

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ Н.П. Копцева

« _____ » _____ 2019 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

51.03.01 Культурология

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ АНТИЧНОЙ МИФОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ
МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ

Руководитель _____ канд. филос. наук, доцент М.А. Колесник
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник _____ В.И. Юрьева
подпись, дата инициалы, фамилия

Красноярск 2019

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Интерпретация античной мифологии в современной массовой культуре».

Нормоконтролер

подпись, дата

А.Е. Худоногова

инициалы, фамилия

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Интерпретация античной мифологии в современной массовой культуре» представлена в объеме 55 страниц, 78 использованных источников.

МАССОВАЯ КУЛЬТУРА, АНТИЧНАЯ МИФОЛОГИЯ, ИНТЕРПРЕТАЦИЯ, РЕЦЕПЦИЯ

Цель данного исследования – изучение актуальной интерпретации античной мифологии в современной массовой культуре.

Данная цель предполагает следующие исследовательские задачи:

1. Составить общую характеристику современного состояния массовой культуры.
2. Провести обзор основных современных научных исследований в области античной рецепции в массовой культуре XX-XXI вв.
3. Представить варианты интерпретации античной мифологии в выбранных областях массовой культур.
4. Сделать выводы о специфике функционирования античной мифологии в современной массовой культуре.

В результате проведенного исследования были выделены особенности и способы интерпретации античной мифологии.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические основания изучения античной мифологии в массовой культуре	11
1.1 Общая характеристика современной массовой культуры	11
1.2 Исследования заимствований античных сюжетов и образов в массовой культуре XX-XXI вв.	20
2 Специфика интерпретации мифологических образов в массовой культуре начала XXI вв.	31
2.1 Трансформация мифологического персонажа в видеоигре	32
2.2 Кинематографическая и анимационная интерпретация.....	35
2.3 Миф в литературе XXI в.	40
2.4 Миф в современной музыкальной культуре	42
Заключение	44
Список использованных источников	47

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

Античная культура повлияла на процесс формирования и последующего развития большинства национальных европейских культур. Этим были созданы уникальные возможности для обретения античностью положения всегда значимого культурного феномена. Актуальность античного наследия не зависит от времени и выражается в необходимости постоянного создания новых ее интерпретаций, отражающих идеалы своей эпохи. Поэтому каждая новая концепция античного наследия изображает не только античность, но и тех, кто её интерпретирует.

В современных условиях значимым будет рассмотреть изменение образов античности в аспекте распространения современных информационных технологий. По мнению современного экономиста Л. Туроу сейчас «человеческая культура и человеческие ценности формируются электронными средствами массовой информации»¹, поэтому группы, объединения в Интернете, базирующиеся в большинстве на движущей силе активной молодежи, в некоторой степени могут отразить изменения, которые можно проследить в этой части общества. Изучение содержания интернет-сайтов, форумов, литературных порталов, блогосферы предоставляет широкое поле для размышлений в рамках исследуемой темы.

Актуальность данной темы также вызвана распространенностью мифологических образов и их реминисценций в мировой культуре: книги, картины, музыка, скульптура, кинематограф и анимация и так далее. Но в последнее время наблюдается тенденция к исчезновению знаний о мифологических образах у современной молодежи в угоду «мифологии» поп-культуры, вошедшей в контекст русской культуры. В связи с этим

¹ Туроу, Л. Будущее капитализма. Как сегодняшние экономические силы формируют завтрашний мир : из собрания переводов А. И. Фета [Электронный ресурс] / Л. Туроу ; пер. с англ. А. И. Фет. – Philosophical arkiv, Nyköping (Sweden), 2016. – С. 93. – Режим доступа: http://aifet.com/books/transl_v10_Thurou.pdf

представляется весьма актуальным показать бытование элементов античной мифологии в значимых сферах современной массовой культуры.

Степень разработанности проблемы

В первую очередь были рассмотрены исследования массовой культуры прошлого и настоящего времени. Первыми работами, в которых были обозначены главные проблемы взаимоотношений классического искусства и массового общества, стали знаменитые исследования Х. Ортега-и-Гассета² и В. Бенямина³, которые являются сторонниками идеи, что массовая культура имеет низкий духовный потенциал и основывается на манипулировании массовым сознанием. Представителем другой позиции выступает А. Я. Флиер⁴, отмечая, что благодаря массовой культуре происходит распространение классического наследия и передача его смыслов массовому сознанию.

Среди исследований последних лет можно отметить как узкоспециализированные, так и обобщающие работы Д. В. Смолкиной⁵, Е. А. Александровой⁶, Е. Н. Шапинской⁷.

Другая сторона исследуемой темы – античная мифология. Репрезентация наследия древней Греции в разные периоды истории активно интересовала научное сообщество. Значимой работой в данном вопросе является книга М. Е. Грабарь-Пассек⁸. Автор работы, уточняя распространенные формы восприятия артефактов античной культуры (реминисценция, рецепция, подражание), поясняет, что обращение к произведениям античности встречается в каждой эпохе с целью поиска в них решения проблем современности.

² Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-Гассет ; пер. с исп. А. М. Гелескул. – Москва : АСТ, 2016. – 256 с.

³ Бенямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Бенямин ; под ред. Ю. А. Здорова. Предисловие, составление, перевод и примечания С. А. Ромашко. – Москва : Медиум, 1996. – С. 66-91.

⁴ Флиер, А. Я. Массовая культура и ее социальные функции / А. Я. Флиер // *Общественные науки и современность*. – 1998. – №6. – С. 138-148.

⁵ Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – 28 с.

⁶ Александрова, Е. А. Массовая культура и мифология в начале XXI века (пример американских художественных фильмов, снятых на основе комиксов и произведений в жанре фантастики) / Е. А. Александрова // *Артикульт*. – 2014. – №1 (13). – С. 73-80.

⁷ Шапинская, Е. Н. Массовая культура: очерк теорий. У истоков / Е. Н. Шапинская // *Культура культуры*. – 2016. – №2 (10). – С. 51-62.

⁸ Грабарь-Пассек, М. Е. Античные сюжеты и формы в западноевропейской литературе / М. Е. Грабарь-Пассек. – Москва : Наука, 1966. – 320 с

В определении интерпретации сюжетов античной мифологии, реминисценций античной художественной культуры широко распространено обращение к национальным литературам в крупных исследованиях: Т. А. Шарыпиной⁹, к работам определенных поэтов и писателей у С. А. Бакаевой¹⁰, О. М. Савельевой¹¹.

Важные идеи по проблемам функционирования античности в современном обществе представлены в работах, О. А. Запека и В. С. Шовикова¹², А. Е. Петраковой¹³, главной темой которых стала связь и взаимовлияние античной и современной культуры по определенным аспектам.

Наиболее актуальными и представляющими тему разнообразно изученной в отечественной науке являются монография и некоторые другие работы Е. А. Чиглинцева¹⁴. Казанский исследователь раскрывает общие обоснования использования античности современностью. Также в его исследованиях связь двух культур анализируется как диалог, в который включаются личности, явления, произведения, памятники и другие объекты из истории античности, знаковые для культуры. В таком случае античные образы получают новые смыслы, обусловленные в основном современностью. Также они становятся символами, которые можно интерпретировать, а античность предстает разрозненными стереотипными образами¹⁵.

Исследования рецепции античности сильно различаются по методу и предмету изучения, поэтому было основано отдельное издание для полноценной дискуссии – журнал «Classical Receptions Journal». Его основателем является профессор-антиковед Л. Хардвик. Идея журнала в том,

⁹ Шарыпина, Т. А. Античность в литературной и философской мысли Германии первой половины XX в. / Т. А. Шапинская. – Н. Новгород : Изд-во ННГУ, 1998. – 128 с.

¹⁰ Бакаева, С. А. Рецепция классики в современной французской литературе / С. А. Бакаева // Вестн. Москов. ун-та. Сер. 9. Филология. – 2016. – №4. – С.145-153.

¹¹ Савельева, О. М. О реминисценции одного античного сюжета у М. Цветаевой / О. М. Савельева // Античность в контексте современности. – Москва : Изд-во МГУ, 1990. – С. 138-149.

¹² Запека, О. А., Шовиков, В. С. Дискурс античности в массовой культуре постмодерна и методы его интерпретации / О. А. Запека, В. С. Шовиков // Вестник славянских культур. – 2018. – №3. – С. 122-134.

¹³ Петракова, А. Е. Античность и искусство XXI века, или «Античность, притворись ее знатоком» / А. Е. Петракова // Труды СПбГИК. – 2012. – №192. – С.137-143.

¹⁴ Чиглинцев, Е. А. Рецепция античности в культуре конца XIX - начала XXI вв. : монография / Е. А. Чиглинцев. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2009. – 290 с.

¹⁵ Там же. С. 25.

чтобы он многосторонне охватывал рецепцию греко-римского искусства и культуры в античности и в дальнейших эпохах¹⁶.

Ценную работу по данной проблеме осуществляет Центр исследований классической традиции в Польше и Восточно-Центральной Европе (ОВТА)¹⁷, созданный в 1991 году при университете. Они изучают античность как культурный опыт, предполагая, что каждое новое определение классического наследия дает знание в первую очередь о тех, кто сделал расшифровку впервые. Таким образом, античность становится точкой пересечения для поколений, обществ, которые могут сравнивать смыслы, образы рецепции и в результате лучше понимать друг друга, осознавать через общее наследие свое единство.

Объект исследования

Объектом настоящего исследования является современная массовая культура.

Предмет исследования

Предметом исследования являются произведения массовой культуры на темы из античной мифологии, персонажей и мифологических сюжетов и их интерпретация.

Цель исследования

Цель исследования является изучение актуальной интерпретации античной мифологии в современной массовой культуре.

Задачи исследования

Поставленная цель обуславливает задачи работы:

5. Составить общую характеристику современного состояния массовой культуры.

6. Провести обзор основных современных научных исследований в области античной рецепции в массовой культуре XX-XXI вв.

¹⁶ Hardwick, L. Editorial / L. Hardwick // *Class. Recept. J.* – 2009. – Vol. 1, №1. – P. 1.

¹⁷ *Antiquity And We* / eds. Katarzyna Marciniak // *Series OBTA Studies In Classical Reception.* – Warsaw : Faculty of “Artes Liberales,” University of Warsaw, 2013 – 401 p. – URL: https://www.academia.edu/8132275/Antiquity_and_We

7. Представить варианты интерпретации античной мифологии в выбранных областях массовой культур.

8. Сделать выводы о специфике функционирования античной мифологии в современной массовой культуре.

Методологические основы исследования

В процессе изучения и исследования проблематики античной мифологии и массовой культуры были использованы общенаучные методы: описание, анализ, синтез, анализ научной и публицистической литературы по теме выпускной работы.

Основными методами выступили интерпретация содержания произведений, которая позволила определить особенности функционирования диалога античной мифологии и массовой культуры, с опорой на теорию рецептивной эстетики, принимающей во внимание социокультурные условия воспроизведения классического наследия.

Гипотеза: Массовая культура, помещая античную мифологию в свой контекст, демонстрирует не только упрощение античной мифологии для восприятия, но и наделение ее смыслами, радикально отличающимися от изначальной сути античного наследия.

Новизна исследования: Внесение вклада в изучение исследуемой проблемы, исследование взаимодействия современного массового сознания с античным наследием, рассмотрение трансформации образов античного наследия в аспекте распространения современных информационных технологий.

