

Мифология древности в массовом аудиовизуальном творчестве

Елена Олеговна Кузьмина,

магистрант 1-го курса обучения

Уральский гуманитарный институт

Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина,

Екатеринбург, Россия

lena_kuzmina_99@mail.ru

Аннотация. В этих тезисах рассматривается роль мифологий древних народов в современной экранной культуре, ее интерпретация и проблема адаптации для массового зрителя.

Ключевые слова: аудиовизуальное творчество, миф, мифология, массовая культура

Благодарности: кандидату философских наук, доценту Татьяне Александровне Кемеровой.

Ancient Mythology in Mass Audiovisual Creation

Elena O. Kuzmina,

Master's Student of the 1st year

Ural Institute for Humanities

Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin,

Ekaterinburg, Russia

lena_kuzmina_99@mail.ru

Abstract. In this thesis we will try to descry part of ancient mythology, its interpretation and adaptation problems for mass viewer in modern screen culture.

Keywords: audiovisual creation, myth, mythology, mass culture

Acknowledgments: Candidate of Philosophical Sciences, Docent Tatyana Alexandrovna Kemerova.

Поле аудиовизуальной культуры с каждым годом расширяется, включая в себя все больше творческих продуктов. Каждый день с помощью кино, телевидения и сети Интернет человечество потребляет и производит миллионы часов видеоматериалов, большинство

из которых созданы для привлечения большого количества зрителей к себе. Такого рода произведения принято называть массовыми и противопоставлять так называемым артхаусным [1, с. 426]. Они отличаются в том числе приемами и средствами художественной выразительности, которые используют их создатели.

Миф — одно из базовых понятий культуры, активно используемое в наше время. С помощью современных технологий и средств художественной выразительности «седьмого искусства» уже давно существует конвейер по созданию новых мифов. Например, в Голливуде с самого его появления были созданы архетипические образы персонажей, легшие в основы определенных жанров: сильный независимый герой — вестерн, несчастная «Золушка» — мелодрама и т. п. [2, с. 152–153].

Но какова же судьба мифов древних культур в наше время? Многие авторы и компании берут известные многим сюжеты за основу своих произведений и трактуют их.

Например, Асгард и скандинавские боги в кинематографической вселенной Marvel компании Disney. Локи, бог обмана, в этой версии оказывается приемным сыном Одина и не знает об этом, считая себя одним из законных наследников трона. Он желает подставить своего старшего брата, Тора, но его план терпит поражение. На основе этого разночтения и выстраивается вся остальная логика повествования и один из главных конфликтов нескольких фильмов («Тор» (2011), «Мстители» (2012)). Остальные известные герои скандинавских Эдд тоже появляются на экране, но их роли меньше.

Другой способ включения известной мифологии в произведение — фильм «Чудо-женщина» (2017) в рамках киновселенной DC. Главная героиня, Диана, не имеет четкого аналога среди греческой и римской мифологий, но собирает в себе черты сразу нескольких персонажей. С одной стороны, она принцесса амазонок (образ похож на царицу Ипполиту из Подвигов Геракла), с другой — ее имя звучит так же, как имя римской богини луны и охоты (Диана и Артемида), с третьей — она — дочь Зевса, что сильнее обычных смертных (в некотором роде схожесть с Гераклом). Героиня проходит определенные испытания, что заставляют ее измениться и занять роль советника

и помощника (как богиня Афина) в команде супергероев в фильме «Лига справедливости» (2017).

Исходя из приведенных примеров, мы можем сделать вывод: существует несколько способов для работы с мифологическими сюжетами. Первый их них — это изменение персонажей в угоду авторскому замыслу. У героев может меняться судьба, семья или мотивация. Они могут оказаться в иной реальности, изменить характер, но остаться с оригинальным именем и набором черт. С помощью этого способа можно посмотреть на иную версию персонажа, его измененное сознание и отношение к происходящим событиям или проблемам через призму взгляда современного человека.

Другой же — создание нового персонажа в рамках выбранной мифологии. В этом случае персонаж синтезируется из нескольких других, наделяется их основным отличительными чертами и характеристиками. В этом случае есть возможность взглянуть на мифы отдельной страны с точки зрения современного человека, чтобы понять то, что привлекает в них больше всего [3, с. 152].

Авторы с помощью известных образов пытаются донести до зрителя свою идею любыми способами. Так, с одной стороны, они искажают представления о мифологических сюжетах, с другой — способствуют их популяризации и сохранению.

Список источников

1. Познин В. Ф. Экранное творчество: современные тенденции // Вестн. Тамбов. ун-та. Гуманитарные науки. 2008. № 7 (63). С. 425–428.

2. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. М. : Академ. проспект, 2005. 445 с.

3. Абдуллин Д. Р. Образы античных богов в комиксах DC // Мир комиксов-2020: Диафильмы, супергерои, японская субкультура. М. ; Екатеринбург : Фабрика комиксов, 2021. С. 141–152.