесь стилистика эпоса прилагается к какому-либо историческому событию, желательного маргинальному, герой в таких сагах, как правило, лицо псевдоисторическое, хотя важно, чтобы в числе персонажей значились реальные исторические лица. Такого рода фильмы обычно удаются лучше, чем собственно экранизированные эпосы, в них нет зависимости от текста, зато есть конкретный контекст, который и поставляет «мясо» для зрелища. Конечно, в любом из таких фильмов обязательно будут исторические неточности и даже казусы, хотя бы в силу того, что репрезентация События как завершенного, обладающего своей логикой уже требует редактуры и сгущения фактов. Но все равно нужно значительно меньше натяжек для создания все того же эпического эффекта, а значит, есть больше шансов на убедительность. Возможно, свою роль здесь играет и тот момент, что современный зритель не верит в то, что классический эпос повествует о реальных событиях, зато верит в реальность Истории, отношение же к рассказу как к истинному – важная компонента эпического эффекта.

Ко всем вышеперечисленным трудностям, экранизация эпоса сталкивается с той же, если можно так выразиться, антропологической проблемой, что и экранизация мифа. Конечно, можно с большей или меньшей степенью естественности воспроизвести национальный типаж, но вряд ли удастся перенести на экран лежащую в основании любого эпоса и прорастающую глубоко в пласты данной культуры концепцию «человеческого». Вроде бы можно пренебречь, как не относящимися к делу напрямую, всеми этими тонкостями, которые извлекаются исследователями из пластов языка «Илиады» и «Одиссеи», «Старшей Эдды» или саг «Уладского цикла», – представлениями о жизни и смерти, времени и судьбе, душе и теле. Но проблема в том, что эти моменты имеют косвенное, но оттого не менее важное значение для создания образа героя. Ведь если гомеровские греки считали, что они мыслят легкими, а душу понимают как влажное теплое дыхание, становится понятной мотивировка тех или иных поступков героев – мысли, эмоции и решения в них вкладывают, а точнее сказать, вдыхают боги, то есть персонажи буквально боговдохновенны, оттого и возвышенны. Опуская все эти нюансы, мы получаем в качестве эпического героя схематизированного современника, иными словами, героя комикса. В уже упомянутой недобрый словом «Трое» непонятная по причине архаичности концепция божественной дерзости и гордости Ахил-

²³ «Спартак», реж. Стенли Кубрик, 1960; «Храброе сердце», реж. Мел Гибсон, 1995; «Гладиатор», реж. Ридли Скотт, 2000.

ла («хюбрис») трансформируется в типичный голливудский комплекс поп-звезды, которая не согласна совершать подвиги, если не будет зрительского аншлага. Конечно, есть сермяжная правда в том, что величие должно быть обозначено крупными и простыми чертами: харизматический лидер, которым движут идеи славы, долга, справедливости, патриотизма. Такой герой пафосен и однозначен, и в этом виде он был приемлем для кино эпохи модерна, но не для современного. Образ Александра Невского в исполнении Н. Черкасова²⁴ смотрелся вполне адекватно в общем контексте режиссуры Эйзенштейна, и даже сейчас он не будет вызывать когнитивного диссонанса, поскольку заведомо отнесен к малостильно заплывшей классике, но именно поэтому он не может быть адекватным стилистическим решением сейчас. Равно как и Спартак в лице К. Дугласа, и уж тем более Геракл в исполнении безвестных ныне культуристов далеких шестидесятых. Зритель уже не может себя идентифицировать с таким «пафосным болваном», и тенденция психологического усложнения героя, поиска скрытых мотивов, второго дна захлестнула сейчас даже комикс. У каждого режиссера, работающего в «эпическом стиле», своя стратегия «оживления» эпического героя. При этом несколько проще дела обстоят при работе над историческими фильмами эпического типа, поскольку героями в них являются не мифические полубоги, а все-таки люди, у которых соответственно могут быть свои привычки и слабости. Мела Гибсона в «Храбром сердце» вырывает проникновенный католический экзистенциализм. Ридли Скотт помещает своих героев²⁵ в ситуацию трагической амехани²⁶, то есть выбора между властью и честью, большим и меньшим злом. Герой остается морально непреклонен, то есть отказывается от власти, но вынужден наблюдать, как это его «чистоплукство» оборачивается для ближних и дальних полнейшей катастрофой, и, соответственно, прилагать все свои героические усилия к тому, чтобы минимизировать дурные последствия. Можно привести массу других примеров того, как эпический герой на экране демонстрирует проблески внутреннего мира, психологическое становление и прочие приметы развитой субъективности, но мы остановимся только еще на одной стратегии, на наш взгляд, абсолютно провальной. Речь о Питере Джеконе и его концепции героического в трилогии «Властелин колец» (это, конечно, экранизация фэнтези, а не эпоса в собственном смысле слова, но проблема воплощения эпического героя здесь также актуальна). Психологизм по-джексоновски явно отдаст

