

УДК [791(091)(100)"199/201"]:128/129
ББК 85.374.3(0)64-001.3
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-482-491

В.Н. АЛЕСЕНКОВА

СЕМАНТИКА ПЕРЕХОДА: СМЕРТЬ И ВОСКРЕШЕНИЕ ГЕРОЯ В КИНОФЭНТЕЗИ РУБЕЖА XX—XXI ВЕКОВ

Виктория Николаевна Алесенкова,
Саратовская государственная консерватория
им. Л.В. Собинова,
Международный центр комплексных
художественных исследований,
ведущий научный сотрудник
Петра Столыпина просп., д. 1,
Саратов, 410012, Россия

доктор искусствоведения
ORCID 0000-0002-3768-7024; SPIN 6723-6669
alesenvic@gmail.com

Реферат. Статья посвящена изучению метафизического опыта человека посредством киноискусства. Материалом исследования послужили широко известные фильмы в жанре фэнтези («Властелин Колец», «Матрица», «Гарри Поттер», «Хроники Нарнии», «Аватар»), в которых сакральное пространство реализуется как волшебная сказка или сновидение, а действующий в нем герой отождествляется с понятием «душа» или «сознание». Целью исследования является семантический и когнитивный анализ визуального образа перехода через смерть, который предлагается зрителю кинематографом, и моделирование включенных в него режиссерских концептов. Авторская концепция перехода опира-

ется на труды М. Элиаде, А. ван Геннепа, К.Г. Юнга, М.П. Холла и раскрывается как многофазовый процесс трансформации души в условиях духовного или перцептивного кризиса. Установлено, что сценарий перехода в рассмотренных фильмах включает в себя «точку входа» в иной мир, ряд инициаций и «точку выхода». В этом контексте смерть и воскрешение является кульминационной фазой и имеет различные символические коннотации, их сущность зависит от прообраза, которому подражает герой. Как было выявлено, подражание циклическим силам природы (солнечным, аграрным божествам) современными режиссерами интерпретируется как длительный этап созревания души, который уже не противопоставляется, а закономерно предшествует подражанию «божественному архетипу» (в христианской традиции Христу Спасителю). Осью перехода от вынужденного подчинения бесконечному циклу обновлений к эволюционному этапу духовной зрелости становится акт «пробуждения», выраженный в готовности добровольно пожертвовать собой из любви и сострадания к другим. Смерть и воскрешение в этом случае манифестируют метафизическую трансформацию душевного аспекта в духовный. Одновременно в процессе изучения кино-материала обнаружена тенденция трансгрессивного характера, а именно замещение концепта «душа» концептом «мозг». В результате отождествления

функций человеческого мозга с функциями компьютера в ментальном пространстве возникает опасность подмены божественного образа искусственным интеллектом, что может спровоцировать блокировку канала «душа — дух» и инволюционный разворот от духа к материи.

Ключевые слова: переход/инициация, смерть и воскрешение, трансформация души, сакральное пространство, Хроники Нарнии, Гарри Поттер, Аватар, Матрица, фильмы фэнтези, искусствоведение, экранные искусства.

Для цитирования: Алесенкова В.Н. Семантика перехода: смерть и воскрешение героя в кинофэнтези рубежа XX–XXI веков // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 482–491. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-482-491.

Неиссякаемый интерес к образам и процессам сакрального, духовного мира человека обуславливает актуальность исследования, особого внимания заслуживает символический переход героя через смерть. Смерть и воскрешение как ключевое смыслообразующее событие лежат в основе идеи христианства и пронизывают все религиозные церемониалы посвящения. Сценарий перехода от смерти к воскрешению присутствует как в архаичной мифологии, так и в традиционных народных обрядах и волшебных сказках. Его визуальная интерпретация в современных фильмах-фэнтези с характерными элементами мифа и волшебной сказки дает возможность моделировать и анализировать ментальные образы и художественные концепты на основе видеоряда. Кинематограф тем и интересен, что «задает зрителю ребусы и загадки, заставляя его расшифровывать символы, наслаждаться аллегориями, апеллируя к интеллектуальному опыту смотрящего» [1, с. 62].

В волшебной сказке пространство разделяется на внешнее и внутреннее, предполагая переход героя из реального мира в иной (символический, реже — виртуальный¹), в котором главное место занимает процесс инициации — переход «от незнания и незрелости к духовному возмужанию» [2, с. 186]. В контексте поэтического пространства, свойственного также сказке, Г. Башляр соотносит внешнее и внутреннее пространство с бытием и небытием, отмечая, что при переходе «мы меняем не местопребывание, а нашу природу» [3, с. 298]. В теории В. Проппа сценарий волшебной сказки «отражает

собой представление о странствовании души в загробном мире» [4, с. 96–97]. Когда герой в череде испытаний совершает переход к возрождению через смерть, качественно изменяется его внутренний мир, трансформируется его душевно-духовная организация. Сущность этой трансформации познается через архетипический образ — прообраз, которому подражает персонаж, он-то и становится целевым предметом исследования.

С появлением экранного искусства «на место словесного, литературно-упорядоченного оформления волшебного сюжета приходит кинематографическое» [5, с. 15], а к началу XXI в. нишу киносказок заполняют кинофэнтези. Фильмы в жанре фэнтези набирают все большую популярность, с каждым годом их доля в мировом кинематографе увеличивается. Освоение цифровых технологий, бесспорно, «способствует выведению искусства на качественно новый уровень» [6, с. 31] и расширяет его сферу влияния. На основе современных фильмов фэнтези создаются фан-клубы, компании по производству костюмов, сувенирных артефактов и видеоигр на тему киноповествования, транслируя аудитории через визуальные образы новые концепты и архетипы, формирующие культурный код. Вот почему «Властелин Колец» (реж. П. Джексон), «Матрица» (реж. Л. и Э. Вачовски), «Гарри Поттер» (реж. К. Коламбус, А. Куарон, М. Ньюэлл, Д. Йейтс), «Хроники Нарнии» (реж. Э. Адамсон), «Аватар» (реж. Дж. Кэмерон) и подобные им фантастические саги представляют интерес для когнитивного искусствознания. Однако в этом направлении исследовательская активность только начинается².