Теоретическая и практическая значимость результатов исследования

Теоретическая значимость определяется актуальностью исследования, а так же вкладом в изучение проблемы, которая ещё недостаточно рассмотрена в отечественной науке.

Практическое применение данной работы возможно при дальнейших исследованиях интерпретации и рецепции античности, функционирования

образов античной мифологии и массовой культуры, а так же при последующем изучении репрезентации античных образов посредством современных информационных технологий, например, таких как Интернет. Исследование может быть использовано при составлении лекций и семинаров, при написании исторических, историко-культурных, искусствоведческих сочинений.

Структура работы

Данное исследование состоит из введения, двух глав, разделенных на параграфы, заключения и списка использованных источников (78).

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИЗУЧЕНИЯ АНТИЧНОЙ МИФОЛОГИИ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ

1.1 Общая характеристика современной массовой культуры

Заинтересованность в феномене массовой культуры существует с давних пор и к настоящему времени появилось множество исследований, теорий и концепций массовой культуры. Подавляющее число авторов рассматривают её как особенный социальный феномен, обладающий своим происхождением, своеобразием и тенденциями развития. Поэтому следует уделить внимание исследованию трансформаций, сопровождающих данное явление, его характерные особенности и определения.

Исследование перемен в массовой культуре находится в границах, которые задаются самим понятием масскультуры, и удерживается ими. Он крепко связывается с традицией отрицательных и двойственных трактовок, и это формирует преграду для новых процессов, проистекающих в данном явлении. Недостаток в цельной терминологии разбивает основу для нахождения общих идей в положениях между теоретиками разных научных школ, иначе говоря, исключает вероятность обобщения их достижений в осмыслении преобразований сущности актуальной массовой культуры. Трактовки одних и тех же отмечаемых учеными процессов, в силах которых повлиять на сущностные особенности культуры, вполне могут оказаться достаточно противоречивыми. Это такие выражения, как: «массовая культура разрушается», «массовая культура становится сильнее»¹⁸. Подкреплённый традицией элитистский метод в изучении поп-культуры затрагивает и анализ современных культурных преобразований, в рамках которого множество новых явлений произвольно интерпретируются единственно как продолжение воссоздания «человека массы».

¹⁸ Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – С. 4.

Первые примеры теоретического осмысления массовых феноменов, возникшие на рубеже XIX-XX вв., обусловили центральный дискурс соответствующих западных работ более чем на десятилетия вперед. В произведении «Восстание масс» Х. Ортега-и-Гассет¹⁹ предположил, что в будущей эпохе именно масса станет господствующей силой в иерархии социальных структур. Отрицательные прочтения, с которыми первоначально было связано понятие «масса», перекинулись и на термин «массовая культура», что впервые возник в 40-х гг. XX в. в трудах М. Хоркхаймера и Д. Макдональда²⁰. В исследованиях, употребляющих ранние суждения о «массе», вырабатывается «аристократическая» концепция масскультуры. Данная концепция соприкасается с идеями о противопоставлении массовой и элитарной культур, о превалировании стандартов духовного существования «массового человека», об опасной утрате индивидуальности культуры «массой». «Аристократическая» концепция в наше время существует как на уровне повседневного сознания, так и в специализированной философско-культурологической литературе.

С увеличением популярности неолиберальных идей в западной гуманитарной науке вырабатываются такие теории, каковые совсем отвергают надобность индивидуального сопротивления массовой культуре (концепция «прогрессивного развития»)²¹. Положительно оценивая действие массовой культуры, данная концепция фиксирует то, что на сегодняшний день любая индивидуальность причастна к культуре: каждый располагает необходимым минимумом образованности и свободного времени, чтобы осуществить эту причастность. В то же время распространенные культурные конфигурации представляются как явные отображения потребностей масс. Происходит совмещение «культуры масс» и высокой культуры, более того, популярная культура в некоторой степени обогащает «высокую культуру» и оказывается

¹⁹ Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-Гассет ; пер. с исп. А. М. Гелескул. – Москва : АСТ, 2016. – 256 с.

²⁰ Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культуролог. наук : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – С. 13.

²¹ Там же.

центральным механизмом индивидуальной инкультурации и социальной интеграции.

Таким образом, во второй половине XX века вектор внимания исследователей культуры сдвигается от изложения культурного упадка к изучению влияния феноменов потребления и массовых медиа на социальную и культурную сферу. Внимание привлекают, главным образом, способности потребителей противиться прямым установкам в соответствии с их собственными мировоззренческими предписаниями и включенностью в определенный тип дискурса.

В настоящее время прослеживается тенденция к избеганию употребления термина «массовая культура», особенно это наблюдается в работах западных авторов. Однако, в исследованиях о мировой «медиа-культуре» или «популярной культуре» можно заметить обращение именно к проблематике массовой культуры, только зачастую без упоминания самого понятия.

Отдельные исследователи отмечают, что обсуждаемая культура в качестве особенного культурного феномена нередко демонстрирует существенное несоответствие формы и содержания. К примеру, отечественный социолог А. Б. Гофман указывает на то, что масскультура передаёт в сложные этапы культуры общества такое её состояние, когда формируется процесс разложения её содержательных уровней²². Вследствие этого, функционируя, она зачастую утрачивает своё значение и классическую мораль.

Следуя другой теории²³, культура масс трактуется как феномен, выражающий особые черты создания культурных ценностей в обществе, созданном современным человеком. Считается, что массовая культура потребляется всеми людьми без привязки к местности своего проживания. Массовой она называется также потому, что изо дня в день производится в

²² Гофман, А. Б. Мода и люди : новая теория моды и модного поведения / А. Б. Гофман. – Москва : Наука, 1994. – С. 17.

²³ Маркова, Г. И. Массовая культура: содержание и социальные функции: дис. ... канд. культурологических наук / Г. И. Маркова. – Москва, 1996. – 150 с.

огромных количествах, т. е. это культура повседневности, и становится она доступной аудитории благодаря СМИ.

Даниел Белл²⁴ определяет масскультуру в некотором роде устройением повседневного сознания в информационной среде, специальной знаковой системой, при помощи которой участники постиндустриального общества добиваются взаимопонимания. Культура выдается как соединяющий элемент между информационным обществом и теми, кто включён в него. Сообщение же между этими людьми реализовывается только на языке массовой культуры, т. е. среднем общедоступном языке массового человека.

Согласно Н. Киященко культура массового общества предстаёт такой культурой, «которая создается, но не творится самими массами»²⁵. Её появление обусловлено давлением доминирующих в различных сферах сил, либо по заказу. Процесс её создания начался ещё с момента разделения общества на разные слои, классы и поэтому это говорит о её сопровождении человечества на протяжении всей его социокультурной жизни.

Маркируя культуру как массовую, нужно принимать во внимание и по природе своей неоднородные особенности внутри неё самой, и непредвзятые трансформации, которые проявляются в виде воспроизведения продуктов, создаваемых массами, изменений в структуре массмедиа, каковые происходили в течение XX в. и до сих пор происходят. В связи с появлением и развитием сети Интернет встречаются качественно оригинальные тенденции, но это не исключает того, что сам Интернет уже давно вызвал совершенно другой механизм восприятия и создания информации. Он отчетливо показал многообразие и разноплановость субкультур, не использованных до конца национальными культурами. Нельзя не назвать Интернет наиболее значимой стадией развития экранной культуры, которая еще в XX веке заняла главные

²⁴ Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество / Д. Белл. – Москва : Мысль, 1993. – 360 с.

²⁵ Киященко, Н. И. Массовая культура и массовое искусство как глобальная проблема XXI века / Н. И. Киященко // Философия и общество. – 2003. – №4. – С. 54.

позиции среди человеческих форм общения²⁶. Всемирная сеть совместно с кинематографом и ТВ в некоторой степени вобрал, а в некоторой степени видоизменил прошлые формы культурной коммуникации, т. е. естественное общение и письменное слово. Теперь, когда существуют планшеты и электронные книги, чтение уже не так сильно зависит от реально напечатанной страницы текста, но всё больше опирается на её экранные прототипы.

Подобной была и эволюция ТВ²⁷. Изначально существовало мнение, согласно которому считалось, что телевидение поможет экрану осуществить коммуникация. Ведь когда телевидение получило массовое распространение, кинематограф уже стал подобием литературы. Изначально теоретики телевидения определяли свою задачу в том, чтобы средствами ТВ обеспечить доставку нужной информации в виде трансляции новостей, а за счёт кино - художественную составляющую (развлекательную, воспитательную, пропагандистскую и т. п.). Это происходило до тех пор, пока телевидение находилось под строгим контролем государства. Однако позже стало ясно, что наиболее устойчивой в телетрансляции стала совершенно иная форма, появившаяся сначала на радио. Это была так называемая мыльная опера, т. е. сериал, в паре с большим количеством рекламы. Она оказалась достаточно удачной для телевидения, как по мнению создателей, так и зрителей.

Трансформации последних лет из-за быстрого развития средств массовой коммуникации затрагивают непосредственно движение форм и видов маскультуры. Таким образом, упор сейчас делается на информацию, что передаётся при помощи электронных носителей, поэтому они определяют образцы её восприятия, поток информации оказывается связан с аудиторией и их выбором²⁸. В итоге, понятие «масса» имеет смысл применять скорее к пользователям интернета, а среди них ориентироваться на отдельные сегменты. Сервисы YouTube, Instagram, облачные хранилища, торренты, социальные сети

²⁶ Разлогов, Р. Э. Искусство в Интернете: вся власть воображению? [Электронный ресурс] / Р. Э. Разлогов // Профисинема : инф. портал о кинобизнесе. – 2012, февраль. – Режим доступа: <http://www.proficinema.ru>

²⁷ Там же.

²⁸ Емельянов, А. В. Массовая культура: аспекты трансформации / А. В. Емельянов // Молодой ученый. – 2012. – №11. – С. 236.

интенсивно развиваются, что дает возможность говорить о типах и средствах восприятия более объемной и менее стандартизированной информации. Например, все ныне существующие социальные сети, те же «В Контакте», «Twitter», являются одновременно и аудио- и/или видеохостингом. А такая функция как, например, статистка просмотров позволяет определять истинные вкусы и предпочтения (вследствие этого признаки массовости меняются), поэтому при исследовании представляется возможным обнаружить открытия новых непредвиденных эффектов. Скажем, в центре внимания масс может оказаться забытое или вовсе на протяжении многих лет неизвестное видео или фильм и т.п. Подобными способами меняются критерии признания и направленности информации. Например, Владимир Елистратов²⁹ акцентирует внимание в своей работе, что обычные способы оценки индивидуальности и массовости уже давно не актуальны.

Перемены в культуре вызывают стремление к обнаружению способов изображения тенденций, подкреплённых теорией и полноценно представляющих иной уровень культуры. В частности, Дарья Смолкина исследует «демассификацию» культуры, появляющуюся по причине популяризации и внедрения электронных средств информации³⁰. Демассификация совершается «на нескольких уровнях: разрушение монолитности инфосферы (построение индивидуализированных каналов информации, ее диверсификация), квантификация медиа-сообщений («клип-культура») и дифференциация массовой аудитории СМИ «Второй волны» (формирование малых аудиторий)»³¹. Таким образом, гомогенность и унификацию сменяет акцентирование индивидуальности каждого человека, потребность в проявлении своей личности, «массового человека» индустриального общества сменяет «индивидуалист» информационной, постиндустриальной эпохи. Д. В. Смолкина отмечает стремление реципиентов

²⁹ Елистратов, В. С. Массовая культура: жрецы, певцы и бренды / В. С. Емельянов // Нева. – 2012. – №2, февраль. – С. 177-184.