²⁴ «Александр Невский», реж. С. Эйзенштейн, 1938.

²⁵ По крайней мере, эта схема присутствует в «Гладиаторе» и «Царстве небесном» (2005).

²⁶ Точка, обязательно предполагающаяся в сюжете античной трагедии, – ситуация, в которой герой должен сделать выбор и не может его сделать, поскольку какую бы альтернативу он ни выбрал, он обязательно совершит преступление против закона (долга, морали, чести и т. п.). См.: Ахутин А. В. Открытие сознания (Древнегреческая трагедия и философия) // Поворотные времена / А. В. Ахутин. СПб., 2005.

психоанализом. Герои все как один подвержены приступам истерии, ведут себя так, будто сами подсматривают за собой в замочную скважину. Отношение к Кольцу строится в логике соблазна, а внутренний мир каждого героя раскручивается вокруг своего рода «маленькой постыдной тайны». В общем, любого хоть сейчас на кушетку к психоаналитику отыскивать эдипов комплекс. Конечно, психоаналитический дискурс сегодня вездесущ, и простейший способ осовременить героя, сделать его понятным зрителю – раскопать в основе его мотиваций пресловутую нехватку, фрустрацию, имя отца, наконец. Но проблема в том, что такого рода психологические экзерсисы конституируют скорее «непристойного» субъекта эпохи развитого капитализма, чем эпического героя. На этом фоне вызывает уважение смелая попытка авторов фильма «Кольцо Нибелунгов»²⁷ презреть установку на сложность внутреннего мира персонажей и остановиться на внешней, то есть архаической мотивации (вплоть до того, что Зигфрид бросает одну возлюбленную ради другой благодаря магическому напитку). В целом все герои верны себе, и их простые пафосы переплетаются в запутанный узел под воздействием только лишь логики судьбоносного проклятья. Так что зритель получает шанс прочувствовать одну из весьма архаических парадигм – мифологему нитей-силков судьбы. Хотя наиболее интересен, пожалуй, эксперимент исландского режиссера Храфна Гуннлаугссона, который в фильме «Белый викинг» (1991) достигает настолько высокой этнографической точности без романтизации и прикрас, что герои в нем выглядят совершенно целостными и «дикими» личностями, абсолютно чуждыми современной психологии, правда, как следствие, и современному массовому зрителю тоже.

Сложности, причем двоякого рода, могут возникать и в связи с эпическим национальным самосознанием. С одной стороны, всплеск национальных чувств вызывает очень напряженное отношение в современном обществе, в конце концов, все помнят слишком хорошо, чем закончились для Европы дифирамбы в адрес «германского духа» и «крови викингов». С другой стороны, сама эмоция патриотизма оказалась в известной мере стерта в процессе глобализации, что не может не тревожить поборников идеологического воспитания. Поэтому вместо опасных национальных идей эпические саги продвигают разного рода слова с большой буквы, возобновляя в зрителях энтузиазм по отношению к «вечным ценностям». В этом смысле Голливуд невероятно предсказуем: шотландец Уильям Уоллес сражается и гибнет за Свободу, гладиатор Максимус – за Римскую Республику, но все почему-то понимают, что имеется в виду американская демократия.