Основной корпус работ посвящен текстовым произведениям фэнтези и общим эстетическим, лингвистическим и культурологическим аспектам этого востребованного сегмента литературного творчества. Киноведческие работы главным образом нацелены на осмысление жанра фэнтези и сюжета отдельных кинокартин в контексте постмодернизма. В качестве основных характеристик М.А. Галкина выделяет содержание фрагментов мифов, фольклора и оккультно-мистических учений; моделирование «иного» мира; реинтерпретацию древних архетипов и объяснительное наличие магии [8, с. 102–105]. Помимо важности магического элемента И.А. Дегим обращает внимание на многослойность создаваемых пространств и наличие метаморфоз — буквальных превращений или трансформации облика персонажа, которая достигается путем символического перехода через смерть [9, р. 35]. Н.Ю. Спутницкая, напротив,

¹ Виртуальный мир, как будет показано далее, не только отличен от символического, но и противопоставляется ему, как копия оригиналу.

² В качестве примера можно привести работу Р.М. Перельштейна [7], в которой экранное путешествие классического героя кинодрамы анализируется как форма инициации, понимаемой как духовное рождение. Автор концентрирует внимание на «внутреннем» человеке, вскрывая его метафизический опыт.

отводит важную роль метафоричности киноповествования и согласованности архетипических ситуаций, она подчеркивает значимость процесса инициации героя, отмечая компенсационную функцию смерти: «очищение/спасение возможно через жертвоприношение» [5, с. 17].

Общее, даже стереотипное представление о структуре и когнитивном потенциале перечисленных элементов кинофэнтези во многом апеллирует к характеристикам литературного жанра и не опирается на эмпирические данные. Это подтверждает актуальность изучения такого важного процесса, как инициация, на конкретном киноматериале, в качестве которого выбрано несколько картин: две на основе литературного произведения — «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и платяной шкаф» (2005) и «Гарри Поттер и дары Смерти» (2011); и две на основе режиссерского сценария — «Матрица» (1999) и «Аватар» (2009). Целью исследования является семантический и когнитивный анализ визуального образа перехода через смерть, который предлагается зрителю кинематографом, и моделирование включенных в него режиссерских концептов.

ПЕРЕХОД МЕЖДУ ПРОСТРАНСТВАМИ: «ТОЧКА ВХОДА»

Фильм, как писал Ю.М. Лотман, подобен живому организму и «представляет собой сгусток сложно организованной информации» [10, с. 363], которую нужно научиться понимать. Процесс трансформации героев в рассматриваемых кинолентах имеет разную природу и выстраивается как череда различных по значению переходов. А. ван Геннеп, один из известных исследователей обрядов перехода и автор термина, различает три фазы инициации: «отделение» (погребение, изгнание), «промежуточное состояние» (смена социального статуса) и «включение» (свадьба, посвящение в профессию) [11]. Очевидно, что в первом случае имеет место переход из видимого в невидимый (запредельный или загробный мир), во втором — смена состояния, ментально выраженная в перемещении по вертикали (низ-верх), и в третьем случае подразумевается переход из внешнего пространства во внутреннее. Конечно, и в буквальном, и в переносном смысле любой переход предполагает пересечение некой границы или «точки входа в иной мир, мир испытаний... и точки выхода, возвращения в ином качестве» [12, с. 88]. Причем очень важно, что способностью преодолеть границу между мирами обладают не все, и именно с этого момента для героя (героев) начинается путь последовательной трансформации.

Так, в экранизации первой части «Хроник Нарнии», по одноименному циклу известных повестей К.С. Льюиса, переход из Англии времен Второй мировой войны в волшебный мир Нарнии осуществляется Люси, а затем Эдмундом, Питером и Сьюзен Пэвэнси через платяной шкаф, стоящий в одной из комнат старинного замка. Мир Нарнии, полный мифологических существ и говорящих зверей, ирреален по отношению к земному миру, вход в него доступен только детям. Любой рассудительный взрослый обнаружит в шкафу лишь деревянные стены и висящие на вешалках шубы. Однако шкаф вмещает невидимый сказочный мир, ставший абсолютно реальным для оказавшихся в нем персонажей, как только вместо мягкого меха они нащупали руками еловые ветки нарнийского леса. Условно по отношению к границам шкафа Нарния является внутренним пространством (или внутренней перспективой с «бесконечным измерением сокровенного» [3, с. 145]), а для зрителя становится пространством символическим, в котором действия главных героев приобретают сакральный смысл. Время в момент перехода словно делает петлю, и сколько бы оно ни длилось в Нарнии, точка выхода будет совпадать с точкой входа.

В фантастической киносказке о Гарри Поттере, созданной трудами нескольких режиссеров по произведениям современной писательницы Джоан Роулинг, переход из мира маглов (людей) в мир волшебников осуществляется несколькими способами, но доступен он только волшебникам. «Точкой входа» может быть камин или заклинание трансгрессии. Однако первое путешествие в мир большой магии, который сосредоточен в школе волшебства Хогвартс, персонаж Гарри начинает с перехода сквозь каменную колонну лондонского железнодорожного вокзала — портал, соединяющий обычную платформу с невидимой для других, откуда отправляется особый школьный поезд. Таким образом герой и его будущие друзья (Рон и Гермиона) вступают на путь длительных, предназначенных им опасных испытаний. Скучному урбанистическому пейзажу противопоставляется красивый природный ландшафт с готическим замком, и даже само название платформы «9 и ¾» создает аллюзию к тридевятиному государству, словно маркируя мир волшебников как инобытийное пространство, свойственное волшебной сказке.

