УДК 008:372.8

И.В.ТРОФИМОВА
Санкт-Петербургский государственный горный институт (технический университет)

МИФОЛОГИЯ В СОВРЕМЕННОМ КИНО: ВИЗУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО В КУРСЕ «КУЛЬТУРОЛОГИЯ»

Статья посвящена проблеме отражения в мультипликационном фильме «Король-Лев», созданном на студии Уолта Диснея, традиционного мифологического сюжета. Его элементы: чудесное рождение героя, обретение магической неуязвимости, подвиги и испытания, временная смерть и возрождение в новом качестве, мудрое правление и таинственная гибель героя. Сюжет мультфильма развивается по модели космогонического мифа и героического посвящения. Иерархия основных персонажей и их сюжетные функции восходят к египетскому мифу об Осирисе. Кульминация фильма – поединок главного героя и его противника. Он строится по модели эсхатологического мифа. Художественное пространство мультфильма, его героика отражают некоторые аспекты мифологического мышления.

Article is devoted to a issue of conception mythological plot in animated film «Lion King» that was produced by Walt Disney Studio. Its components are wonderful birth, obtaining of magic unbrittleness, heroic acts and trials, short-time death and regeneration, wisdom of the rule and mystic hero's death. «Lion King»s plot develop by symbolic model of the cosmogonic myth and heroic initiation. Hierarchy that is connected whit central personages and narrative persons roles are based on Egyptian myth (Osiris). Culmination of the film is a duel between central hero and his antagonist. This conflict shows a model of eschatological myth. Narrative art space of this film and heroicity represent different aspects of mythological thinking.

Знакомство с архаической традицией посредством кино – ведущей формы современной культуры – может быть весьма продуктивным с точки зрения тех просветительских задач, которые стоят перед культурологией как гуманитарной дисциплиной.

Как всякое искусство, кино мифологично, поскольку конструирует некую воображаемую реальность, наделяемую признаками реальности подлинной. Как любой художественный текст, кинематографический сюжет опирается на определенные культурные парадигмы, которые служат символической формой, выражающей важнейшие для индивидуальной истории события – становление, самореализацию и самоидентификацию личности.

В сюжете необозримого количества кинофильмов нетрудно обнаружить сценарий героического или индивидуального посвящения с мотивом решающей битвы добра и зла. В «эпосе нашего времени» – боевике или фильме-экшн – герой, его сверхзадача, последовательность его действий, направленных на восстановление разумного и справедливого порядка, актуализирует мифологический сюжет или отдельные его элементы – посвящение, обретение магической неуязвимости, героический поединок, метаморфозы героя как воина, любовника, спасителя.

Примером наиболее полного, последовательного и вместе с тем высокохудожественного воспроизведения мифологического сюжета в кино может служить мультипликационный фильм «Король-Лев».

Его сюжет развивается по модели космогонического мифа: творение-угасание (деградация) – восстановление мира, осуществленное через героическое деяние. Иерархия основных персонажей и их сюжетные функции проясняются через сопоставление с египетским мифом об Осирисе, убитом своим братом-противником Сетом. Сыну Осириса Гору однажды во сне является отец, призывающий свергнуть с трона Сета,

который убил его в результате предательского заговора. Гор вступает в поединок с дядей, одерживает над ним победу и устанавливает свою власть над землей Египта.

В мультфильме противоборство двух братьев-львов Муфасы и Скара задает основной конфликт, окончательным разрешением которого становится поединок Скара и сына Муфасы Симбы, а победа последнего служит залогом восстановления порядка и равновесия в мире героев. Мотив победы света над тьмой обозначен в начальных кадрах фильма образом солнца, рассеивающим мрак ночи и предвещающим рождение героя.

Мифологическое пространство в мультфильме представлено двумя противоположными областями – областью света (земли Прайда), где царствуют львы – солярные животные, воплощающие мудрость, справедливость, власть, божественную солнечную энергию, и областью тьмы (кладбище слонов), где правят гиены, занимающие в мифологической иерархии животных низшую ступень (в европейской традиции гиена – символ трусливой жадности и лицемерия). Однако в некоторых западно-африканских ритуалах гиены могут фигурировать как помощники льва, и в качестве таковых они выступают в мультфильме, служа Скару, в образе которого реализуется «теневая», разрушительная семантика солярного символа – жестокость, свирепость, зло и смерть.

