

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2021, №1, Том 12 / 2021, No 1, Vol 12 <https://sfk-mn.ru/issue-1-2021.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/18KLSK121.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Мехоношин В.Ю. Миф в экранной культуре «девяностых» и «нулевых» // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2021 №1, <https://sfk-mn.ru/PDF/18KLSK121.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Mekhonoshin V.U. (2021). Myth in the screen culture of the "nineties" and "zero". *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 1(12). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/18KLSK121.pdf> (in Russian)

Мехоношин Василий Юрьевич

АНООВО «Европейский университет в Санкт-Петербурге», Санкт-Петербург, Россия
Преподаватель

Кандидат культурологии

E-mail: jamesholt87@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0452-9345>

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=766206

Миф в экранной культуре «девяностых» и «нулевых»

Аннотация. В современной экранной культуре выделяется два разнонаправленных движения в рамках мифотворчества: за авторство (направленное на создание мифа через повествовательность) и влияние государства (приводящее к процессам ремифологизации), которые приводят к появлению «героя поколения»: он контекстуален, не имеет эквивалентов, выступает морально-эстетическим ориентиром, ему мало требования свободы, ему нужна нравственность, поэтому этот герой стремится к манифестации свободы и ее силы. Автор делает вывод о тесной связи мифа в культуре с высокой роли автора и с высокой ролью государства в культуре. Делается вывод о зависимости процесса мифотворчества от этих двух культурных явлений. В отличие от сильно мифологизированной культуры автор выделяет немифологизированную, важнейшим элементом которой является формирование ее и развитие в ходе ее использования, а точнее, в результате складывания новой коммуникативной ситуации между зрителем и экраном. Автор отмечает, что в центре немифологизированной экранной культуры находится новый художественный образ, ярко представленный в экранной культуре в «девяностые» и «нулевые» годы XXI века. Автор приходит к выводу о появлении нового синхронического типа в мифотворчестве, когда не только появились новые киногерои, но также и произошло возвращение к старым, ставшими культурными феноменами эпохи задолго до «девяностых» годов. В «девяностые» и «нулевые» они проявились ярко благодаря использованию особых художественных средств, нацеленных на коммуникацию с публикой и часто меняющуюся актуализацию действий героев (например, пересмотр их мотиваций в разных фильмах). По мнению автора, именно попытка отразить состояние культурной травмы и ее усугубление через возвращение к тиражированию мифов советской идеологии проявилась в отчуждении авторов от своих шедевров, дистанцировании авторов фестивальных шедевров от популярной культуры и складывающейся новой телевизионной реальности.

Ключевые слова: миф; экран; художественный образ; ремифологизация; аудиовизуальная коммуникация; молодежное телевидение; глокализация; Другой

Человечеству известно множество мифов, и в каждой культуре они свои. Прежде всего на ум приходят древнегреческие мифы (особенно в пересказе Н. Куна), которые сегодня можно назвать диахронными, т. е. рассказывающими о прошлом. Такой «миф никак не соотнесен с человеком, которому он адресован, и, соответственно, с окружением человека»¹. Именно из этого вытекает особое его понимание, которое можно определить как коллективная общительность, рождающая ритуал. Совсем другое дело – это синхронический миф, который в своей сердцевине имеет настоящее или будущее, поэтому он не просто тематизирует свою общительность, но и создает особую коммуникативную систему, в рамках которой «на уровне взаимопроникновения множества практик и возникают вещи, сущности, образы, концепты, все разновидности событий» [1, с. 554]. Здесь уместно привести в пример древнегреческие мифы в современном пересказе Стивена Фрая, который актуализирует их, проводя параллели с современностью (например, в произношении и написании имен, местоположении, триединстве «миф-легенда-религия») [2, с. 15].

Исследования мифа в XX веке связывают с творчеством М. Элиаде, К. Леви-Строса, Е. Мелетинского, В. Иванова, Ю. Лотмана.