В фильме «Аватар», снятом Дж. Кэмероном по собственному сценарию, миры людей-землян (колонизаторов) и народа на'ви (коренных жителей планеты Пандора) сосуществуют в едином пространстве и одновременно разделяются и противопоставляются друг другу как механизированная и живая природа. Воплощая на экране фантастическую флору и фауну Пандоры с помощью компьютерных технологий, режиссер визуально

разделяет миры, как две субъективные реальности, граница между которыми проходит не в физической, а в ментальной, или перцептивной, сфере. Действительный переход в «мир Пандоры» доступен узкому кругу людей. Он осуществляется как научный эксперимент: перенос сознания в искусственно созданное тело — аватар, который внешне похож на местных жителей, но содержит ДНК человека-оператора. Главный персонаж Джейк Салли в силу обстоятельств не был подготовлен к переходу (экстренно заменил погибшего брата), для него момент первого подключения к аватару и осознание себя в новой реальности стало «точкой входа в иной мир» и началом непредвиденных, но неизбежных испытаний. Пока герой действует в теле аватара, его собственное тело погружено в глубокий сон (на'ви так и называют его: «ходящий во сне»), следовательно пространство Пандоры по отношению к исходному земному воспринимается как сновидение, сакральное пространство, события в котором имеют символическое значение.

По замыслу авторов сценария и режиссеров Л. и Э. Вачовски, в первой части киносериала «Матрица» осью ментальной проекции между созданной компьютером симуляцией жизни и реальной действительностью является проводная телефонная связь, но она доступна только «пробужденным». Процесс пробуждения главного персонажа Нео визуально представлен как символический переход через смерть, в результате которого пространство, принимаемое им за реальность, оказывается виртуальным, а инобытийное пространство становится новой реальностью. Обнаруженный роботом как неисправный элемент системы, он отключается от матрицы и сбрасывается в сточные воды (вниз), откуда, как бы пройдя крещение или новое рождение, поднимается на корабль Морфеуса (вверх), где становится частью команды. Впоследствии переход между мирами выполняется механически, путем подключения мозга к системе программирования, а активированный телефонный аппарат используется как «точка выхода» из виртуального пространства матрицы. Сквозь призму известной аксиомы «жизнь есть сон» действия Нео и его друзей (Морфеуса и Тринити) в контексте коллективного сна человечества уже не кажутся сверхъестественными, и качественные трансформации происходят с героем только в пространстве этого искусственного сновидения («моделируемой в мозгу симуляции»).

Как видно из примеров, процесс инициации для персонажа начинается с момента пересечения границы (или оси проекции) между мирами, запретной или скрытой для многих других. «Точка входа» сигнализирует о наличии внутреннего кризиса, преодоление которого происходит на ином плане бытия. «Иная», инобытийная реальность (ментальная или метафизическая сфера жизни) мыслится как «маги-

ческое» пространство, подобное волшебной сказке или сновидению, насыщенное элементами мифа и архетипическими образами. Согласно К.Г. Юнгу, «в мифах и сказках так же, как и в сновидениях, душа высказывается о себе самой, а архетипы обнаруживаются как оформление и преобразование вечного смысла, вечного содержания» [13, с. 149]. Следовательно, для осмысления внутренней трансформации (в режиссерской интерпретации) важно проанализировать характер визуальной активности героя в пространстве и взаимодействие с объектами, имеющими символическое значение.

ПЕРЕХОД КАК АРХЕТИП ТРАНСФОРМАЦИИ ДУШИ

Герои большинства волшебных сказок вступают в бой с одним, воплощающим зло врагом. Напротив, в субъективной реальности рассматриваемых фильмов присутствует глобальный конфликт, который перерастает в горячую фазу — войну:

- ♦ в Нарнии противостояние созидательных и разрушительных сил природы (вечная зима, сон, смерть, олицетворяемые злой колдуньей, препятствуют наступлению весны, пробуждения, возрождения, олицетворяемых Асланом) завершается масштабным сражением сказочных существ, в котором дети, особенно Питер и Эдмунд, проявляют настоящий героизм;

- ♦ решающая битва у последней цитадели (школы Хогвартс) разворачивается между «темными» волшебниками, примкнувшими к Волан-де-Морту, и сплотившимися вокруг Гарри Поттера силами сопротивления;

- ♦ в матрице Нео вступает в открытый бой с системой программирования — ее вездесущими и неуязвимыми «агентами» в условиях тотальной войны машин против людей;

- ♦ на Пандоре Джейк Салли в теле аватара вынужден возглавить освободительную войну объединенных кланов на'ви против агрессивных захватчиков-землян.

Очевидно, что в ментальной сфере современного человека, в его культурном коде существующий принцип борьбы двух начал находится в стадии развернутых боевых действий, и герой, неизбежно оказываясь перед выбором, несет ответственность не столько за себя самого, сколько за коллективное благо — спасение страны, планеты, человечества. Осуществление такой задачи подразумевает самопожертвование.

В битве за Нарнию первым жертвует собой не человек, а ее создатель Аслан, являющийся в образе Льва. Он добровольно идет на смерть ради спасения искренне раскаявшегося в своем предательстве

Эдмунда и ради будущего благоденствия волшебного мира, в котором нарушено равновесие. Визуально казнь совершается в темном лесу на лобном месте (Каменном столе) в окружении толпы врагов. Аслан, смиренно приняв все издевательства и побои, позволив остричь свою гриву, погибает под ударом ритуального ножа колдуньи. Перед рассветом девочки Люси и Сьюзен оплакивают мертвое тело, однако с первыми лучами солнца Каменный стол разламывается, и Лев появляется в солнечном сиянии еще более прекрасный и могущественный, возрожденный силой очень древней магии. Незамедлительно он отправляется в юдоль смерти и оживляет своим дыханием целую армию каменных изваяний — своих сторонников, ранее умерщвленных колдуньей. Эта армия и сам воскресший спаситель решают исход битвы, подоспев на помощь друзьям в самый опасный момент. Без сомнения, сцена казни и сопутствующие ей детали создают аллюзию к образу Голгофы, и вот зачем.