При мудром правлении Муфасы (в самом начале фильма) земли Прайда представляют собой некое подобие архаического рая с его обязательными признаками (процветание, изобилие, гармония всех живых существ) и осевыми символами (дуб как мировое древо, гора, река). С воцарением Скара, которое происходит ночью при свете луны – в европейской традиции солнца мертвых – и сопровождается устранением иерархии «верха и низа» (львы и гиены должны жить вместе), пространству атрибутируются признаки антимира – отсутствие еды и воды, тьма, превращающие некогда цветущие земли в безжизненную пустыню. Отсюда проистекает сверхзадача и спасительная миссия героя: в поединке, которому сообщаются черты эсхатологической битвы (сравните мотив горящей земли и временного торжества хаоса-инферна в эсхатологических мифах), Симба должен одолеть своего противника и восстановить мир в его первозданной красоте и гармонии.

История главного героя также выстраивается на основе мифологического сюжета, или истории деяний эпического героя: чудесное рождение, озорство или своеволие героя, героические и свадебные испытания, временная или мнимая смерть, возвращение в новом, усовершенствованном качестве.

Рождение героя происходит в символическом «центре мира» – на скале Прайда. Посвящение солнцу (красная линия, которую наносит шаман на лоб львенка, может быть интерпретирована как причастность к стихии огня) сопровождается чудесным знаком – лучи солнца пронзают тучи, как бы приветствуя появление на свет истинного короля.

Еще в детстве эпический герой демонстрирует исключительность, недюжинную силу и смелость, что выражается в мотиве шалостей или нарушений некоторых запретов. Для Симбы нарушение запрета сопряжено с проникновением в пространство тьмы и смерти (кладбище слонов) и первым столкновением с силами зла. Символическое посвящение героя происходит ночью, когда отец Симбы открывает ему «тайну неба»: там пребывают великие короли прошлого (у древних народов существовало представление о том, что души героев после смерти превращаются в звезды), а значит, между предками и потомками сохраняется духовная связь.

Чувство вины за смерть отца, внушенное дядей, заставляет героя бежать с земель Прайда. Львенка спасают Тимон и Пумба, одновременно они выступают в качестве комических двойников Симбы. Они же приобщают его к своей философии «акуна матата», или «никаких проблем». Герой словно возвращается в детство – в состояние незнания и безответственности, и в этом блаженном состоянии пребывает вплоть до своего взросления. Этот фрагмент сюжета развивается по сценарию мифа памяти и забвения, когда герой забывает о своем предна-

значении и о своей ответственности. Забвение ассоциируется с временной или мнимой смертью героя (ср. слова Нолы при встрече с Симбой: «Ты словно из мертвых вернулся»).

Обрести память и сознание своего предназначения герою помогают его подруга Нола и шаман Рафики. Последний, как и полагается шаману, выступает посредником между миром живых и мертвых. С его помощью герой проникает в потусторонний мир: лес, через который лежит путь Симбы, напоминает лабиринт – одно из препятствий, которое должен преодолеть герой, чтобы завоевать телесное бессмертие. Встреча с отцом аналогична обретению знания и мудрости. Появление Муфасы в ярких бликах солнца задает мотив победы света над тьмой, к чему, собственно, и призван герой. После этого испытания Симба решает действовать.

Встреча Симбы и Скара отмечена эсхатологическими знаками – гремит гром, горит земля, а главные противники героя – гиены – изображены во всполохах адского огня. Поединку львов приданы черты космического столкновения сил добра и зла: они показаны на фоне горящего неба, а от исхода этого поединка, очевидно, зависит судьба всего мира. Сначала Симба терпит поражение, но затем, узнав, что в гибели отца виноват Скар, побеждает своего дядю. Интересно, что одоление антигероя (это всегда личный поединок) подано как низвержение его с высоты (символа власти и могущества), падение и поглощение адом (гиены, бывшие сподвижники Скара, пожирают его).

В мультфильме отражается представление об очистительной силе огня, который уничтожает скверну; дождь и потоки воды вымывают все приметы смерти и возвращают земле плодородие. По знаку шамана Симба начинает восхождение на скалу Прайда как законный наследник и истинный король.

Финальные кадры мультфильма (все обитатели саванны собираются у скалы Прайда, чтобы приветствовать рождение дочери Симбы и Нолы) возвращают зрителя к исходной сцене: космос вновь утверждается после катастрофы, а пространство обретает черты земного рая. Цикличность сюжета аналогична цикличности мифа.

Думается, что мультфильм «Король Лев» может быть яркой и убедительной иллюстрацией к отдельным аспектам архаической культуры и архаической героики. Он дает возможность продемонстрировать отражение в современном искусстве некоторых универсальных моделей, которые являются «строительным материалом» культуры. Кроме того, мультфильм позволяет показать, как мифологическое мышление, в категориях и образах которого мы зачастую воспринимаем и оцениваем реальность, может существовать в новых формах культуры.