М. Элиаде с 60-х годов XX века отмечал изменения в изучении мифа: если раньше к мифу относили как к «сказке», то позже стали относиться как к «подлинному, реальному событию» [3, с. 11]. У. Эко позже отводил важную роль читателю в понимании мифа, связывая это с появлением особого повествования, например, в мифе о Супермене, когда сам главный герой становится инструментом педагогики [4, с. 194]. Ю. Лотман выделил важнейшее условие существования произведения на экране – это антропоцентризм: «Пространство послушно эталону – человеческой фигуре – и измеряется только этим аршином» [5, с. 198].

Важной представляется коллективная монография «Миф и художественное сознание XX века» (2011), в которой авторы, рассматривая миф в переходную эпоху, утверждают, что именно «в переходные эпохи происходит активизация и реабилитация мифологического сознания» [6, с. 6].

Таким образом, можно столкнуться с мифологическим кино-сознанием в разные эпохи, а особенно в переходный исторический период. А поскольку кинематограф в переходные эпохи обладает единством, то мы не будем разделять его на отечественный и зарубежный. Здесь уместно процитировать Н. Хренова «фольклор и миф были слагаемыми пропаганды», «и миф, и фольклор приходится открывать заново» [6, с. 360].

Цель статьи – изучить особенности мифа в экранной культуре в переходный период. Хронологически ограничим себя 90-ми годами XX века и «нулевыми» «миллениума», ведь это время действительно можно назвать «переходной эпохой» (или «культурным разломом»). В качестве примеров будем полагаться на феномены экранной культуры выбранного периода.

Задачи:

1. Дать определение мифа в экранной культуре.
2. Выделить виды экранной культуры, рассмотреть их особенности.
3. Рассмотреть особенности интерпретации мифа в экранной культуре 90-х и «нулевых».

Миф в экранной культуре – важнейший элемент культуры, содержащий культурный код эпохи (идеалы, ценности и нормы) в аудиовизуальной форме, при этом миф не обращается

¹ Теоретическая культурология / ответственный редактор К. Разлогов. – Москва: Академический проект, 2005. – с. 383.

напрямую к человеку, но создает определенное повествование (в этом проявляется коллективный характер адресата), усиливая тем самым давление на эмоциональную и социальную жизнь общества, поскольку нарративная структура, как справедливо заметил К. Разлогов, «побуждает сосредоточивать основное внимание на самих воссоздаваемых событиях, отвлекаясь от наличия разнопорядковых «фильтров», будь то материальный носитель звука и изображения или рассказчик как субъект повествования» [7, с. 90]. Автор в таком случае обладает большим авторитетом, ведь произведение существует только благодаря ему.

Так в своей книге «История кино: киносъемки, кинопромышленность, киноискусство» И. Беленький обращается к творчеству выдающихся авторов, среди которых Ф. Феллини, И. Бергман, А. Курасава, А. Тарковский, Л. Бунюэль, С. Параджанов и т. д. Отвечая на вопрос «Почему эти режиссеры, а не другие?», И. Беленький обращается к роли авторства в кино: «в случае с Бергманом не столько шведская кинематография породила этого великого режиссера, сколько в некотором смысле он сам, если и не создал после войны кино Швеции, то, по крайней мере, влил энергию в практически угасавший национальный кинематограф» [8, с. 211].

Таким образом, появление мифа в культуре тесно связано с авторством.

Но появление и существование мифа связано и с ролью государства в культуре. Как только государство усиливает давление на культуру, включается механизм компенсации, т. е. вытесненные государством ценности компенсируются в появлении культурных феноменов, целью которых будет ремифологизация настоящего.

Итак, можно говорить о двух разнонаправленных движениях в рамках мифотворчества: авторство (направленное на создание мифа через повествовательность) и влияние государства (приводящее к процессам ремифологизации).

Исследователь В. Василькова выделяет формы и направления ремифологизации, среди которых:

1. Стремление преодолеть одномерное существование современного человека путем выстраивания мировоззренческих схем и конфигураций художественного материала, в котором сопрягаются миры реальные и вымышленные.
2. Глокализация (усиление локальных культур).
3. Мифоморфизм (активное использование технологий PR, политтехнологий, маркетинга) [9, с. 177].