³⁰ Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – 28 с.

³¹ Там же. С. 19.

массовой культуры к созданию собственного контента и «кризис приватности»³². Среди авторов популярна практика осознанной «анонимизации», т.е. ценность индивидуальности существует в одном поле с анонимностью.

Вообще, можно отметить, что границы между творчеством профессиональным и любительским стираются. Переключение из одного качества в другое всё более реализуемо. Если творчество является основной возможностью получения средств к существованию, тогда можно говорить о том, что для человека это профессиональное творчество, далее важным становится уже уровень профессионализма. Разницу представляется возможным ощутить только по возвращении в Интернет после развития художественных способностей за его пределами. Критерием оценки принадлежности произведения к искусству в массовой культуре является окупаемость, в отличие от области искусства, где ценность произведения измеряется художественным сообществом. Например, сейчас практически каждый имеет возможность написать книгу и издать её – дальнейшая оценка этой книги будет зависеть от критиков и читателей, которые будут рекомендовать её.

Вальтер Беньямин³³ в своей работе представляет и обозначает иной взгляд на перцепцию культурных артефактов, согласно которому произведение искусства, независимо от того является оно не высокого качества или же наоборот элитарным посредством технической воспроизводимости имеет возможность транслироваться на разнообразные аудитории и порождать внезапные результаты. В культурности устанавливается непосредственное воздействие способа воспроизведения – средства коммуникации. Данные рассуждения, присущие 20-40х гг. XX в., также имеют связь с современностью, обостряясь, умножаясь вследствие распространения массы новейших каналов

³² Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – С. 17.

³³ Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин ; под ред. Ю. А. Здравового. Пред., сост., пер. и прим. С. А. Ромашко. – Москва : Медиум, 1996. – С. 66-91.

ретрансляции. Сюда относятся скорее не только ТВ или Интернет, но также к примеру, спутниковые телеканалы или мобильная связь в бесчисленных модификациях, многообразных культурных конфигурациях, где граница между элитарным и массовым оказывается не определима и наполнена другим содержанием. Изменения массовой культуры ограничиваются, таким образом, видоизменением каналов, форм, способов трансляции информации и трансформацией самой информации, возникновения её новых форм.

Далее следует выделить основные характеристики и уровни массовой культуры. Некоторыми исследователями выделяются такие уровни:

- Китч: упрощённое представление проблематики, акцент на шаблонные образы, нацеленность на обывателя.
- Мид: прослеживаются черты не только массовой, но и традиционной.
- Арт: наибольшее приобщение массовой культуры к эталонам культуры традиционного общества.

В настоящей массовой культуре, несмотря на невероятную распространённость китча³⁴, прослеживается направленность на средний уровень культуры, в соответствии с ним воссоздаются классические литературные труды, практикуется совмещение популярной и высокой культуры. Такие методы позволяют поддерживать достаточный уровень современной массовой культуры.

К. С. Смирнов³⁵ резюмирует исследования и выделяет такие особенности популярной культуры:

1. Направленность на не познаваемое, бессознательное, общественное, что регистрирует также мифологические свойства массовой культуры.
2. Эскапизм – уход от реального мира в воображаемый.
3. Современные СМИ обеспечивают быстрое доступность массовых

³⁴ Ильин, А. И. Иерархическая модель массовой культуры / А. И. Ильин // Среднерусский вестник общественных наук. – 2009. – №2. – С. 70.

³⁵ Смирнов, К. С. Массовая культура современного общества как предпосылка антропологического кризиса / К. С. Смирнов // Изв. Волг. гос. техн. ун-та. Сер. Проблемы социально-гуманитарного знания. – 2011. – Т. 9. – №7 (80). – С. 12-16.

продуктов.

4. Массовая культура глубоко консервативна, так как её сюжеты имеют чёткую структуру и легко определимы в жанре.

5. Тяготение к занимательности или развлекательности становится преобладающим. Они снабжаются обращением к тем граням бытия и эмоциям, каковые рождают постоянный интерес и близки подавляющей части аудитории: любовь, смерть, захватывающие приключения, власть. Герои работ примитивны и не предаются длительной рефлексии, а сразу приступают к действию.

6. Популярная культура образует семиотическое пространство, обеспечивающее связь между членами общества и приобщает к традиционной культуре.

7. Узнаваемость, доступность, которые объясняют причины признания.

В целом, современные исследователи принимают универсальный характер и мировую распространенность массовой культуры. Но при этом, как правило, не относят к её внутренним качествам монолитность, стандартизацию и враждебность высокой культуре³⁶. На сегодняшний день для неё свойственно скорее многообразие, орнаментальность, поляризация и конфликтность, отсутствие цельной иерархии, «кризис идентичности». А также непрерывный пересмотр всех моделей, за исключением тех, по которым есть сам механизм воссоздания культуры в глобальном масштабе.

Массовая культура включает различные культурные продукты, в том числе системы их производства и распространения. Первым делом это творения литературы, визуального искусства, музыкальные работы, мультипликация и кинофильмы. Сюда также можно отнести примеры будничного поведения, внешнего вида, индустрию детства, школу, массовые политические партии, СМИ, развлекательные выступления, спорт как представление, рекламу,

³⁶ Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культуролог. наук : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – С. 17.

интеллектуальный и эстетический досуг, библиотеки, ориентирующиеся на массового потребителя. Данные продукты и стандарты приходят ко всем благодаря массмедиа, через рекламу и моду.

В результате можно выделить, что популярная культура стала отличительной особенностью современности, обусловленной определенными социально-культурными трансформациями. В ней выделяются положительные и негативные моменты. Она даёт человеку невероятное обилие символических форм, образов, материала и информации, делает восприятие мира разносторонним, оставляя за реципиентом предпочтение в выборе продукта – всё это сочетается с недостаточно высоким уровнем ее результатов и, в большинстве, направленные на выгоду критерии качества произведений. В них реципиент в первую очередь обращает внимание на развитие событий, сюжета, которые должны обладать иллюзией реальности, жизненности, подлинности вымышленных героев, чтобы потребитель мог разделять свои эмоции с героями. Воспринимающий субъект сравнивает и идентифицирует себя с персонажами произведения, пытаясь достичь идеала, воплотить планы. Сегодня популярная культура главным образом задает молодому поколению представления о стиле поведения, образе жизни, целях, социальных отношениях. Также внешний вид, предметы быта, дом, образование попадают к человеку через инструменты поп-культуры, а оценкой становится популярность.

1.2 Исследования заимствований античных сюжетов и образов в массовой культуре XX-XXI вв.

Термином античность обозначают, прежде всего, греческий и римский период, также это понятие иногда применяется только к древнегреческой культуре. Достижения древнегреческой культуры до сих пор служат неповторимыми образцами для многих народов. Выходя за пределы произведений искусства, античность, зачастую не осознаваемая массовым человеком, становится частью мировоззрения и оказывается вовлечённой в

различные области существования современного общества. Так, в науке можно найти множество понятий и терминов, отсылающих к античности и, в частности, к античной мифологии. Астрономические – названия планет и созвездий, астероидов и галактики: планеты Марс, Юпитер, созвездия Эридан, Центавр, галактика Андромеды. Биологические термины – растения кипарис, асфодель, нарцисс, жук-геркулес, животные гидра, медуза, тритон. Медицинская терминология: нарциссизм, Эдипов комплекс, комплекс Электры и др. Всё это заставляет вспомнить известные мифы.

Мифологическая символика античной культуры требует особенного внимания, ведь многие века миф предстает объектом, на котором все сферы искусства акцентировали внимание, и уже продолжительное время массовая культура постепенно присваивает и представляет миру свои интерпретации мифологии Древней Греции и Рима.

Мирча Элиаде писал о значимости мифологии: «Миф сам по себе не является ни хорошим, ни плохим, его нельзя оценить с точки зрения морали. Его функция – давать модели, и, таким образом, придавать значимость миру и человеческому существованию»³⁷. Миф для народов, его создавших, был одновременно способом самореализации, и формой мышления и характером бытия. Но если в устную эпоху главенствующая роль отводилась мифологическому сознанию, с освоением письма оно оказалось ослаблено воздействием вербально-логического мышления. «Однако именно в области искусства и литературы воздействие мифологического сознания, бессознательное воспроизводство различных мифологических структур продолжает сохранять своё значение, несмотря на, казалось бы, полную победу принципа историко-бытовой нарративности»³⁸. В обществе XXI века доминирующая массовая культура предлагает собственную интерпретацию и переосмысливание, как мифа, так и всей мифологии.

³⁷ Элиаде, М. Аспекты мифа / М. Элиаде ; пер. с фр. В. П. Болшакова. – Москва : Академпроспект, 2010. – С. 146.

³⁸ Лотман, Ю. М. Литература и мифы / Ю. М. Лотман, З. Г. Минц, Е. М. Мелетинский ; гл. ред. С. А. Токарев // Мифы народов мира : энциклопедия в 2 т. - Т. 2. – Москва : Сов. энц-ия, 1992. – С. 58-59.

Далее будут рассмотрены последние исследования, посвящённые интерпретации и рецепции мифа.

Можно отметить, что на протяжении всего XX века направленность на прошлое прослеживается практически на всех уровнях культуры. Это наблюдается, как во вторичной актуализации прошлых эпох, так и в совмещении в культуре достигнутых человечеством воплощённых истин. Мифы, созданные и сохранённые множеством поколений, дали мощный импульс для развития жанра комиксы, в основу композиции которого легли мифологические образы и мотивы древних, в том числе и античных культур. Вопреки скудности смыслового наполнения комикса в сравнении с кино или романом, комикс всё же может являться настоящим произведением искусства, реализованным в любой стилистике. И поскольку американская культура, как популяризатор комикса, не имеет богатого опыта предшествующих историко-культурных пластов, ввиду их несформированности из-за краткого периода существования самой страны, создатели комиксов нашли проверенные источники в виде мифологии разных стран и народов. В. С. Захаров³⁹, изучая комиксы издательств DC и Marvel, находит, что мир древнегреческих богов в целом соответствует древнему прототипу. Сюжетные линии комиксов во многом повторяют античные мифы, но подвергаются переработке ввиду ориентации на подростковый возраст и национальную специфику.

Начиная с XX в., мифологические образы активнее используются при создании литературных произведений⁴⁰. Не исключено, что сами авторы неосознанно чувствовали, что, рассказывая об этих образах, они тем самым выходят за рамки узкого или фактографического описания повседневности в литературе XIX века. И более – поднимаются до общечеловеческих ценностей, ведь мифологическое наследие обладает всеобъемлющими, общечеловеческими и вневременными ценностями.

³⁹ Захаров, В. С. Мифологические мотивы и образы в комиксах / В. С. Захаров // Челябинский гуманитарий. – 2013. – №4 (25). – С. 38-41.

⁴⁰ Карабина, И. С. Античность и современность: межкультурный диалог / И. С. Карабина // Вестн. Омск. ун-та. Сер. Исторические науки. – 2017. – №1. – С. 40.