Перейдем к следующему пункту анализа, а именно – к сказке. Сказка как жанр считается производной от мифа в узком смысле этого слова. Исследователи выделяют, по крайней мере, два механизма трансформации мифа в сказку. Первый механизм работает в рамках живой традиции мифа. Здесь сказка оказывается версией сакральной истории, рассказан-

²⁷ Режиссер Ули Эдель, 2004.

ной для непосвященных, не прошедших обряд инициации. Второй механизм начинает работать тогда, когда миф под воздействием различных обстоятельств отрывается от обрядово-ритуальной жизни племени и сохраняется только лишь как рассказ, подоплека которого со временем утрачивается. Для народов Европы, к примеру, этот процесс в тотальных масштабах был запущен с принятием христианства. В любом случае, сказку от мифа отличает, если так можно выразиться, резкое понижение «градуса» сакрального. Ни рассказчиком, ни слушателем сказка не воспринимается как истинная история, она суть история вымышленная, рассказанная на досуге, с целью развлечения и назидания. Демифологизация затрагивает все структурные моменты сказки как нарратива – пространство и время действия становятся неопределенными («в некотором царстве, некотором государстве, жил да был...»), этиологический смысл мифа вытесняется моралью, отношения и действия героев утрачивают космогонический смысл и обретают смысл семейный. Вообще герой сказки в отличие от героя эпоса, и уж тем более демиурга, занят поиском собственного счастья, и сказка, собственно, и повествует о том, как герой это счастье находит. Само счастье трактуется как добрая у-часть, которую герой получает в награду за пройденные испытания и правильное поведение. Поэтому, соплашаясь с тезисом В. Проппа о том, что структурную основу волшебной сказки составляет рассказ о прохождении инициации, отметим лишь тот момент, что герой сказки не устанавливает правила инициации, а просто должным образом включается в уже установленный порядок, то есть сказка сообщает, как следует и как не следует себя вести, и потому она есть «добрым молодцам урок». В этом и заключается социализирующая функция сказки. Именно в структуре сказки заложен «happy end», в то время как миф по отношению к своим героям гораздо более суров и кровожаден. Демифологизация героя волшебной сказки сопровождается его полной антропоморфизацией, вплоть до того, что обычно сообщается и его социальный статус, причем часто в качестве героя нарочито выдвигается «не подающий надежд», социально обездоленный – младший брат, дурак, сирота, падчерица и т. д. Итоговый триумф Золушки вызывает своего рода катарсис, в том числе и в силу торжества социальной (в самом широком смысле этого слова) справедливости. Но в любом случае, будь он хоть дурак, хоть царевич, герой сказки не обладает исходно магическим могуществом, которым по самой своей природе обладает герой мифа и эпоса. Эти некогда сакрально-магические силы достаются герою в объективированном виде, превращаясь в разного рода волшебные вещи или волшебных помощников.

Если говорить о трансформации фольклорной сказки в сказку литературную, авторскую, и далее – о переводе сказки в пространство экрана, можно сказать, что жанр во многом пал жертвой того, что оказался ориентирован исключительно на детскую аудиторию, а детское сознание в поле рациональной культуры в конце концов стало трактоваться как наивное, невинное, примитивное и сентиментальное одновременно, то есть собственно инфантильное. Фольклорная сказка не только чудесна, но и