Вспомним здесь историю Гарри Поттера («Гарри Поттер и философский камень», реж. К. Коламбус, 2001), которая стала популярной во всем мире [10]. Попытка объединить два мира (реальный и волшебный), множество отсылок на кельтские мифы, ссылки на творчество английских писателей Ч. Диккенса, Дж. Чосера, активное использование фактов биографии писательницы Дж. Роулинг в рекламных целях – все это позволяет нам говорить, что перед нами активно разворачивающийся процесс мифотворчества (с элементами ремифологизации) экранной культуры. Среди других примеров можно привести, например, «Звездные войны», «Король лев», «Властелин Колец», телевизионные шоу «Друзья», «Остаться в живых», «Доктор Хаус» (в России: сериалы «Бригада», «Мастер и Маргарита», «Тихий Дон» и др.).

Интересна мысль Н. Хренова, который считает, что в мифологизированную культуру вытесняются формы культурного развития, интенсивно окрашенные наслаждением, но враждебные социальному стремлению обществу [11, с. 465].

Справедливым представляется тезис, что «ремифологизация не означает возврат к архаическому способу мышления, это скорее способ существования мифа в

немифологизированной культуре. Ее цель – мифотворчество» [11, с. 180]. Эту мысль подтверждает сценарист Д. Хьюз в своем комедийном хите «Один дома» (1990), где в попытке побороть семейные рождественские традиции главный герой Кевин Маккалистер (М. Калкин) открывает их заново в новом понимании.

Таким образом, мифологизированная экранная культура имеет дело с реконструкцией реальности, где старая традиция не разрушается, но модернизируется, поглощается, получает новый нарратив.

В немифологизированной культуре элементы экранной культуры (кино и телевидение) формируются и развиваются в ходе их использования, т. е. в результате складывающейся новой коммуникативной ситуации между зрителем и экраном. До 2013 года (начала активного функционирования стриминг-сервиса Netflix) эта коммуникативная ситуация была разной. Иными словами, общекоммуникативные процессы еще не возобладали, существовали разные семиотические механизмы, сохранялся свой «язык кино» и свой «язык телевидения». Эти семиотические механизмы объединяло то, что все они были созданы для того, чтобы коммуницировать с аудиторией, обогащать ее [12, с. 117].

Новый художественный образ, созданный для такой коммуникации, имел свои особенности. Ж. Бодрийяр в лекции, прочитанной в университете Сиднея в 1984 году, анализируя взаимодействие реальности и нового художественного образа, утверждал, что верх взял образ: «он навязывает реальности свою имманентную эфемерную логику; логику уничтожения собственного референта; логику поглощения значения», «образ выступает проводником не знаний и не благих намерений, а наоборот, размывания, уничтожения значения (событий, истории, памяти и так далее)» [13, с. 67].

Таким образом, в центре немифологизированной экранной культуры находится новый художественный образ. Такой художественный образ чаще ассоциируется с главным героем фильма, которого называют «героем поколения», он контекстуален, не имеет эквивалентов, выступает морально-эстетическим ориентиром, ему мало требования свободы (морали), ему нужна нравственность, поэтому этот герой стремится к манифестации свободы и ее силы.

Таким героем в отечественной культуре может считаться Данила Багров (фильмы «Брат» и «Брат 2» А. Балабанова). Хотя и «каждый эпизод и каждая реплика фильма отсылают к предыдущим картинам Балабанова – перед вниманием зрителя открывается бесконечный гипертекст» [14, с. 132], но потеря произведением искусства ауры уникальности (из-за лабильности главных героев) превращает Данилу Багрова в новый моральный авторитет в форме своеобразного телевизионного сериала (или фильма в двух частях) с элементами интерактивности, в результате чего появляются новые конвенциональные смыслы.

Д. Багров в структуре своего образа содержит особую информацию.