Подобный феномен восприятия авторами классических сюжетов восходит к идее рецепции и рецептивной эстетики. Термин «рецепция» можно встретить в разных сферах современной науки, в том числе и в теории культуры. Однако везде в гуманитарной сфере «рецепция» включает в себя восприятие, заимствование и приспособление культурных и социальных форм, возникших в другой социокультурной среде⁴¹. В литературоведении теория рецептивной эстетики была сформулирована немецкими учеными Х. Р. Яуссом⁴² и В. Изером. Рассматривая их теорию и примеряя к современной ситуации, можно отметить, что читатель имеет дело с авторским текстом, уже обладая некоторыми представлениями о части сюжетной истории, границы которой он планирует расширить, знакомясь с ее переработанной версией или продолжением.

Рецептивная эстетика включает несколько видов рецепции. Некоторые исследователи⁴³ выделяют только активную рецепцию, представляющую генерирование оригинального материала на базе авторской интерпретации текста, и второй тип – пассивная рецепция, заключающаяся в изучении переводной литературы, а также просмотр адаптаций.

В том или ином виде, в современной литературе идея продолжения старых историй с переносом их в более актуальное время используется активнее, чем ранее. В связи с этим активным обращением к мифологическим персонажам и сюжетам И. С. Карабина⁴⁴ изучает явление неомифологизма в литературе XX – начала XXI.

Современная литература не просто пересказывает древний миф, а порой существенно переосмысливает его, трансформируя сюжетные связи, стараясь все равно сохранить смысл античного мифа как явления универсального, подойти к нему как к некой культурной постоянной. Поэтому появляются

⁴¹ Бакаева, С. А. Рецепция классики в современной французской литературе / С. А. Бакаева // Вестн. Москов. ун-та. Сер. 9. Филология. – 2016. – №4. – С. 146.

⁴² Яусс, Г. Р. История литературы как вызов теории литературы / Г. Р. Яусс // Современная литературная теория. Антология. – Москва : Флинта : Наука, 2004. – 194 с.

⁴³ Там же. С. 83.

⁴⁴ Карабина, И. С. Античность и современность: межкультурный диалог / И. С. Карабина // Вестн. Омск. ун-та. Сер. Исторические науки. – 2017. – №1. – С. 40-42.

новые поэмы, романы, которые ставят своей целью новаторски интерпретировать миф, сделать его интересным для современного читателя. Так, будущие поколения в условиях своего времени имеют возможность представить всем известные произведения по-новому, развить конфликт, заложенный в их основе, а также использовать мотивы для поэтического изображения и толкования своей эпохи.

Неомифологизация мифов и мифологических мотивов и сюжетов в XX-XXI вв. происходит несколькими способами – это гуманизация или историзация⁴⁵. Неомифологическое сознание писателей XX-XXI вв. активизирует античные сюжеты и образы, при этом новая литература становится более риторической: драматические произведения удлиняются по объёму, увеличивается доля романов. Новая литература в художественных произведениях пытается вместить всю мудрость сочинений античной литературы и философских трактатов.

Стремление исследователей рассмотреть творчество как некую сложную конструкцию, желание понять его внутреннее устройство, привело к созданию большого количества теорий, многие из которых основываются на том, что обращение к уже созданному тексту, сюжету или приему неминует. Юлия Кристева в конце 60-х годов разработала термин «интертекстуальность»⁴⁶ и предложила использовать его применительно к данной проблематике, отмечая, что любой текст лишь модификация другого текста. Аналогичная теория прослеживается в основе концепции «технической воспроизводимости» у Вальтера Беньямина.

Автор статьи «Античность и современность: межкультурный диалог» отмечает, что вслед за греческой литературой особое внимание в произведениях начинает уделяться общественным проблемам, индивиду, ценностям личности, гармоничному развитию духовных и физических сил.

⁴⁵ Карабина, И. С. Античность и современность: межкультурный диалог / И. С. Карабина // Вестн. Омск. ун-та. Сер. Исторические науки. – 2017. – №1. – С. 40.

⁴⁶ Кристева, Ю. Семиотика. Исследование по семианализу / Ю. Кристева. – Москва : Академический Проект, 2013. – 289 с.

Появляется интерес к силе и слабости человека, к его телу и душе, к страстям и разуму. На первый план выходит изображение человеческого сознания, попытка объяснения его поступков и действий. Все это можно считать результатом развития античных мыслей и образов. Во все времена это развитие не было и сейчас не является механическим повторением готового античного слова.

Однако в рецепции классических произведений наблюдается не только сюжетная интерпретация. Прием «переписывания» известен еще с XVI века, когда трансформация фабулы уже явилась не только плагиатом или цитированием, но также полноценным произведением. В конце XVII в. формируется роман-продолжение ⁴⁷, ещё один способ переосмысления художественного произведения. С одной стороны, это событие было определено безудержной популярностью некоторых романов, а с другой – возникновением «незаконченных романов», история героя в таких романах будто намеренно оборвана в ключевом месте.

Тенденции интерпретации античности современной литературой прослеживаются и в женской прозе XXI века, исследуемой Ван Юе ⁴⁸, сосредоточившейся на проблеме психологизма мифа, который объясняет гендерный аспект работы. Автор подчёркивает, что писательницы используют архетипический образ женщины, в силах которой изменить мир и этим показать, что сущность культуры не исключительно патриархальна. Например, распространен в женской прозе образ женщины-амазонки, способной без помощи мужчин создать свой космос, не прибегая к помощи мужчин. Также писательницы прибегают к мифу, чтобы связать вечность и современность и показать гендерные различия психологического подхода на общезначимые явления. Другая литераторша воспроизводит альтернативный вариант развития мифа о Мееде, продолжая и исправляя оригинальные события.

⁴⁷ Карабина, И. С. Античность и современность: межкультурный диалог / И. С. Карабина // Вестн. Омск. ун-та. Сер. Исторические науки. – 2017. – №1. – С. 42.

⁴⁸ Ван, Ю. Психоллингвистика мифа в современной женской прозе / Ю. Ван // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – №1-2 (79). – 2018. – С. 224-228.

На примере литературы также О. А. Запека в исследовании дискурса античности выделила некоторые тенденции интерпретирования греко-римского наследия в массовой культуре⁴⁹:

- Актуализация культуры повседневности античной эпохи.
- Обращение к кризисным периодам античной истории
- Выбор таких аспектов античности, которые наиболее естественно накладывались бы на дискурс современного сознания.
- Выбор античных образов и сюжетов для интерпретирования в массовой культуре также обуславливается постмодернистским недоверием к «метанарративам», т.е. базовым идеям, объясняющим буржуазное общество.
- Отклонение или вовсе отказ от античных корней с целью определения собственной идентичности в активно глобализующейся действительности.
- Психологизация и физиологизация текста. В античной реальности физической культуре придавалось большое значение, но у греков смысл заключался в осуществлении эстетического принципа, когда форма и содержание гармонично дополняют друг друга. В современности же произошло смещение в сторону восхищения телом.

Можно отметить, что в литературе миф приобретает новые черты и значения. Авторское видение соединяется с мифопоэтическим сознанием, создаётся новый миф, отличающийся от своего прообраза. Поэтому разница между исходным и переработанным показывает авторский смысл, для выражения которого был использован миф.

Одно из наиболее масштабных исследований рецепции античности в культуре и в том числе массовой культуре принадлежит Е. А. Чиглинцеву. Он подчеркивает, что особенно активное обращение к античному наследию характерно для так называемых переходных эпох. Для Европы ими стали «и рубеж XIX – XX вв., и весь XX в., век перехода к массовой культуре в условиях

⁴⁹ Запека, О. А., Шовиков, В. С. Дискурс античности в массовой культуре постмодерна и методы его интерпретации / О. А. Запека, В. С. Шовиков // Вестник славянских культур. – 2018. – №3. – С. 122-134.

массовой коммуникации, которая выступает как инструмент мифологизации сознания индивида и общества в целом в духе античного полисного мира»⁵⁰. На этом периоде главным образом сосредотачивает внимание ученых. Е. А. Чиглинец утверждает, что «обращение к взаимодействию двух культур снимает у познающего субъекта любые пространственные и временные границы между ним и иной эпохой, создает условия для бытования «чужого» в иных социокультурных условиях»⁵¹.

Далее Е. А. Чиглинец наблюдает античные отражения в социальных представлениях XX – начала XXI века. На восприятие античных богов и героев массовым сознанием в этот период воздействовали в основном медийные знания, которые формировались в первую очередь под влиянием современных средств коммуникации⁵². В таком случае мифология выступает как мотив для создания сюжета или героя, чтобы приблизить их к современному человеку: «В этом процессе совмещаются и античные эстетические принципы, и сознательные стилистические ссылки на европейский классицизм, и новейшие приемы музыкальной композиции XX века»⁵³.

Ученый разработал собственную классификацию по способу интерпретации и воспроизведения образов исторических персонажей античности в культуре XX-XXI вв. и выделил образ-знак, образ-символ и образ-судьбу⁵⁴. Образы-знаки имеют определенную выделяющуюся черту – эта черта, оказываясь многие века оторванной от своего социокультурного контекста, наделяет реального существовавшего исторического персонажа свойствами знака. Создание образов-символов отличает влияние субъективных пристрастий, в результате чего они получают некоторые качества, сформированные по действию свойственного своему времени социального и культурного контекста, что является также дополнительным влиянием

⁵⁰ Чиглинец, Е. А. Рецепция античности в культуре конца XIX – начала XXI вв. : монография / Е. А. Чиглинец. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2009. – С. 27.

⁵¹ Там же.

⁵² Там же. С. 148.

⁵³ Там же. С. 147.

⁵⁴ Там же. С. 287.

заимствований из античности в популярной культуре. Тип «образ-судьба» представляют персонажей, которые призваны «дать политический и этический урок современности»⁵⁵. Как правило, эти личности имеют достаточное количество источников, что обеспечивает присутствие античного контекста в различных интерпретациях.

Изучением античных образов и мотивов в массовой культуре за пределами произведений искусства занималась Ю. А. Ильмова⁵⁶. В своей статье «Игра в античность» в пространстве современной массовой культуры» она исследует античность в пространстве российского города на примере Ярославля. Автор отмечает высокую распространенность бытования античного наследия в городской повседневности в виде эргонимов – названий деловых объединений – и раскрывает некоторые черты массовой культуры во взаимодействии с античным наследием:

1. «Всеядность», приблизительность, неточность по отношению к источникам. При этом автор акцентирует, что массовая культура осуществляет «неосознанную эксплуатацию античного наследия, нежели целенаправленную и культурно значимую рецепцию»⁵⁷.

2. Тенденция к созданию стереотипов и упрощению глубоких мифологических образов.

3. Создание псевдоантичных явлений, когда, например, салат Цезарь в обход истинного значения приписывается античности.

4. Способность массовой культуры активизировать мифологические знаки в области коллективного бессознательного.

5. Использование античных образцов в пропаганде основных женских и мужских качеств.

А. Е. Петракова отмечает также, что «античность пошла в массы и стала общим достоянием, имена богов и героев, прославленные памятники искусства

⁵⁵ Чиглинец, Е. А. Рецепция античности в культуре конца XIX – начала XXI вв. : монография / Е. А. Чиглинец. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2009. – С. 287.

⁵⁶ Ильмова, Ю. А. «Игра в античность» в пространстве современной массовой культуры / Ю. А. Ильмова // Ярославский педагогический вестник. – 2015. – №6. – С. 324-333.

⁵⁷ Там же. С. 327.

стали брендами»⁵⁸. Персонажи из античной мифологии или истории наряду с произведениями отличаются большей известностью, чем произведения любой другой эпохи.