Согласно М. Элиаде, любой предмет или действие становятся реальными только тогда, когда «они *имитируют* или *повторяют* архетип. <...> ...Все, что не имеет образцовой модели, “лишено смысла”...» [14, с. 45]. Так, ритуал перехода может подражать космогоническому мифу (акту творения) или мифу об умирающем и воскресающем божестве, где предметом мимесиса (образцом для подражания) становится как «божественный архетип», так и циклические силы природы. Аслан в момент воскрешения в силе и славе солнца идентифицируется с солнечным богом. «Символическое тождество солнца и льва происходит из астрологических культур и продолжает существовать в Средние века, обнаруживаясь в христианском символизме» [15, с. 286]. Вместе с тем в сцене казни и автор К. Люис, и режиссер Э. Адамсон намеренно уподобляют Аслана Христу, чтобы утвердить его после перехода в новом качестве — как Спасителя.

Эта идея получает развитие в процессе инициации Эдмунда: Аслан и его подвиг становятся для мальчика образцом для подражания. Стремясь искупить совершенный грех, Эдмунд жертвует собой, спасая брата и своих соратников от смертоносного посоха колдуньи. Избежать гибели самому (от полученной тяжелой раны) ему помогает оживляющий эликсир младшей сестры, которую он до этого часто обижал. Так, смысл перехода Эдмунда через смерть раскрывается как трансформация, которая, в теории Элиаде, символизирует «конец определенного типа существования», а именно — невежества и детской безответственности, чтобы подготовить «рождение к более высокой форме жизни, к высшему предназначению» [16, с. 17–19]. Действительно, после победы дети (Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси) провозглашаются королями и королевами Нарнии, что свидетельствует о свершившемся внутреннем преображении, и,

когда приходит время, они возвращаются в свой мир уже буквально и метафорически взрослыми.

Переход через смерть является кульминационным метафизическим событием и результатом сделанного героем выбора. Свою личностную трансформацию Гарри Поттер завершает актом самопожертвования в финальной части киносериала, когда узнает, что является искусственным носителем осколка демонической души Волан-де-Морта. Осознав, что помимо воли обеспечивает главному врагу силу и неуязвимость и тем самым подвергает опасности жизни друзей и защитников Хогвартса, Гарри добровольно принимает смерть от руки «темного лорда» в сумерках Запретного леса. Таинство инициации режиссер Д. Йейтс визуально воплощает на экране как мгновенное перемещение юного волшебника (его астрального двойника) и одновременно ушербного тела Волан-де-Морта (как персонификации зла) в неназываемое пространство между мирами, напоминающее залитый ослепительным белым светом пустой вокзал. Там происходит встреча и беседа Гарри с покойным профессором Дамблдором, явившимся в белом одеянии (архетип старца), что в традиции Юнга считается как встреча с Духом в сфере бессознательного. В результате Гарри возвращается в мир живых свободным от темного аспекта своей души, и его битва с магом-демоном переходит из субъективной стадии в объективную вплоть до полной общей победы над злом.

Смерть и воскрешение Гарри Поттера символизирует универсальный процесс трансформации души, что достигается умерщвлением ее низшей природы и возрождением высшей. Такой сценарий перехода имеет сходство с ритуалом древних элевсинских мистерий, согласно которым душа еще при жизни должна освободиться от уз материи и, преодолев невежество, земные привычки и желания, подняться к высотам духовного и интеллектуального знания, к свету разума [17, с. 79–80]. В философском осмыслении Ф. Меррелл-Вольфа, «мистическая смерть» ассоциируется со смертью «личного эгоизма» [18, с. 235], а последующее за ней рождение является пробуждением высшего «Я». Свидетельством действительного преодоления Гарри земных желаний является его отказ от «даров Смерти» и уничтожение самой могущественной волшебной палочки.

ПЕРЕХОД КАК ЦИКЛ ИНИЦИАЦИЙ

Отвечая запросам времени, «современные мифы вбирают в себя элементы, заимствованные из других культурных форм, в том числе из науки» [19, с. 189]. Так, по сюжету перенос сознания (или буквально функций мозга) из одного тела в другое в фильме «Аватар» получает науч-

ное обоснование. Однако под прикрытием нейробиологического эксперимента режиссер вскрывает проблему самоидентификации героя. Внешний конфликт между мирами является репрезентацией духовного кризиса и проецируется на внутренний план сознания как двойственность, которая визуально выражена в наличии двух тел. Тело № 1 (земное) отождествляется с агрессивным техногенным образованием (условный мир землян), в котором «человек не переживает Бога» [20, с. 9], т. е. утратил связь с высшей природой, руководствуется исключительно материальными, меркантильными целями и действует по формуле: «Если у кого-то есть то, что тебе нужно, объявляешь его врагом, а потом спокойно грабишь» («Аватар», 1:48:50). Тело № 2 (аватар) представляет собой инструмент познания высшего разума (условный мир Пандоры), где Бог (Эйва) — это глобальная нейронная сеть, мириады энергетических и ментальных связей, объединяющих растения, животных и людей, живущие и умершие души.