чудовишна, и жестока, с элементами, что называется, эротики и насилия, и это закономерно, поскольку изначально одной из функций сказки было хорошенько запугать непосвященных перед процедурой инициации. Поэтому не удивительно, что даже в редакции Афанасьева, братьев Grimm, и уж тем более Перро налицо тенденция подчистить, смягчить, просто удалить «скользкие места», воспринимавшиеся теперь как неуместно варварские. Просвещенческая установка «знала толк» в воспитании, поэтому сказки подверглись жесткой цензуре и в литературе, и особенно – на экране. К примеру, мы еще можем прочитать о том, что герой, путешествуя на волшебной птице, вынужден ее кормить кусками собственного тела, но уж точно не увидим этих подробностей в кино. В конечном итоге сплав сентиментальной поэтичности, морализаторства и в некоторых случаях юмора в современных сказках вышел на первый план. К тому же для адаптации, так сказать, идеи в целом, то есть чтобы облегчить ребенку процесс идентификации с героем, сначала в литературной сказке, а затем в еще больших масштабах в кинематографических версиях сказок сложилась следующая стратегия: сказки пишутся и снимаются не только для детей, но и про детей, плюс к тому необычайно распространенным становится сюжет о том, что современный ребенок попадает в некое «царство-государство», где с ним и происходят волшебные приключения. При такой стратегии «щадящим» образом совмещаются современное сознание и опыт сказочно-чудесного, поскольку зритель вместе с героем постепенно «привыкает» к новым волшебным обстоятельствам. Однако рискуем заявить, что адаптация детского сознания к опыту волшебного – это ложная проблема. И сказка как жанр необыкновенно обедняется благодаря этой взрослой воспитательской стратегии. Во-первых, «провисает» сама центральная пружина сказочного сюжета, а именно – мотив инициации, так как если героем сказки является ребенок, то и к концу сказки по современным правилам он своего социального статуса не меняет: даже если маленький мальчик может победить чудовищ, он все же не может жениться на принцессе. Во-вторых, можно предположить, что такое развитие сюжета провоцирует в читателе и зрителе некое расщепление сознания, чреватое эскапизмом. Вспомним «Гарри Поттера» и «Нарнию»²⁸ и им подобные «шедевры»: в волшебном мире герой – все, в современной реальности он – ничтожество. Если короли и королевы Нарнии посредством обратного ныряния в шкаф вынуждены возвращаться к куклам и горшку, а великий маг периодически уезжает на каникулы, во время которых в качестве бедного родственника проживает в каморке под лестницей и терпит всяческие унижения, то только при недостатке фантазии такой переход покажется уместным и оптимистичным. Здесь имеет место не адаптация к инициаторным практикам, так или иначе по-прежнему имеющим место в

²⁸ Фильмы о Гарри Поттере по серии романов Дж. Роулинг снимаются с 2001 года, за это время сменилось четыре режиссера (Крис Коламбур, Альфонсо Куарон, Майк Ньюэлл, Дэвид Йэтс); Фильмы по «Хроникам Нарнии» К. Л. Льюиса созданы режиссером Эндрю Адамсоном в 2005 и 2008 годах.

культуре, а скорее неготовность инициацию пройти в принципе с последующим зависанием в волшебном мире фантазмов. Конечно, на общем фоне есть и замечательные исключения. Можно вспомнить в этой связи, например, «Лабиринт Фавна»²⁹. В этом фильме героиня – современная девочка, но она-то как раз демонстрирует глубину и тонкость восприятия, она, как и королловская Алиса, видит сложные вещи. Более того, фильм начисто лишен сентиментов, инициация в нем проходит всерьез, что сопровождается присутствием по-фольклорному жутковатых чудовищ, которые у Гильермо дель Торо, как правило, весьма удаются. Но такого рода фильмы – редкость, они практически не делают погоды, поскольку их зрелищность не назовешь развлекательной, а общий эмоциональный настрой в чем-то близок к трагическому катарсису.