П. Черносвитов называет это элементом «идеологического» блока культуры, когда герой «обязывает хотя бы какую-то часть людей, познакомившуюся тем или иным образом с ее содержанием, непременно его усвоить и передать другим людям» [15, с. 136]. Здесь можно отметить героев, которые появились на экране однажды и сразу обрели похожий (культовый) статус (М. Корлеоне в фильме Ф. Копполы «Крестный отец», Индиана Джонс в фильмах С. Спилберга, Нео в «Матрице» Вачовски, Бэтмен в трилогии К. Нолана и др.). Эти киногерои находятся в центре экранного мифа, поэтому авторы вынуждены постоянно обращаться к этим героям, «оживлять их», что отчетливо заметно в продолжениях этих франшиз, некоторые из которых получили продолжение даже после большого перерыва: например, новая «Матрица» Л. Вачовски ожидается в 2021 году (предыдущая часть вышла в 2003 г.). Некоторые же получают новые продолжения с завидной регулярностью, например, новый «Бэтмен» М. Ривза

ождается в 2022 году (предыдущие части вышли в 2008 и 2012 гг. К. Нолана и в 2016 и 2017 гг. З. Снайдера, соответственно).

Таким образом, в рамках новой немифологизированной экранной культуры синхронического типа появились новые киногерои, а также произошло возвращение к старым киногероям, ставшими культурными феноменами эпохи задолго до «девяностых» годов. Они проявились по-новому так ярко благодаря использованию особых художественных средств, нацеленных на коммуникацию с публикой и меняющуюся актуализацию действий героев (пересмотр их мотиваций в разных фильмах). Хотя и герои ассимилируют предыдущий опыт (например, ранее созданные образы Джокера актерами С. Ромеро, Д. Николсоном и Х. Леджером многим похожи). Так проявляется стремление к созданию стилистически замкнутой, неповторимой аудиовизуальной системы, в рамках которой происходит постоянное порождение новых целей, поэтому у такого образа сохраняется большой художественный потенциал.

Создание такой аудиовизуальной коммуникации в основе имеет системный подход, который может помочь объединить, казалось бы, даже обособленных антигероев и их истории (например, в трилогии К. Нолана про Бэтмена удачно связаны между собой истории всех антагонистов (Рас Аль Гула, Джокера, Крэйна и др.) в одну (историю Бэтмена), которая экспрессивно сосредоточена на целом в многочисленных структурных связях.

В российском кинематографе «девяностых» и «нулевых» с похожим устройством можно отметить такие фильмы, как «Курочка ряба» А. Кончаловского, «Особенности национальной охоты» и «Особенности национальной рыбалки» А. Рогожкина, «Бумер» и «Бумер. Фильм второй» П. Буслова, «Ночной дозор» и «Дневной дозор» Т. Бекмамбетова, «Бой с тенью» и «Бой с тенью 2» А. Сидорова, «Турецкий гамбит» Д. Файзиева и «Статский советник» Ф. Янковского про приключения Эраста Фандорина (из цикла романов Б. Акунина). Большинство этих фильмов были сняты при участии телеканалов и получили свои телеверсии. Часто показ происходил в рамках телевизионных кино клубов с представлением фильмов авторами, с участием ведущих в студии, кинокритиков и экспертов (программы «Культ кино» на телеканале «Культура» с 2001 года, «Закрытый показ» с 2005 года и «Городские пижоны» с 2008 года – на «Первом канале» и др.). Так новаторская кинокультура устремилась к массовой благодаря своей открытости и признанию значимости публики и ее потребностей в художественном процессе.

Фильмы и сериалы «девяностых» отражали состояние культурной травмы «нулевых» и способствовали усугублению культурной травмы, возвратившись к тиражированию мифов советской идеологии [16, с. 232]. Это проявилось в отчуждении авторов от своих шедевров, подчеркнутым дистанцированием авторов фестивальных хитов от популярной культуры, неслучайно даже западные режиссеры, снявшие коммерческие хиты проката, продолжают ассоциировать себя с независимыми кинофестивалями: К. Нолан – с Роттердамским, Р. Рэдфорд – с фестивалем «Sundance», А. Балабанов – с «Кинотавром». При этом авторов этих фильмов нельзя упрекнуть в манипуляции общественным сознанием: (перефразируя Н. Больца) ведь они не «достигали надежности посредством избыточности» [17, с. 38], а «Amazon, Netflix, iTunes предоставляли в целом больше непопулярных фильмов в качестве побудительного стимула» [17, с. 106].