Переход Джейка Салли через смерть происходит в финальной сцене фильма. Этому событию предшествуют последовательно три фазы инициации: «включение», «отделение» и «промежуточная», которые он проживает в состоянии перемещенного сознания. На этапе «включения» Джейку открывается доступ к сокровенным знаниям и священным местам на'ви, он успешно обучается, превращаясь из «бестолкового ребенка» в «воина». Однако, став частью клана «оматикайя» и сочетавшись браком с дочерью вождя, он все еще остается в жестком подчинении условному клану «солдафонов»-землян. Разрушительный ракетный удар, который люди нанесли по сакральным местам жителей Пандоры, и открывшаяся причастность к этому Джейка активируют этап «отделения» (изгнания). Оказавшись перед неизбежностью выбора, герой завершает процесс самоидентификации в пользу аватара. На «промежуточном» этапе инициации он значительно повышает свой статус — повторяет подвиг великих героев прошлых времен (укрощает гигантского летающего ящера) и в качестве наездника «последней тени» становится вождем клана, инициатором и лидером объединенного военного сопротивления вплоть до полного изгнания землян с Пандоры. Финальная инициация (смерть Джейка Салли в теле № 1 и возрождение в теле № 2) представляет собой сущностную трансформацию и одновременно является «точкой выхода» и «точкой нового входа». Процесс, визуально представленный на экране как магический церемониал перехода «через глаз Эйвы» в сиянии Священного дерева, отождествляется с завершением цикла подчинения демонической земной природе и началом цикла духовной жизни: переживания Бога внутри себя и себя как части Бога (Высшего разума).

Акцентируя внимание на принципе цикличности (многократное повторение фаз переноса сознания из тела в тело, круговорот энергии в природе Пандоры, периоды возвращения «великой скорби» и пришествия спасителя), режиссер предлагает осмыслить жизнь как процесс качественного обновления в рамках предоставленного/отпущенного времени. Вопреки лоббированию коллегами-кинематографистами идеи телесного бессмертия («Звездные врата» реж. Р. Эммерих, «6-й день» реж. Р. Споттисвуд, «Элизиум» реж. Н. Бломкамп и др.) в «Аватаре» Дж. Кэмерон транслирует традиционную христианскую концепцию — рождение новой формы невозможно без умерщвления старой. Как умирает гусеница, перерождаясь в кокон в бабочку, или зерно, посаженное в землю, чтобы возродиться в колосе, так умирает душа в плотном (земном) теле, чтобы воскреснуть в своем «теле духовном»³. Другими словами, если «жизнь есть непрерывное умирание» [21, с. 72], то каждая фаза символической смерти внутри цикла подразумевает результат активной духовной работы. В этом смысле все промежуточные инициации Джейка Салли вплоть до финальной церемонии являются формой подготовки сознания к переходу в иной, лучший мир, как его творчески воплощает режиссер.

ПЕРЕХОД КАК СИМУЛЯЦИЯ

Несколько иная концепция смерти и воскрешения героя представлена в «Матрице». Фильм изобилует аллюзиями к различным религиозным и философским теориям, что послужило основанием для научной дискуссии. В монографии «Матрица и философия» [22] У. Ирвин и ряд других авторов всерьез рассматривают Матрицу как платоновскую модель пещеры, отождествляя вымышленный цифровой мир, созданный для людей компьютерной системой, с театром теней, темницей для разума. Соответственно, по умолчанию за реальность принимается опустошенная Земля и господство машин, выращивающих людей в качестве энергетических батареек. С самого начала Нео отводится миссия «избранного» — спасителя человечества, к которой он уверенно продвигается в три этапа: посещение Пифии (пророчество и предательство Сайфера); спасение Морфеуса (готовность пожертвовать собой и утверждение в вере); смерть и воскрешение (переход, подтверждение избранности). Последовательность событий и финальный полет/вознесение главного героя многих натолкнули на

³ «Сеется тело душевное, возрастет тело духовное...» (1 Кор. 15:44).

проведение аналогии между Нео и Христом, однако при более детальном анализе семантическая картина меняется.

Через аллгорию пещеры Платон объясняет свойственные человеческой природе два уровня восприятия мира: «зримое» и «умопостигаемое». Первое ассоциируется с «теньями и отражениями», ошибочно принимаемыми за истину, а второе означает созерцание прообразов, «находящихся в вышине» [23, 517b], что подразумевает символическое «освобождение от оков» и восхождение души «из подземелья к Солнцу» [23, 532b]. В системе координат «Матрицы» мозг Нео, освобожденный ото сна или оков нейросимуляции, капитан «Навуходоносора» Морфеус обращает к образам эсхатологической реальности. Солнца (Света разума, символа высшего «Я») в небе нет, как нет и небес, восхождение заменяется спуском в канализационные протоки, и последний оплот человечества — священный город Сион⁴ (христианский символ Царства Божия) находится где-то глубоко «под землей, ближе к ядру» («Матрица», 00:47:20), т. е. семантически «небеса» оказываются в «аду». В контексте этой чудовищной смысловой подмены у человечества не может быть никакого освобождения.

По замыслу режиссеров, Нео, Морфеус и Тринити, в отличие от коллективного спящего человечества, являются персонификациями пробужденного сознания. Однако их ментальная деятельность и качественное развитие тоже связаны с виртуальной реальностью с той лишь разницей, что они совершают в нее несанкционированный программой (хакерский) вход. Путь к достижению благой цели (пробуждение и освобождение человечества) визуально демонстрируется насильственными методами, характерными для компьютерной игры. Финальная фаза инициации героя решена как смерть от руки виртуального «агента» Смита и воскрешение, последовавшее за реальным признанием в любви и поцелуем Тринити. К слову, в современных видеоиграх «лейтмотив ритуальной смерти и воскресения» игрока связан с мифологемой священного брака с богиней, в результате которого ее избранник «наделяется божественными качествами» [24, с. 33]. Семантика перехода Нео через смерть раскрывается в сущностной трансформации природы героя от человеческой до сверхчеловеческой и реализуется в виртуальном мире как выход за пределы установленных компьютерной системой границ и правил. Однако ввиду отсутствия высшей реальности и смысловой подмены духовного мира телесным сам процесс перехода становится симуляком (бодрийеровской копией без оригинала).