Что нам показывает наш беглый и, разумеется, не полный анализ проблем, связанных с экранизацией мифологических текстов? Складывается на первый взгляд довольно-таки парадоксальная ситуация. С одной стороны, частотность и, так сказать, масштабность в обращении к мифологическим текстам недвусмысленно показывают, что потребность в мифе у массового зрителя есть. С другой стороны, мы видим, что сквозь филь-тры кинематографического языка и игольное ушко массового сознания не в состоянии протиснуться весьма многое из жанровых особенностей мифа, эпоса, сказки, а то, что все-таки усваивается в желудке киноиндустрии, проходит столь серьезную трансформацию, что оказывается практически неузнаваемым. Другая сторона того же парадокса состоит в том, что, «пробуксовывая» при экранизации мифологических текстов, кинематограф с легкостью сам может творить современные мифы. К примеру, о вампирах и оборотнях Голливуд знает значительно больше средневекового крестьянина из пресловутой Валахии, не говоря уж о том, что образная сторона технократической мифологии, породившей космических пришельцев, практически полностью является продуктом киноиндустрии.

Видимо, ключевым моментом здесь будет именно разговор о ситуации в терминах *потребности*, что характеризует не человека вообще, а субъекта индустриальной и постиндустриальной эпохи. Как пишут Делез и Гваттари в своем «Анти-Эдипе», потребность – это имя желания, конституированного из принципа нехватки³⁰. Не будем сейчас углубляться в эти психоаналитические и антипсихоаналитические дебри, нам важно лишь подчеркнуть, что потребность с ее логикой нехватки – весьма недавнее цивилизационное «изобретение» и, соответственно, содержит в себе структуры, совершенно чуждые культурам традиционного типа, в которых и процветал некогда миф. Можно говорить о том, что современное сознание испытывает острую нехватку опыта сакрального и, как следствие, кризис смысла. Но, говоря так, следует поставить акцент на том, что сакральное в таком контексте превращается в предмет спроса и предложения, подчи-

²⁹ «Лабиринт Фавна», реж. Гильермо дель Торо, 2006.

³⁰ Делез Ж., Гваттари Ф. АнтиЭдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург, 2007. С. 50.

няется логике производства и отчуждения. То есть в частности зритель ходит в кино, чтобы потребить свою порцию мифа в удобной для потребления одноразовой упаковке. Такой миф действительно является выражением коллективного бессознательного³¹, да к тому же он требует особого способа подачи. В современной культуре простое дается труднее, чем сложное, – потребитель культурных смыслов застает себя в глобальном супермаркете кодов сакрального. Можно выбрать и это, и то, и добавить вот этого, но, конечно, при таком разнообразии не может быть никакой внутренней необходимости в выборе того, а не иного культурного кода. Ситуация, напоминающая религиозную булимию Римской империи, только в гораздо больших масштабах. Конечно, бессмысленно требовать возвращения к истоку – это такая же утопия, как возвращение невинности. Вопрос скорее состоит в том, каким образом в этой ситуации меняется логика восприятия. В этом смысле парадокс экранизации мифологических текстов напоминает один из эпизодов романа Питера Бигля «Последний единорог»³². Публика, приходящая в бродячий цирк мамыши Фортуны, чтобы поглазеть на чудесных существ, в состоянии «узнать» единорога только после того, как старая ведьма создаст единорогу соответствующую упаковку: «пририсует» козлиную бороду, львиный хвост и прочее – в противном случае зрители увидят только старую белую лошадь.