Помимо множества работ по античной рецепции в различных сферах, опубликованных в серьезных научных сборниках и журналах, и использование в искусстве последних десятилетий множества античных персонажей, стоит отметить и возникновение размышлений на данную тему у людей непосвященных, но пытающихся разобраться в проблеме возможности и рациональности употребления мифов, историй, античных произведений. Например, можно привести серию статей «Адские псы», «Пегас», «Горгульи», «Нимфы», «Кентавры и минотавры» и др., опубликованных в разных выпусках журнала «Лучшие компьютерные игры»⁵⁹.

Таким образом, можно отметить, если академическая культура использует полную рецепцию из античного наследия, то массовая культура изображает античность как разрозненные, типизированные образы, наделённые современными значениями. В качестве тенденций заимствования античной мифологии также стремление к «оживлению» образов античных мифов и желанию написать продолжение уже законченной и устоявшейся истории, переводя ее в другую эпоху. В связи с этим взаимодействие может оказаться не явным, а результат истории совершенно другим в силу бытования в массовом сознании неограниченного количества интерпретаций, которые открываются человеку благодаря развитой массовой коммуникации.

Основные выводы

Внедрение электронных средств информации оказало значительно влияние на развитие массовой культуры. Наблюдается «демассификация» культуры, которую отличает сохранение индивидуальности в условиях

⁵⁸ Петракова, А. Е. Античность и искусство XXI века, или «Античность, притворись ее знатоком» / А. Е. Петракова // Труды СПбГИК. – 2012. – №192. – С.141.

⁵⁹ Лучшие компьютерные игры [Электронный ресурс] : ежемес. журнал о комп. играх / гл. ред. А. Ленский, А. Шуньков, Д. Давыдов. – Москва : ТехноМир, 2002-2011. – Режим доступа: <http://lki.ru/>

тяготения к анонимности. Упор делается на информацию, что передаётся при помощи электронных носителей, поэтому они определяют образцы её восприятия, а понятие «масса» становится применимо в большей степени к пользователям интернета и к отдельным его сегментам.

В массовой культуре прослеживается интерес к собственным интерпретациям традиционной мифологии. В произведениях авторское видение соединяется с мифопоэтическим сознанием, создаётся новый миф, отличающийся от своего прообраза. Поэтому разница между исходным и переработанным материалом показывает авторский смысл, для выражения которого был использован миф. Выделяются некоторые черты массовой культуры во взаимодействии с античным наследием: интерес к повседневной культуре античности и кризисным периодам истории, использование образов в городской повседневности, поиск актуальных для современности мотивов, эксплуатация источников, упрощение глубоких мифологических образов, использование античных образцов в пропаганде основных женских и мужских качеств.

В целом, введение античных сюжетов в кинематографические и мультипликационные работы, применение античных образов в рекламе, использование мифологических персонажей в видеоиграх говорят о важности положения античной эпохи в сознании современного человека и контекста его существования, поэтому необходимо продолжать исследовать функционирование античного наследия в современном обществе.

2 СПЕЦИФИКА ИНТЕРПРЕТАЦИИ МИФОЛОГИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ НАЧАЛА XXI ВВ.

Определение специфики современной культуры связано с обращением ее к другим культурам, обладающим устойчивым статусом и имеющим аксиологическое значение. В качестве такой устойчивой системы мы рассматриваем античную культуру, понимаемую как наследие. В контексте динамики современности культурное наследие является пространством, составленным из ценностных установок прошлого, упорядоченных в соответствии с социокультурными критериями (утилитарными, прагматическими, эстетическими, этическими, познавательными). Характерной чертой культурного наследия является идентификация как соотнесение «себя» с ценностью прошлого (утилитарной, этической, эстетической и др.) в контексте современной культуры. Традиция рассмотрения античности в качестве классического наследия; позволяет определить классическое наследие античности как систему ценностей, созданных греко-римским миром, являющихся основанием современной культуры.

Безусловно, в древнегреческих мифах изначально были заложены все примеры поведения человека в разных жизненных обстоятельствах: героизм и смелость, материнская любовь Деметры, зависть человека к богам, ненависть, но вместе с тем и неотвратимость войн, олицетворяемая Аресом. В современном мире массовая культура, массовое искусство берут на себя многие компенсаторные и регулятивные функции, предписывающие человеку правила поведения, включая этические запреты и предписания, но делают это не прямо, а языком образов.

Выбирая произведения для рассмотрения, ориентация происходила на основной критерий, который заключается в том, что, как минимум, один из структурных моментов выбранного произведения должен демонстрировать определенный элемент античной мифологии. Это может быть название,

визуальные образы, фабула или обозначение связи с мифом кем-то, кто имеет отношение к созданию произведения.

В интерпретации произведений акцент был сделан на мифологические образы, их узнаваемую, символическую характеристику и действия героев.

Также данная работа не претендует на полноту выборки, но хотелось бы отметить, что некоторые известные произведения оказались вне поля зрения исследования не случайно, так как они являются в большей степени не обращением к изменению мифологического содержания в подсознании зрителя, а скорее представлением объективной реальности мифа.

2.1 Трансформация мифологического персонажа в видеоигре

Многие видеоигры используют мифологическое наследие, обрабатывая его для своих собственных интересов. Мифологические образы, сюжеты и структуры используются авторами, чтобы создать более сильное влияние истории на аудиторию. Эти мифологические элементы универсальны, вечны по своей природе и находят отклик в каждом из нас. По сути, миф в видеоиграх выполняет те же функции преобразования души, поиска идентичности и самопознания, однако, в силу специфики посредника, его интерактивности и погруженности, он делает это наилучшим образом.

Как отмечает Дж. Плейлер⁶⁰, по сравнению с другими СМИ, видеоигры еще довольно молоды, и их повествовательный потенциал только начинает раскрываться. Тем не менее, у видеоигр есть что предложить: благодаря своей интерактивной природе и привлекательности мифа, они рассказывают истории так, как не могут другие посредники (литература, кино).

Видеоигры, в отличие от других медиа, позволяют не только смотреть на происходящее на экране, но и участвовать в этом. В этом смысле видеоигры являются большим генератором опыта, чем другие медиа. И хотя литература и

⁶⁰ Plyler, J. Video Games and the Hero's Journey / J. Plyler // Joseph Longhany's Fall 2013 ENC 1102. – 2013. – URL: http://writingandrhetoric.cah.ucf.edu/stylus/files/5_1/Stylus_5_1_Plyler.pdf

кино также дают опыт – это опыт кого-то другого. Несмотря на то, что в видеоиграх истории также вымышлены, опыт поддержки, помощи, победы и поражения реален.

В видеоиграх (и не только) за последние десятилетия фигура Геракла представляла в различных амплуа.

В греческой мифологии Геракл – сын Зевса и смертной женщины Алкмены, получивший из-за божественности своего отца дар необычайной физической силы и мужества. Несмотря на то, что он герой, Геракл совершал и отрицательные поступки. В детстве он убивает своего музыкального наставника Лина за выговор ему. В зрелом возрасте он убивает свою жену Мегару и их детей, сведенный с ума. Этой двойственностью оценки действий героя, как признаком сложного характера образа можно объяснить неоднократную воспроизводимость мифа. Еще один фактор, который повлиял на популярность его мифов – это современная одержимость героичностью, воплощениями героических идеалов.

Эндрю Андерсон ⁶¹, профессор классической школы в Гарварде, объясняет, что Геракл был первым представителем «идеального героя» и, возможно, использовался в качестве модели для более поздних героев, таких как Ахилл, которые, как считалось, поклонялись Гераклу. Мифы о Геракле пленили аудиторию и утвердились в популярной культуре со времен древней Греции. Перенесемся в настоящее, и имя Геракла, Геркулеса как никогда распространено. Его истории регулярно изображаются с помощью книг, телешоу, комиксов, фильмов, пьес, фигурок и даже видеоигр.

В видеоигре *God of War III* (2010) ⁶² Геракл – огромный, могучий, невероятно сильный антигерой. Игрок встречает его на горе Олимп, спустя много лет после выполнения двенадцати подвигов. Геракл завидует своему сводному брату Кратосу и недоволен назначенными ему заданиями. Геракл полон ярости, думая, что Кратос более знаменит, чем он, поэтому он планирует

⁶¹ Anderson, A. R. *Heracles and His Successors: A Study of a Heroic Ideal and the Recurrence of a Heroic Type* / A. R. Anderson // *Harvard Studies in Classical Philology*. – 1928. – Vol. 39. – P. 7-58.

⁶² *God of War* [Электронный ресурс] // Official Site. – Режим доступа: <https://godofwar.playstation.com/>

уничтожить его и назвать этот акт своим последним тринадцатым подвигом. Геракл как очень жестокий, отрицательный персонаж, в результате, терпит поражение от руки Кратоса.

Серия консольных игр God of War (2005-2013), основывается на древнегреческой и скандинавской мифологии. Кратос – главный герой всех игр серии, он является сыном Зевса и спартанским воином, бросившим вызов богам, а именно богу войны Аресу, ведь тот обманул его. Этот персонаж имеет много общего с мифическим Гераклом. Оба персонажа убили членов своей семьи под влиянием богов (Геры и Ареса), а затем были отмечены мифологическим миазмом. Геракл должен был выполнить двенадцать подвигов, а Кратос – служить олимпийцам в течение десяти лет, чтобы получить искупление. Оба срочно ищут избавления, оба чрезвычайно мускулистые, могучие и жестокие. Но Кратос, однако, не является положительным персонажем: в отличие от традиционной мифологической фигуры Геракла, он не помогает людям, не влюбляется и не заводит друзей, а имеет только врагов. В результате герой уничтожает всех богов и погружает мир в изначальный хаос.

Геракл также появляется в нескольких стратегических играх. В «Зевс: Повелитель Олимпа» (2000)⁶³ и «Poseidon: Master of Atlantis» (2001) он является одним из героев, которые имеют дело с мифическими существами, нападающими на город игрока. Стоит отметить, чтобы вызвать Геракла, сначала игрок должен построить Зал Геракла, город должен достичь определенной численности населения, победить в играх, сохранить определенное количество амфор, чтобы только тогда герой пришел спасти город.

Таким образом, образ Геракла как античного героя в массовой культуре приобрел качества антигероя, также чтобы оставаться героем он должен постоянно совершать действия, присущие герою. Прослеживается тенденция к замене личности уже известных героев на оригинальных персонажей.

⁶³ Дядя Федор Обзор игры Zeus: Master of Olympus [Электронный ресурс] / Дядя Федор // Absolute Games. – 25 октября 2000. – Режим доступа: <https://ag.ru/games/zeus-master-of-olympus/review>

В череде компьютерных игр по мотивам греческой мифологии особенно выделяется Апотеон (2015) тем, что выполнена в стиле греческой вазописи. Но игра продолжает тему God of War – боги оставили человечество, Зевс невзлюбил людей, и теперь люди должны завладеть их силой. Эта миссия по силам только последнему герою среди людей. Весь геймплей представляет собой битвы с богами. Однако в данном случае игра двухмерная – не от первого лица.

Подводя итог, следует отметить, что резко в видеоиграх резко выделяется компенсаторная и гармонизирующая функции – это ставит миф в играх как посредника универсальных культурных кодов коллективного бессознательного. Изменилась, по сути, только коммуникативная форма, которая совмещает два явления.