⁴ «С Сиона, который есть верх красоты, является Бог» (Пс. 49:2).

СЕМАНТИКА И КОНЦЕПТЫ ПЕРЕХОДА: ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучение материала позволило сделать некоторые обобщения и выводы. Переход в контексте рассмотренных кинофильмов представляет собой многофазовый процесс (цикл инициаций), в котором смерть и воскрешение символизируют сущностную трансформацию героя. В сакральном пространстве волшебной сказки или сновидения (как экранной реальности) герой представляет собой персонификацию образа души или сознания. Сакральное (внутреннее) пространство от обыденного (внешнего) визуально отличается, как правило, наличием живой природы, мифических существ, архетипических образов и включает образ леса как важный атрибут бессознательного; урбанизацию сакрального пространства можно расценивать как его деградацию. Объединяющим фактором является война, в условиях которой герой вынужден активно действовать и сделать выбор между противоборствующими началами.

Семантика перехода зависит от прообраза, которому подражает герой. Ментальный сценарий трансформации души/сознания может имитировать внешнюю природу — солнце или воспроизводящие силы (представленные Осирисом, Дионисом и др.), которые запрограммированы на циклическую смену состояния; а может углубляться во внутреннюю природу человека и, обращаясь к христианскому «божественному архетипу», повторять подвиг Христа Спасителя. (Подражание инферальному образцу в рамках работы не рассматривается.) В первом случае очищение, перерождение движется необходимостью обновления, смерть и воскрешение манифестируют повторяющийся переход от хаоса к порядку, от старого к новому, от невежества к знанию, от незрелости к духовной жизни. Во втором случае переход не задан извне, но может быть осуществлен только осознанно и по собственной воле; душевное тело умирает низшими аспектами, чтобы возродиться к бессмертию, обретая высшие, божественные качества. «Дело Христа в мире есть прежде всего победа над смертью и уготовление воскресения и вечной жизни» [21, с. 74].

В многофазовом процессе перехода от «точки входа» до «точки выхода» наблюдаются признаки подражания как внешней, так и внутренней природе, что позволяет предположить их взаимосвязь и закономерную последовательность. Условно молодая душа, проходя инициации, рождается и умирает множество раз — «всякая жизнь складывается из непрерывной цепи “испытаний”, “смертей”, “воскрешений”» [2, с. 186], и пока она в колесе повторений ждет спасителя извне, она еще жертва внешних

сил. В зрелой душе пробуждается любовь и готовность к самопожертвованию, она открывает в себе божественный прообраз и, ступая на путь Христа, сама становится спасителем для других. Следовательно, готовность героя принести в жертву свою жизнь из любви и сострадания к ближним (символически пожертвовать своим земным Эго) является признаком истинного Пробуждения, которое предшествует эволюции «внутреннего» человека (душевное трансформируется в духовное).

В условиях глобальной механизации и компьютеризации человеческой жизни наблюдается характерная тенденция к замещению концепта «душа» концептом «сознание» (в худшем варианте «мозг»). Когда в семантическом пространстве триада «тело — душа — дух» подменяется дихотомией «тело — мозг» (как в «Матрице»), ментальный канал связи души с духом блокируется и проектируется другой канал, основанный на сходстве мозговой активности с функциями компьютера. В этой парадигме идеальным образцом для мозга будет уже не «божественный архетип», а искусственный интеллект, что предвосхищает инволюционный разворот человечества вспять — от духа к материи. (Эта проблема требует отдельного изучения.)

Современный кинематограф, воплощая в жанре фэнтези древние мифы и архетипы, апеллирует к символическому мышлению широкой зрительской аудитории, оказывая серьезное влияние на формирование культурного кода. И наоборот, искусственно создаваемые режиссерами архетипические образы отражают ментальное состояние социума и являются «маркерами времени и изменений в обществе в целом» [25, с. 239].