В этом смысле закономерен расцвет жанра фэнтези (в своих истоках восходящего к рыцарскому роману и сочетающего в себе черты эпоса и сказки³³) и в литературе, и в кино. Фэнтези адаптирует мифологический материал под современное сознание с его логикой восприятия и таким образом удовлетворяет потребность в мифе, причем на сегодняшний день даже в большей степени, чем сам миф. В сюжет фэнтези, как правило, составленный из различных мифологических парадигм, включается герой с чертами субъекта, внутренним миром и прочими приметам современного сознания, чтобы читатель мог без проблем ассоциировать себя с ним. Если говорить об экранизациях, то съемка фэнтези всегда оказывается наиболее спецэффектоемкой. Такие фильмы, как правило, эпичны по размаху, но при этом, разумеется, избегают специфических проблем при экранизации эпоса, связанных с соблюдением этнографической и исторической достоверности. Здесь на законных основаниях дается интернацио-

³¹ В отличие от мифа традиционного, логику которого описывать в терминах бессознательного как-то не вполне корректно, как бы на этом ни настаивал Юнг, ведь бессознательное структурно возможно только на фоне самосознания с его рефлексией, тождеством Я и прочими рациональными конструкциями.

³² Бигль П. Последний единорог. Рига, 1991.

³³ В фэнтези присутствует эпический размах с его эмоцией возвышенного, но он часто служит фоном и контекстом для сюжета о поиске героем собственного счастья, что, как мы помним, было характерно для сказки. Со сказкой также фэнтези роднит тенденция трактовать сакральное в объективированном смысле как вещи или персонажи с чудесными свойствами. В фэнтези окончательно закрепляется произошедшая уже на уровне фольклора трансформация сидов в эльфов, цвергов и альвов в гномов, турсов в великанов и т. д.

нальная смесь всего, чего угодно, в каких угодно пропорциях. Правда, всегда встает вопрос об убедительности, ведь сюжет обычно банален: добро-зло, любовь, слава, свобода и прочее, все это в пестрых костюмах, в полном согласии со штампами (эльфы с острыми ушками, гномы с бородой, гоблины в зелено-черной слизи) и с кучей доступных спецэффектов. Но к чему? Зачем все это? Иными словами, такого рода фильмы, как правило, напоминают более или менее профессионально отснятые ролевые игры.

Конечно, разбитые и перемешанные осколки мифологических нарративов в том или ином виде всплывают и в других жанрах кино – фантастике, мистике, ужасах, и иногда этот коллаж может и впрямь быть впечатляющим. Это ожидаемо и в этом смысле не столь уж интересно. Любопытнее другое, а именно – инверсия статуса мифа. Тогда, когда мифологический, в широком смысле слова, текст более или менее откровенно и осознанно цитируется, итоговый кинопродукт получает статус увлекательного вымысла, что типично для сказки, а не для мифа. Последний, как мы помним, имеет место тогда, когда рассказанное воспринимается всерьез как истинная история, обосновывающая социальный или мировой порядок. В этом смысле работу мифа надо, скорее всего, искать там, где есть претензии на серьезность и реализм, пафос разоблачения и истины. Разумеется, любой фильм по определению содержит в себе эффект иллюзорности, но тем более показательны моменты, когда об этом забывают и общественность вдруг с упоением начинает погружаться в оргию скандалов вокруг какого-нибудь «Кода да Винчи»³⁴. Это сигнал, что именно здесь совершается работа мифа по созданию и легитимации идентичностей, и поэтому не случайно книги и фильмы такого рода начинают претендовать на статус культовых вне зависимости от своих подчас весьма сомнительных художественных достоинств. В данном случае, «переоткрытие» Марии Магдалины как ближайшей сподвижницы Христа, сопровождающееся обличительным пафосом в адрес патриархальной тирании церкви, выглядит как попытка обретения народной версией феминизма сакрализации собственных оснований. И аналогичных примеров можно найти немало. Но это, как говорится, совсем другая история...

Screen versions of mythological texts: lost in translation

M. Koretskaya

Myth is probably one of the most important sources of modern movies. On the other hand, screen version of mythological texts usually are not very good examples of cinema art. Mythological genre features and other factors of the problem is analyzed in the article.

Key words: Cinema, screen version, cinema image, myth, epos, fairy tale, legend, micronarraton, macronarration.

³⁴ Фильм 2006 года режиссера Рона Ховарда по одноименному роману Дена Брауна.