2.2 Кинематографическая и анимационная интерпретация

Образ Геракла за последние 50 лет был вдохновителем также для различных кинематографических и анимационных работ: «Ясон и аргонавты» (1963); «Геркулес в Нью-Йорке» (1970), в котором главную роль сыграл Арнольд Шварценеггер, выглядящий как современная версия героя, но не имеющего ничего общего с реальной мифологией; «Геракл: Начало легенды» (2014); «Геракл» (2014) и др.

Одно довольно известное изображение Геракла можно увидеть в диснеевском фильме 1997 года «Геркулес». Детали фильма не в полной мере соответствуют мифологии Геркулеса, но в нем достаточно основных моментов для полноценной истории. Например, с самого начала фильм подразумевает, что Гера – настоящая мать Геракла, что не соответствует действительности. В фильме Гера добрая и сострадательная по отношению к Геркулесу, что резко контрастирует с холодным раскаянием, которое она ему оказывает в большинстве литературных произведений.

Хотя фильм не всегда следовал мифологическим фактам, он, тем не менее, правильно отображает многие аспекты реальных мифов о 12 подвигах. Некоторые другие примеры включают рассуждения о полубожественности Геракла, его богоподобной силе и храбрости, его путешествии в Подземный мир и конфликте с Аидом. Также в фильме говорится, что Геракл будет единственным смертным, когда-либо присоединившимся к богам на горе Олимп после своей смерти. Однако в классической литературе он умирает на своем собственном погребальном костре после того, как его отравили, а не утопили в реке Стикс.

Медуза Горгона один из самых популярных и распространенных образов в массовой культуре. Медуза Горгона была достаточно известным персонажем еще в эпоху Гомера. Среди древних греков это был наиболее широко используемый образ, предназначенный для предотвращения зла. Взгляд Медузы, клыки и торчащие языки змеиных голов были изображены на щите самой Афины. Но с начала XX в. Медуза стала ассоциироваться у женщин с независимостью.

Ее образ можно увидеть в изобразительном искусстве, кинематографе, рекламе, музыке и т. д. Кинематограф зачастую использует образ Горгоны, чтобы вызвать симпатию или заставить сострадать. В фильме «Путешествие единорога» (2001) Горгона изначально предстает прекрасной девушкой и антагонисткой, однако потом она присоединяется к положительным персонажам. А в фильме «Перси Джексон и Похититель молний» (2010) ее образ трактуется довольно драматично и современно. Наличие кишащих змей на голове не мешает Горгоне стать частью современного мира. Она может случайно превратить в камень прохожего. Ее терзает одиночество, каковым ее наградили боги. Она трактуется в данном фильме, как одинокая современная женщина.

Как символ женской безупречности и господства была воспринята Медуза современными феминистками. Способствовало этому также и то, что

всемирно известный дом моды Versace сделал своим логотипом образ горгоны⁶⁴.

Фигура Кербера или Цербера тоже необычайно популярна в искусстве и культуре. В древнегреческой мифологии он стал символом необратимой смерти, ведь мимо него, как стража Подземного мира, никто не может вернуться на землю. В связи с чем, получил распространение в мифах мотив с обманом существа.

Адский пес с тремя головами является ужаснейшим чудовищем, но, например, в фильме «Гарри Поттер» и последующих продуктах этой киновселенной он предстает в виде собаки по кличке Пушок, которая, тем не менее, выполняет функции своего прототипа – стережет, выделяет ядовитую слюну, имеет слабость к музыке.

Современную массовую культуру населяет большое разнообразие образов, позволяющих человеку отождествлять себя с ними, и одними из самых распространенных и известных оказываются хтонические существа. Представление чудовищ вообще довольно популярно в последние десятилетия, о чем говорит увеличение производства фильмов ужасов, игр в жанре хоррор, расцвет фэнтези, «Годзилла», «Корпорация монстров» и т. д. От победы антропоморфного над чудовищным – к интересу и принятию их в современном контексте. Интерпретация мифологических образов в массовой культуре используется человеком для поиска самого себя. Современный человек, чувствуя силу и тяжесть все ускоряющегося развития технологий, усложнения мира, обращается к нерациональному мифу, находя в нем отражение своего бессознательного. Переработка мифологических сюжетов для приближения к современности, включения в социокультурный контекст иррациональных мотивов набирает все большую популярность, этим выражается бунт человека против ценностей современного общества.

Другой продукт массового кинематографа – «Война богов: Бессмертные» 2011 года. Визуальные образы, персонажи, сюжеты, принадлежащие

⁶⁴ Versace [Электронный ресурс] // Официальный веб-сайт. – Режим доступа: <https://www.versace.ru>

изначально древнегреческой мифологии здесь применяются в достаточной мере, чтобы создать батальный эпос. Однако, несмотря на служебную роль мифологических элементов, их воспроизведение показывает их взаимодействие с бессознательным культуры и происходящие перемены. В данном фильме использованы мифы о Тесее и Титаномахия.

Сюжет разворачивается в античную эпоху, один из героев – царь Гиперион желает отыскать Эпирский лук, созданный Гераклом. Этот инструмент может позволить освободить титанов из заточения в Тартаре. Предотвратить это может Тесей – простой крестьянин. Однако титаны всё равно оказываются на свободе, богам приходится с ними сражаться и принять Тесея в свои ряды, чтобы он продолжил противостояние с титанами на небесах.

В фильме «Война богов» используется буквальная интерпретация персонажей, образов. Например, образ Минотавр, атрибутов Тесея, богов, образы титанов и т.д. в визуальном виде являются недостоверными. Минотавр предстаёт в облике человека, но в структуре повествования, событий определяется зрителем тем, кем он является. Титаны шаблонны, несамостоятельны и призваны вместе представлять злые силы. Им противопоставляются боги, которые готовы рискнуть своим бессмертием, чтобы спасти главного героя от явной опасности. Боги могут погибнуть. Основным компонентом становится изобразительность при воспроизведении непосредственной интерпретации образов из античной мифологии. Но в ряду уже существующих, воспринятых непосредственно мифологических элементов вводится новый, подкреплённый привязкой к классической мифологии в лице Геракла – Эпирский лук.

Сами боги представлены вечно юными, принимающими как облик человека, так и предметов: Зевс-старец, статуя Афины, подглядывающая за людьми. Также боги предстают смертными. Гиперион, несмотря на то, что в

мифологии он был титаном⁶⁵, в фильме является смертным человеком. Его цель – уничтожить эллинов.

Сюжет непосредственно воспроизводит античную мифологию, использует мифы о Тесее и титаномахии, чтобы представить новую историю, ради этого трансформируя исходную историю.

В настоящее время можно отметить большую популярность молодежной субкультуры аниме. Благодаря Интернету произведения японской анимации оказываются доступны всему миру. Упоминания античности в японской массовой культуре отсылает к диалогу европейской и восточной культур и помогает в сравнении европейской и восточной массовых культур. Но современная ситуация такова, что европейскому человеку аниме, как продукт массовой культуры практически одинаково доступно, как и любое другое явление популярной культуры.

В японской анимации нередки случаи, отсылающие к античному искусству, например, к скульптуре.⁶⁶ В *Mawaru Penguindrum* (2011) пингвины в одном из эпизодов забравшись на постамент, пародировали «Венеру Милосскую». Там же в мастерской можно заметить копии многих известных скульптур, в частности, «Персея с головой Медузы» Антонио Кановы, Ники Самофракийской, множества вариантов Венеры Милосской. Воспроизведение именно Венеры Милосской нередко встречается в анимации как пример красоты и женственности.

В японской видеоигре и после анимационной работе *Kamigami no Asobi*⁶⁷ присутствуют многие мифологические персонажи: совместно с греческими сосуществуют и скандинавские боги, и египетские и даже японские. Здесь Зевс выступает инициатором идеи налаживания связи богов с людьми, поэтому собирает всех богов на одном острове. Явственно представленное смешение различных мифологических систем, а также акцентирование внимания на

⁶⁵ Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. – Москва : Советская энциклопедия, 1990. – С. 156.

⁶⁶ ANIME CROSS-ARTS PROJECT : искусство в аниме [Электронный ресурс] // Образовательно-просветительский искусствоведческий некоммерческий проект. – Режим доступа: <http://cross-art.russelldjones.ru/>

⁶⁷ *Kamigami no Asobi* // Anime News Network. – URL: <https://www.animenewsnetwork.com>

женских и мужских аспектах – здесь боги становятся объектами любовного интереса главной героини.

Характеристики богов низведены до человеческих интересов и качеств: Аид – отчуждённый и мрачный мужчина, который никого к себе не подпускает, а Дионис – любитель алкоголя, увлекающийся садоводством.

Таким образом, в рассмотренных выше продуктах массовой культуры наблюдается обобщённое соответствие с героями, образами, сюжетом, атрибутами из мифов Древней Греции. Авторы свободно изображают объективную реальность мифа, которая закрепляясь в коллективном бессознательном, в итоге трансформируется в специфическую мифологическую реальность.

2.3 Миф в литературе XXI в.

Серия романов «Перси Джексон и Олимпийцы» Рика Риордана ⁶⁸ рассказывает о двенадцатилетнем мальчике, оказавшемся сыном Посейдона, древнегреческого бога морей. Начиная с «Похитителя молний» (2005)⁶⁹, серия Риордана обрисовывает в общих чертах современные Соединенные Штаты как арену конфликта древнегреческих богов, героев и титанов. В мире Перси Джексона современные персонажи могут буквально встретить Посейдона, прогуливающегося по пляжу в Нью-Джерси, Диониса, который управляет летним лагерем в Нью-Йорке. Все эти боги не просто иммигрировали в Америку. Древний и бессмертный центр, представленный этими богами, переехал в Америку. Концепция движущихся центров не просто воссоздает идею конца XIX века, согласно которой Соединенные Штаты – это новый Рим. Связывая бессмертных греческих богов, великих существ, которые контролируют силы природы и человеческие устремления, с метафорой бегущего пламени западной цивилизации, он создает связь между античностью

⁶⁸ Percy Jackson US Official website. – URL: <https://www.readriordan.com/>

⁶⁹ Риордан, Р. Перси Джексон и похититель молний / Р. Риордан ; пер. В. В. Симонов, ред. А. Етоев. – Москва : Эксмодетство, 2016. – 512 с.

и современностью, интерпретированную глазами современного американского подростка.

На протяжении всего сериала Перси и его друзья сталкиваются с множеством греческих богов, богинь, сверхъестественных существ, монстров и сил. Все они древние и поразительно современные. Например, хотя гора Олимп действительно выглядит как древнегреческий город, сейчас она находится в Нью-Йорке, на 600-м этаже Эмпайр Стейт Билдинг, и имеет элегантный современный стиль. Его жители древние, но современные, в них используется все, что предлагалось прошлыми эпохами, а также современные технологии. В то же время, Царство мертвых эффективно управляется через несколько департаментов, на горе Олимп есть Гефест-TV, Зевс носит темно-синий костюм в тонкую полоску. Античность в сериях «Перси Джексон и олимпийцы» - это мир, параллельный реальности начала XXI века и недоступный большинству смертных, но тем не менее он воздействует на мир смертных и существует независимо от того, верят ли люди в этих богов или нет. Греческая мифология, используемая в качестве основы серии, не имеет религиозного компонента, а вместо этого концептуализируется через власть. Древние боги живут там, где находится центр силы.