Список источников

1. Тарковский А.А. Уроки режиссуры : учебное пособие. Москва, 1993. 92 с.
2. Элиаде М. Аспекты мифа / пер. В. Большакова. Москва : Академический проект, 2017. 235 с.
3. Башляр Г. Избранное: Поэтика пространства. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2014. 352 с.
4. Пропп В.Я. Морфология сказки. Изд. 2-е. Москва : Наука, 1969. 168 с.
5. Спутницкая Н.Ю. Некоторые модификации фольклорной сказки в кино: опыт теоретического исследования // Телекинет. 2019. № 3 (8). С. 14–19.
6. Зайцева М.Л., Будагян Р.Р. Цифровые технологии в искусстве XXI века // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 1. С. 26–33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33.
7. Перельштейн Р.М. Метафизика киноискусства // Вестник культурологии. 2021. № 1. С. 57–79. DOI: 10.31249/hoc/2021.01.03.
8. Галкина М.А. О жанровом своеобразии фэнтези // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2021. № 1. С. 97–108. DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-97-108.
9. Degim I.A. Fantasy Films as a Postmodern Phenomenon : Thesis ... Master of Arts. Ankara : İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, 2011. 108 p.
10. Лотман Ю.М. Об искусстве : структура художественного текста, семиотика кино и проблемы киноэстетики : статьи, заметки, выступления (1962–1993) / сост., вступ. ст. Р.Г. Григорьев. Москва : Искусство-СПб, 1998. 702 с.
11. Геннеп А. ван. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов / пер. с фр. Москва : Восточная литература РАН, 1999. 198 с.
12. Колотаев В.А. Репрезентация моделей идентичности в структуре драматургического конфликта в игровом кино XX–XXI веков : дис. ... докт. искусствоведения. Санкт-Петербург : РИИИ, 2022. 303 с.
13. Юнг К.Г. Структура психики и архетипы. Москва : Академический проект, 2009. 303 с.
14. Элиаде М. Миф о вечном возвращении // М. Элиаде. Избранные сочинения : Миф о вечном возвращении. Образы и символы. Священное и мирское / пер. с фр. Ю.Н. Стефанов, Н.К. Гарбовский, А.А. Васильева. Москва : Ладомир, 2000. С. 23–126.
15. Керлот Х. Словарь символов : [Мифология. Магия. Психиатрия : перевод]. Москва : REFL-book, 1994. 602 с.
16. Элиаде М. Тайные общества : Обряды инициации и посвящения / пер. с фр. Г.А. Гельфанд ; ред. А.Б. Никитин. Москва ; Санкт-Петербург : Университетская книга, 1999. 356 с.
17. Холл М.-П. Энциклопедическое изложение масонской, герметической, каббалистической и розенкрейцеровской символической философии. Новосибирск : Наука, 1993. 794 с.
18. Меррелл-Вольф Ф. Пути в иные измерения : Личная запись преобразования сознания / отв. ред. Ю. Смирнов. Киев : София, 1993. 384 с.
19. Фетисова Т.А. Фэнтези — феномен современной культуры. Обзор // Вестник культурологии. 2017. № 2 (81). С. 179–192.
20. Делёз Ж. Различие и повторение. Санкт-Петербург : Петрополис, 1998. 384 с.
21. Бердяев Н.А. Смерть и бессмертие // Развитие личности. 2014. № 1. С. 69–88.
22. The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real / ed. by W. Irwin. Chicago ; La Salle, Illinois : Open Court Publishing, 2002. 280 p.
23. Платон. Государство // Платон. Диалоги : книга вторая. Москва : Эксмо, 2008. С. 89–454.
24. Батулин Д.А., Галанина Е.В. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2022. № 48. С. 29–43. DOI: 10.17223/22220836/48/3.
25. Степанова П.М. Антропологический театр и мировой кинематограф: эстетика и методология исследования : дис. ... докт. искусствоведения. Санкт-Петербург, 2022. 395 с.

Semantics of Transition: Death and Resurrection of the Hero in Film Fantasy at the Turn of the 20th–21st Centuries

Victoria N. Alesenkova

Saratov State Conservatoire named after L.V. Sobinov,
1 Petra Stolypin Av., Saratov, 410012, Russia
ORCID 0000-0002-3768-7024;
SPIN 6723-6669; alesenvic@gmail.com

Abstract. *The article is devoted to the study of human metaphysical experience through cinema art. The material of the study is widely known fantasy films (“The Lord of the Rings”, “The Matrix”, “Harry Potter”, “The Chronicles of Narnia”, “Avatar”), in which the sacral space is realized as a magical fairy tale or a dream, and the hero acting in it is identified with the concept of “soul” or “consciousness”. The aim of the study is to semantically and cognitively analyze the visual image of transition through death, which is offered to the viewer by cinematography, and to model the director’s concepts included in it. The author’s concept of transition is based on the works of M. Eliade, A. van Gennep, C.G. Jung, M.P. Hall and is revealed as a multi-phase process of soul transformation in the conditions of spiritual or perceptual crisis. It is established that the transition scenario in the films considered includes an “entry point” into another world, a series of initiations and an “exit point”. In this context, death and resurrection are the climactic phase and have different symbolic connotations, their essence depending on the prototype that the hero imitates. As it has been revealed, the imitation of cyclical forces of nature (solar, agrarian deities) by contemporary directors is interpreted by them as a long stage of soul maturation, which is no longer opposed to, but naturally precedes the imitation of the “divine archetype” (in the Christian tradition, Christ the Saviour). The axis of transition from forced submission to the endless cycle of renewal to the evolutionary stage of spiritual maturity is the act of “awakening” expressed in the willingness to voluntarily sacrifice oneself out of love and compassion for others. Death and resurrection in this case manifest the metaphysical transformation of the soul aspect into the spiritual one. At the same time, in the process of studying the film material, a tendency of a transgressive nature was detected, namely the replacement of the concept “soul” by the concept “brain”. As a result of identifying the functions of the human brain with the functions of a computer in the mental space, there is a danger of substitution of the divine image by artificial intelligence, which can provoke the blocking of the channel “soul – spirit” and the involutory turn from spirit to matter.*

Key words: transition/initiation, death and resurrection, soul transformation, sacred space, The Chronicles of Narnia, Harry Potter, Avatar, The Matrix, fantasy films, art history, screen arts.

Citation: Alesenkova V.N. Semantics of Transition: Death and Resurrection of the Hero in Film Fantasy at the Turn of the 20th–21st Centuries, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 482–491. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-482-491.