В то время как мир Рика Риордана населяют греческие боги, которые сейчас так же сильны, как тысячелетия назад, в «Американских богах» Нила Геймана (2011)⁷⁰. С одной стороны, он пытается охватить все религии и культурные традиции мира. С другой стороны, хотя он по-прежнему придает Америке статус особого места, ясно дает понять – центр не стабилен. Боги появляются и исчезают по мере того, как меняются верования людей, и в греческих богах нет ничего особенного. Таким образом, Гейман показывает мифологию в современном мире – забытые боги, которые прибыли в Новый Свет с иммигрантами из разных культур и религий. Они беспокойно сосуществуют друг с другом и становятся слабее, поскольку вера в них исчезает из человеческой памяти. Наибольшей опасностью для старых богов

⁷⁰ Гейман, Н. Американские боги / Н. Гейман. – Москва : АСТ, 2011. – 640 с.

является стремительный рост новых высокотехнологичных богов современной культуры – кредитные карты, интернет, телефон, телевидение, пластик и т. д.

Также на литературу и мифологию опирается в своих работах писатель Дэн Симмонс⁷¹. В «Илионе» он использует греческие легенды и мифологию, воссоздав «Илиаду» в научно-фантастическом контексте, где люди играют роль греческих богов и сама война разворачивается на Марсе. Три взаимосвязанных сюжетных линии взаимодействуют в рассказе этой истории, которая изобилует такими элементами, как искусственный интеллект и путешествия во времени. «Олимп» является продолжением. И «Илион», и «Олимп» являются формой научной фантастики, и в значительной степени полагаются на интертекстуальность, в частности на Гомера и Шекспира.

2.4 Миф в современной музыкальной культуре

Использование мотивов из античной мифологии в музыке наиболее ярко проявляется в рок-музыке. Так, образ Медузы Горгоны воспроизводится группой Крематорий «Медуза-Горгона»: «Медуза-Горгона – кровавая ведьма...»; Король и Шут «Отражение»: «...сердце моё как трофей Горгоны...». В песне группы Anthrax Медуза предстает коварной оболъстительницей, которую намеревается убить главный герой. Однако зрителю дается понять, что бой выигрывает Медуза, превращая героя в камень.

Таким образом, в Медузе Горгоне сочетается ужас, страх и притягательность. Она – это воплощение хаоса и гармонии, сознания и подсознания.

Древнегреческий бог Дионис является покровителем растительности, виноделия, плодородия и вдохновения. Корейская поп-группа исполнила песню Dionysus: «Просто напейся, как Дионис / Бокал вина – в одной руке, тирс – в другой / Искусство плещется в хрустальном бокале / Искусство – тоже алкоголь,

⁷¹ Симмонс, Д. Илион. Олимп / Д. Симмонс. – Москва : АСТ, 2018. – 1216 с.

выпьешь – опьянеешь»⁷². Текст не содержит глубокого, скрытого значения, а является в целом метафорой: искусство как алкогольный напиток, а группа – бог, который вместо вина дарит людям музыку. Метафора основана на игре слов, но образ и идея оказались понятны поклонникам, благодаря воспроизведению античной мифологии в серии книг и фильмов «Перси Джексон».

Подводя итог, можно сказать, что на сегодняшний день античный мир остается неиссякаемым источником для литературных деятелей, создателей компьютерных игр, режиссеров, мультипликаторов. Такое обращение к наследию античной культуры указывает на очередной подъем увлеченности историей и древнегреческо-римской культурой, о важности для современности античных мифологических образов.

Одни авторы используют античную мифологию для переосмысливания окружающей действительности, меняя многие подробности мифа, перенося всю античность в будущее или реалии современного мира. Другие авторы максимально упрощают смысловую наполненность образов героев и богов, чтобы заинтересовать и познакомить с их миром как можно больше слоев населения. Меняется мир – меняется и язык, на котором говорит миф.

В целом, можно отметить такие тенденции массовой культуры в отношении толкования античных текстов: включение персонажей в современный контекст; адаптация явлений античного наследия к мифологии массовой культуры и их присваивание; стирание границ между разными мифологическими системами; актуализация гендерного аспекта через персонажей античной мифологии; обращение к бессознательному – человек сопоставляет себя с иррациональным, чудовищным духом, находя в этом частицу себя на подсознательном уровне.

⁷² Dionysus (перевод на русский) [Электронный ресурс] / LyricsTranslate. – 2019. – Режим доступа: <https://lyricstranslate.com>

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данное исследование посвящено изучению интерпретации античной мифологии в произведениях массовой культуры. В работе исследованы формы интерпретации античности и ее особенности в условиях бытования актуальной массовой культуры.

Первая глава была посвящена изучению теоретического материала, рассматривающего два аспекта данной темы. Внедрение электронных средств информации оказало значительно влияние на развитие массовой культуры. Наблюдается «демассификация» культуры, которую отличает сохранение индивидуальности в условиях тяготения к анонимности. Упор делается на информацию, что передаётся при помощи электронных носителей, поэтому они определяют образцы её восприятия, а понятие «масса» становится применимо в большей степени к пользователям интернета и к отдельным его сегментам.

В произведениях массовой культуры авторское видение соединяется с мифопоэтическим сознанием, создаётся новый миф, отличающийся от своего прообраза. Поэтому разница между исходным и переработанным материалом показывает авторский смысл, для выражения которого был использован миф. Выделяются некоторые черты массовой культуры во взаимодействии с античным наследием: интерес к повседневной культуре античности и кризисным периодам истории, использование образов в городской повседневности, поиск актуальных для современности мотивов, эксплуатация источников, использование античных образцов в пропаганде основных женских и мужских качеств. Можно отметить, что воспринимающий субъект сравнивает и идентифицирует себя с персонажами произведения, пытаясь достичь идеала, воплотить планы. Сегодня популярная культура главным образом задает молодому поколению представления о стиле поведения, образе жизни, целях, социальных отношениях.

Для достижения цели исследования был произведен отбор произведений массовой культуры среди актуальных и востребованных её форм. В изучении

интерпретации были выявлены: намеренное упрощение глубоких мифологических образов для приближения ко всем слоям населения, включение персонажей в современный контекст, смешение различных мифологических систем, включение античного наследия в новую мифологию массовой культуры, использование образов в гендерном дискурсе современности, обращение к бессознательному через миф. В выражении мифологического составляющего наблюдается доминирование компенсаторной функции, что объясняется тем, что в отношении объектов желания он связывается с личным бессознательным воспринимающего человека, а с коллективным бессознательным – в отношении архетипических моделей желания в культуре.

С одной стороны мифология трактуется как нечто возвышенное и захватывающее, классическое, а с другой – подчеркивается аморальность – жестокость, измена, несправедливость. Акцентируется внимание на конфликтной интерпретации мифа: войны, заносчивые боги и люди, затевающие битвы. Эти события являются наиболее зрелищными компонентами современных визуальных воплощений мифа.

Введение античных сюжетов в кинематографические и мультипликационные работы, применение античных образов в рекламе, использование мифологических персонажей в видеоиграх говорят о важности положения античной эпохи в сознании современного человека и контекста его существования, поэтому необходимо продолжать исследовать функционирование античного наследия в современном обществе.

Перспективы дальнейшего исследования заключаются в том, чтобы проследить изменение интерпретации в динамике и в контексте телекоммуникационных и информационных пространств. Кроме того, необходимы поиски актуальных способов поддержания культурной грамотности в условиях упрощения восприятия античного наследия.

Поставленные во введении задачи решены, и цель бакалаврской работы достигнута. Однако в дальнейшем, изучение интерпретации античной

мифологии может быть продолжено на материале визуальной и интернет-культуры. Акцент можно сделать на изучении содержания интернет-сайтов, форумов, литературных порталов, блогосферы, популярных социальных сетей. Всё это предоставляет широкое поле для дальнейших размышлений в рамках исследуемой темы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Александрова, Е. А. Массовая культура и мифология в начале XXI века (пример американских художественных фильмов, снятых на основе комиксов и произведений в жанре фантастики) / Е. А. Александрова // Артикульт. – 2014. – №1 (13). – С. 73-80.
2. Аблеев, С. Р., Кузьминская, С. И. Массовая культура современного общества: теоретический анализ и практические выводы / С. Р. Аблеев, С. И. Кузьминская // Человек в социальном мире: проблемы, исследования, перспективы : научно-пр. вест. – 2002. – № 1. – С. 39-42.
3. Ашаева, А. В., Чиглинец, Е. А. Рецепция античности: актуальные исследовательские тенденции в современном зарубежном антиковедении (опыт историографического обзора) / А. В. Ашаева, Е. А. Чиглинец // Учен. зап. Казан. ун-та. Сер. Гуманитарные науки. – 2012. – Т. 154. – Кн. 3. – С. 162-171.
4. Бакаева, С. А. Рецепция классики в современной французской литературе / С. А. Бакаева // Вестн. Москов. ун-та. Сер. 9. Филология. – 2016. – №4. – С.145-153.
5. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество / Д. Белл. – Москва : Мысль, 1993. – 360 с.
6. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин ; под ред. Ю. А. Здороваго. Пред., сост., пер. и примечания С. А. Ромашко. – Москва : Медиум, 1996. – С. 66-91.
7. Бикмухаметова, А. Р. Античный миф и его интерпретация в творчестве Рика Риордана / А. Р. Бикмухаметова // Грани науки : студ. науч. журнал. – 2017. – Т.5. – №3. – С.82-84.
8. Ван, Ю. Психоллингвистика мифа в современной женской прозе / Ю. Ван // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – №1-2 (79). – 2018. – С. 224-228.

9. Галкин, Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – №3, 2007. – С. 54-72.
10. Гейман, Н. Американские боги / Н. Гейман. – Москва : АСТ, 2011. – 640 с.
11. Грабарь-Пассек, М. Е. Античные сюжеты и формы в западноевропейской литературе / М. Е. Грабарь-Пассек. – Москва : Наука, 1966. – 320 с.
12. Гофман, А. Б. Мода и люди : новая теория моды и модного поведения / А. Б. Гофман. – Москва : Наука, 1994. – 318 с.
13. Дядя Федор Обзор игры Zeus: Master of Olympus [Электронный ресурс] / Дядя Федор // Absolute Games. – 25 октября 2000. – Режим доступа: <https://ag.ru/games/zeus-master-of-olympus/review>
14. Елистратов, В. С. Массовая культура: жрецы, певцы и бренды / В. С. Емельянов // Нева. – 2012. – №2, февраль. – С. 177-184.
15. Емельянов, А. В. Массовая культура: аспекты трансформации / А. В. Емельянов // Молодой ученый. – 2012. – №11. – С. 233-236.
16. Запека, О. А., Шовиков, В. С. Дискурс античности в массовой культуре постмодерна и методы его интерпретации / О. А. Запека, В. С. Шовиков // Вестник славянских культур. – 2018. – №3. – С. 122-134.
17. Захаров, В. С. Мифологические мотивы и образы в комиксах / В. С. Захаров // Челябинский гуманитарий. – 2013. – №4 (25). – С. 38-41.
18. Ильин, А. И. Иерархическая модель массовой культуры / А. И. Ильин // Среднерусский вестник общественных наук. – 2009. – №2. – С. 67-75.
19. Ильмова, Ю. А. «Игра в античность» в пространстве современной массовой культуры / Ю. А. Ильмова // Ярославский педагогический вестник. – 2015. – №6. – С. 324-333.
20. Карабина, И. С. Античность и современность: межкультурный диалог / И. С. Карабина // Вестн. Омск. ун-та. Сер. Исторические науки. – 2017. – №1. – С. 40-42.

21. Киященко, Н. И. Массовая культура и массовое искусство как глобальная проблема XXI века / Н. И. Киященко // Философия и общество. – 2003. – №4. – С. 47-72.
22. Козлова, М. А., Филимонов, В. А. Ценное исследование о рецепции античности в массовой культуре конца XIX начала XXI в / М. А. Козлова, В. А. Филимонов // Учен. зап. Казан. ун-та. Сер. Гуманитарные науки. – 2010. – №3(2). – С. 247-255.
23. Кристева, Ю. Семиотика. Исследование по семианализу / Ю. Кристева. – Москва : Академический Проект, 2013. – 289 с.
24. Лапшин, П. В. Проблема интерпретации художественных объектов в современной поп-культуре / П. В. Лапшин // Огарёв-Online. – 2018. – №10 (115). – 7 с.
25. Лосев, А. Ф. Античная мифология с античными комментариями к ней : собр. первоисточников, ст. и комментар. : [энцикл. олимпийс. богов] / А. Ф. Лосев. – Харьков : Фолио ; Москва : Изд-во Эксмо, 2005. – 1038 с.
26. Лосев, А. Ф. Боги и герои Древней Греции / А. Ф. Лосев, А. А. Тахо-Годи. – Москва : Слово, 2002. – 278 с.
27. Лотман, Ю. М. Литература и мифы / Ю. М. Лотман, З. Г. Минц, Е. М. Мелетинский ; гл. ред. С. А. Токарев // Мифы народов мира : энциклопедия в 2 т. - Т. 2. – Москва : Сов. энциклопедия, 1992. – С. 58-65.
28. Лучшие компьютерные игры [Электронный ресурс] : ежемес. журнал о комп. играх / гл. ред. А. Ленский, А. Шуньков, Д. Давыдов. – Москва : ТехноМир, 2002-2011. – Режим доступа: <http://lki.ru/>
29. Макаров, А. И. Символическая интерпретация мифа как методологический прием / А. И. Макаров // Выбор метода: изучение культуры в России 1990-х годов / Г. И. Зверева (ред.). – Москва : 2001. – С. 107-111.
30. Маркова, Г. И. Массовая культура: содержание и социальные функции: дис. ... канд. культурологических наук / Г. И. Маркова. – Москва, 1996. – 150 с.

31. Марулис, Д. История определения античной греческой мифологии / Д. Марулис // Вестн. Адыг. гос. ун-та. Сер. 2. Филология и искусствоведение. – 2018. – №1 (212). – С. 151-162.
32. Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. – Москва : Советская энциклопедия, 1990. – 672 с. ; 16 л. ил.
33. Мягков, Г. П. Рецепция античности - социальный конструкт? / Г. П. Мягков // ВЭПС. – 2017. – №1. – С. 150-154.
34. Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-Гассет ; пер. с исп. А. М. Гелескул. – Москва : АСТ, 2016. – 256 с.
35. Петракова, А. Е. Античность и искусство XXI века, или «Античность, притворись ее знатоком» / А. Е. Петракова // Труды СПбГИК. – 2012. – №192. – С.137-143.
36. Покалюхина, М. С. Переосмысление мифологии в комиксах Detective Comics / М. С. Покалюхина // XIX Всероссийская студенческая научно-практическая конференция Нижневарт. гос. ун-та: сб. статей (г. Нижневартовск, 4–5 апреля 2017 года) / отв. ред. А.В. Коричко. Ч. 5. История. Документоведение. Филология. Лингвистика. Журналистика. Реклама. – Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2017. – С. 658-660.
37. Приходько, Е. А. Массовая культура как «дух» современности / Е. А. Приходько // Молодой ученый. – 2011. – №6. – Т.2. – С. 199-201.
38. Разлогов, Р. Э. Искусство в Интернете: вся власть воображению? [Электронный ресурс] / Р. Э. Разлогов // Профисинема : инф. портал о кинобизнесе. – 2012, февраль. – Режим доступа: <http://www.proficinema.ru>
39. Риордан, Р. Перси Джексон и похититель молний / Р. Риордан ; пер. В. В. Симонов, ред. А. Етоев. – Москва : Эксмодетство, 2016. – 512 с.
40. Савельева, О. М. О реминисценции одного античного сюжета у М. Цветаевой / О. М. Савельева // Античность в контексте современности. – Москва : Изд-во МГУ, 1990. – С. 138-149.
41. Сафина, А. М. Интернет-пространство как фактор трансформации современного искусства // Вестник Северного (Арктического) федерального

университета. Сер. Гуманитарные и социальные науки. – 2018. – №6. – С. 118-127.

42. Сединина-Барковская, Ю. А. Амазонки: от истребительниц мужей до защитниц человечества (трансформация образа амазонки в современной культуре) / Ю. А. Сединина-Барковская // Женщины-ученые Беларуси и Казахстана : сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 1–2 марта 2018 г. / редкол.: И. В. Казакова [и др.]. – Минск : РИВШ, 2018. – С. 74-76.

43. Симмонс, Д. Илион. Олимп / Д. Симмонс. – Москва : АСТ, 2018. – 1216 с.

44. Смирнов, К. С. Массовая культура современного общества как предпосылка антропологического кризиса / К. С. Смирнов // Изв. Волг. гос. техн. ун-та. Сер. Проблемы социально-гуманитарного знания. – 2011. – Т. 9. – №7 (80). – С. 12-16.

45. Смолкина, Д. В. Трансформации массовой культуры в постиндустриальном обществе : автореф. дис. ... канд. культуролог. наук : 24.00.01 / Дарья Владимировна Смолкина. – Екатеринбург, 2012. – 28 с.

46. Туроу, Л. Будущее капитализма. Как сегодняшние экономические силы формируют завтрашний мир : из собрания переводов А. И. Фета [Электронный ресурс] / Л. Туроу ; пер. с англ. А. И. Фет. – Philosophical arkiv, Nyköping (Sweden), 2016. – 393 с. – Режим доступа: http://aifet.com/books/transl_v10_Thurrow.pdf

47. Флиер, А. Я. Массовая культура и ее социальные функции / А. Я. Флиер // Общественные науки и современность. – 1998. – №6. – С. 138-148.

48. Чиглинцев, Е. А. Античность в современной культуре: теория и практика рецепции / Е. А. Чиглинцев // Проблемы истории, филологии, культуры. – Москва-Магнитогорск-Новосибирск, 2012. – №1 (35). – С. 371-377.

49. Чиглинцев Е. А. О рецепции античного культурного наследия в XX веке / Е. А. Чиглинцев // Античность в современном измерении. – Казань : Новое знание, 2001. – С. 166-168.

50. Шапинская, Е. Н. Массовая культура: очерк теорий. У истоков / Е. Н. Шапинская // Культура культуры. – 2016. – №2 (10). – С. 51-62.

51. Шарыпина, Т. А. Античность в литературной и философской мысли Германии первой половины XX в. / Т. А. Шапинская. – Н. Новгород : Изд-во ННГУ, 1998. – 128 с.

52. Чиглинец, Е. А. Рецепция античности в культуре конца XIX – начала XXI вв. : монография / Е. А. Чиглинец. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2009. – 290 с.

53. Чиглинец, Е. А. Рецепция античности в современной массовой культуре / Е. А. Чиглинец // Историческая наука и образование в условиях современных вызовов : материалы международной научно-практической конференции, Казань, 22-23 ноября 2012 г. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2012. – С. 96–99.

54. Элиаде, М. Аспекты мифа / М. Элиаде ; пер. с фр. В. П. Болшакова. – Москва : Академпроспект, 2010. – 256 с.

55. Яусс, Г. Р. История литературы как вызов теории литературы / Г. Р. Яусс // Современная литературная теория. Антология. – Москва : Флинта : Наука, 2004. – 194 с.

56. A Companion To Classical Reception / Ed. by L. Hardwick, C. Stray. – Oxford : Blackwell Pub, 2008. – 538 p.

57. Anderson, A. R. Heracles and His Successors: A Study of a Heroic Ideal and the Recurrence of a Heroic Type / A. R. Anderson // Harvard Studies in Classical Philology. – 1928. – Vol. 39. – P. 7-58.

58. ANIME CROSS-ARTS PROJECT : искусство в аниме [Электронный ресурс] // Образовательно-просветительский искусствоведческий некоммерческий проект. – Режим доступа: <http://cross-art.russelldjones.ru/>

59. Antiquity And We / eds. Katarzyna Marciniak // Series OBTA Studies In Classical Reception. – Warsaw : Faculty of “Artes Liberales,” University of Warsaw, 2013 – 401 p. – URL: https://www.academia.edu/8132275/Antiquity_and_We

60. Antiquity in Popular Literature and Culture / eds. K. Dominas, E. Wesolowska and B. Trocha. – UK, Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing, 2016. – 340 p.

61. Dionysus (перевод на русский) [Электронный ресурс] / LyricsTranslate. – 2019. – Режим доступа: <https://lyricstranslate.com>

62. God of War [Электронный ресурс] // Официальный веб-сайт. – Режим доступа: <https://godofwar.playstation.com/>

63. Hardwick, L. Editorial / L. Hardwick // Class. Recept. J. – 2009. – Vol. 1, №1. – P. 1-3.

64. Klaus, S. Heroes in Virtual Space / S. Klaus // Stud. ethnol. Croat. – 2010. – Vol. 22. – P. 361-391.

65. Plyler, J. Video Games and the Hero's Journey / J. Plyler // Joseph Longhany's Fall 2013 ENC 1102. – 2013. – URL: http://writingandrhetoric.cah.ucf.edu/stylus/files/5_1/Stylus_5_1_Plyler.pdf

66. Scerri, M., Zammit, D. Mythology in Science Fiction / M. Scerri, D. Zammit // SFRA Review : A publication of the Science Fiction Research Association ; ed. Chris Pak. – 2016. – №316. – P. 15-21.

67. Versace [Электронный ресурс] // Официальный веб-сайт. – Режим доступа: <https://www.versace.ru>

Визуальные источники:

68. «Апотеон» (Apotheon, разработ. Alientrap, 2015)

69. «Бог войны» (God of War, созд. Д. Яффе, К. Барлог, 2005-2018)

70. «Война богов: Бессмертные» (Immortals, реж. Т. Сингх, 2011)

71. «Гарри Поттер и философский камень» (Harry Potter and the Philosopher's Stone, реж. К. Коламбус, 2001)

72. «Геркулес» (Hercules, реж. Джон Маскер, 1997)

73. «Забавы богов» (Kamigami no Asobi, реж. Т. Кавамура, 2014)

74. «Зевс: Повелитель Олимпа» (Zeus: Master of Olympus, Poseidon: Master of Atlantis, разработ. Impressions Games, 2000-2001)

75. «Перси Джексон и Олимпийцы» (Percy Jackson & the Olympians, реж. К. Коламбус, 2010-2013)

76. «Путешествие единорога» (Voyage of the Unicorn, реж. Ф. Спинк, 2001)

77. Dionysus (BTS, 2019)

78. Medusa (Anthrax, 1985)

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
Н.П. Кошца
«09» июля 2019 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

51.03.01 Культурология

**ИНТЕРПРЕТАЦИЯ АНТИЧНОЙ МИФОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ
МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ**

Руководитель Колесник канд. филос. наук, доцент М.А. Колесник
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник Юрьева - 09.07.2019
подпись, дата В.И. Юрьева
инициалы, фамилия

Красноярск 2019