References

1. Tarkovsky A.A. *Uroki rezhissury: uchebnoe posobie* [The Lessons on Film Directing: textbook]. Moscow, 1993, 92 p.
2. Eliade M. *Aspekty mifa* [Aspects of Myth]. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2017, 235 p.
3. Bachelard G. *Izbrannoe: Poehtika prostranstva* [Selected: The Poetics of Space]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2014, 352 p.
4. Propp V.Ya. *Morfologiya skazki* [Morphology of a Fairy Tale]. Moscow, Nauka Publ., 1969, 168 p.
5. Sputnitskaya N.Yu. Some Modifications of Folklore Fairy Tale in Cinema: Experience of Theoretical Research, *Telekinet*, 2019, no. 3 (8), pp. 14–19 (in Russ.).
6. Zaitseva M.L., Budagyan R.R. Digital Technologies in the 21st Century Art, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2022, vol. 19, no. 1, pp. 26–33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33 (in Russ.).
7. Perelshtein R.M. Metaphysics of Cinema Art, *Vestnik kul'turologii* [Herald of Culturology], 2021, no. 1, pp. 57–79. DOI: 10.31249/hoc/2021.01.03 (in Russ.).
8. Galkina M.A. On the Genre Diversity of Fantasy, *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka* [Theatre. Painting. Cinema. Music], 2021, no. 1, pp. 97–108. DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-97-108 (in Russ.).
9. Degim I.A. *Fantasy Films as a Postmodern Phenomenon: Thesis ... Master of Arts*. Ankara, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Publ., 2011, 108 p.
10. Lotman Yu.M. *Ob iskusstve: struktura khudozhestvennogo teksta, semiotika kino i problemy kinoestetiki: stat'i, zametki, vystupleniya (1962–1993)* [On Art: The Structure of the Artistic Text, Semiotics of Cinema and Problems of Film Aesthetics: Articles, Notes, Speeches (1962–1993)]. Moscow, Iskusstvo-SPb Publ., 1998, 702 p.
11. Gennep A. van. *Obryady perekhoda. Sistematicheskoe izuchenie obryadov* [The Rites of Passage. Systematic Study of Rites]. Moscow, Vostochnaya Literatura RAN Publ., 1999, 198 p.
12. Kolotaev V.A. *Reprezentatsiya modelei identichnosti v strukture dramaturgicheskogo konflikta v igrovom kino XX–XXI vekov* [Representation of Identity Models in the Structure of Dramaturgical Conflict in the 20th–21st Century Game Cinema], Doct. art hist. sci. diss. St. Petersburg, RIII Publ., 2022, 303 p.
13. Jung C.G. *Struktura psikhiki i arkhetypy* [The Structure of the Psyche and Archetypes]. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2009, 303 p.

14. Eliade M. The Myth of the Eternal Return, *M. Eliade. Izbrannye sochineniya: Mifo vechnom vozvrashchenii. Orazy i simvol. Svyashchennoe i mirskoe* [M. Eliade. Selected Works: The Myth of Eternal Return. Images and Symbols. The Sacred and the Profane]. Moscow, Ladomir Publ., 2000, pp. 23–126 (in Russ.).
15. Cirlot J. *Slovar' simvolov* [The Dictionary of Symbols]. Moscow, REFL-Book Publ., 1994, 602 p.
16. Eliade M. *Tainye obshchestva: Obryady initsiatsii i posvyashcheniya* [The Secret Societies Rites and Symbols of Initiation]. Moscow, St. Petersburg, Universitetskaya Kniga Publ., 1999, 356 p.
17. Hall M.P. *The Secret Teachings of All Ages: An Encyclopedic Outline of Masonic, Hermetic, Qabbalistic and Rosicrucian Symbolical Philosophy*. Novosibirsk, Nauka Publ., 1993, 794 p. (in Russ.).
18. Merrell-Wolff F. *Pathways Through to Space: A Personal Record of Transformation in Consciousness*. Kiev, Sofiya Publ., 1993, 384 p. (in Russ.).
19. Fetisova T.A. Fantasy Is a Phenomenon of Modern Culture. Review, *Vestnik kul'turologii* [Herald of Culturology], 2017, no. 2 (81), pp. 179–192 (in Russ.).
20. Deleuze G. *Difference and Repetition*. St. Petersburg, Petropolis Publ., 1998, 384 p. (in Russ.).
21. Berdyaev N.A. Death and Immortality, *Razvitie lichnosti* [Development of Personality], 2014, no. 1, pp. 69–88 (in Russ.).
22. Irwin W. (ed.) *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Chicago, La Salle, Illinois, Open Court Publishing, 2002, 280 p.
23. Plato. State, Platon. *The Dialogues of Plato: Book Two*. Moscow, Ehksmo Publ., 2008, pp. 89–454 (in Russ.).
24. Baturin D.A., Galanina E.V. Mythological Archetype of Death and Resurrection in Video Games, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History], 2022, no. 48, pp. 29–43. DOI: 10.17223/22220836/48/3 (in Russ.).
25. Stepanova P.M. *Antropologicheskii teatr i mirovoi kinematograf: ehstetika i metodologiya issledovaniya* [Anthropological Theatre and World Cinema: Aesthetics and Methodology of Research], Doct. art hist. sci. diss. St. Petersburg, 2022, 395 p.

НОВИНКА



А.С. Пушкин и книга : к 225-летию со дня рождения Александра Сергеевича Пушкина : [материалы науч.-практ. конф. Вып. 3] / Российская государственная библиотека, Российская академия образования, Государственный музей А.С. Пушкина ; [сост.: Е.А. Иванова, Н.И. Михайлова и др. ; под общ. ред. Н.И. Михайловой, А.Ю. Самарина]. Москва : Пашков дом, 2024. 524 с. : ил.

В подготовленном к 225-летию со дня рождения А.С. Пушкина сборнике представлены материалы научной конференции «А.С. Пушкин и книга», проходившей в Москве в апреле 2023 г., а также статьи участников конференций 2019, 2021 годов.

Организаторами конференции 2023 г. выступили Российская государственная библиотека, Государственный музей А.С. Пушкина, отделение «Образование и культура» Российской академии образования. Участие в мероприятии приняли известные пушкинисты, специалисты российских и зарубежных научно-исследовательских и образовательных учреждений, музеев, библиотек. Статьи сборника широко и многопланово раскрывают тему «А.С. Пушкин и книга».

Подробная информация:

Российская государственная библиотека,
Издательство «Пашков дом»
119019, Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5
Тел.: +7 (495) 695-59-53, +7 (499) 557-04-70, доб. 26-46
Pashkov_Dom@rsl.ru, sale.pashkov_dom@rsl.ru
www.rsl.ru/pashkovdom