Частью немифологизированной экранной культуры стала телевизионная реальность. Интересное определение телевизионной реальности дает А. Новикова: «Картина действительности, которая соответствует представлению о ней авторов программы и стоящим социальным задачам» [16, с. 37]. Ведущим жанром в таких условиях становится жанр репортажа. По мнению А. Новиковой, интерпретация такой телевизионной реальности осуществлялась в рамках двух идеологических доктрин – идеологии общественного

потребления («гламур») и так называемой идеологии гопников («треш-телевидение»). Активно действующие лица презентовали преимущественно характер оппозиции «Мы – они». Форма конфликта – «диалог почти не представлен» [16, с. 11]. А. Новикова делит телевизионную реальность указанного периода на несколько этапов [16, с. 132]:

1. Эйфория перестройки.
2. Самоирония на фоне социальной депрессии.
3. Уход в советское прошлое в поисках развлечений.

Достаточно критично в понимании связи телевидения и кино настроены К. Разлогов и Л. Манович. К. Разлогов в статье «Экран как мясорубка культурного дискурса» отмечает, что «кино фигурирует на телевидении как элемент рекламы»², а «кинотеатры превратились в филиалы кинотеатров повторного фильма»³. Л. Манович пишет, что «новый авангард озабочен скорее обеспечением доступа к ранее накопленной информации и данным и новым способам их использования»⁴.

Убедительной выглядит идея, что диалог между экраном и зрителем в состоянии социокультурной травмы не был представлен, поэтому получили распространение «геймезационные» (от англ. Game – игра) сюжеты, к которым можно быстро подстроиться, стать наблюдателями. Вспомним здесь первые в России реалити-шоу «За стеклом», «Голод», «Последний герой», «Фабрика звезд», «Дом 2» и др.

Подобную смену парадигмы необходимо было отразить. Сделать это на телеэкране в России было сложно (стояли другие социальные задачи), в отличие от киноэкрана, который стали интересоваться люди, смотревшие телевизор. Популярность получила «такая разновидность кино, у которой в целом прекрасные отношения с антропологией: это тот вид документалистики, который именуется этнографическим кино» [18, с. 9]. На первый план вышел антропологический метод анализа и общества, и кинематографа (фильмы В. Каневского, С. Дворцевого, Ю. Шиллера, С. Говорухина, Е. Головни; позднее – А. Мегердичева, Л. Парфенова, П. Костомарова, А. Расторгуева, В. Манского, Л. Аркус и др.). Ситуация, когда диалог между экраном и зрителем отсутствовал, к концу «нулевых» изменилась. Справедливым представляется тезис: это связано с тем, что «многие характеристики не сохранились с детства: недостаток объективности, уловки цензуры, скрытая ложь, запреты на показ новых фильмов» [19, с. 164]. Оппозиция «Мы – Они» усилилась: «Нарратив сам по себе отделяет себя от другого» [20, с. 27], желая присвоить чужое, сделав чужое частью себя, при этом «многочисленные репрезентации Чужого в культурных текстах позволяют сделать встречи с Другим исполненным пониманием и помогающим обрести собственное «Я» и вступить с «Другим» в отношения интересубъективности» [20, с. 268].

Э. Орлова, Е. Шапинская, И. Урмина, А. Каменец в монографии «Социальное взаимодействие как процесс» (2013) отмечают сложность в попытке описать и связать динамику общества и культуры, связывая это с многочисленными изменениями (институциональными, содержательными, историческими) [21]. По их мнению, возникает несколько экранных реальностей, казалось бы, одного объекта: с фокусом на самом индивиде как агенте воздействия (при этом формируются ответы на его интенциональные действия), с

² Экранная культура. Теоретические проблемы: сборник статей / ответственный редактор Разлогов К. Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 2012. – с. 25.

³ Экранная культура. Теоретические проблемы: сборник статей / ответственный редактор Разлогов К. Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 2012. – с. 30.

⁴ Экранная культура. Теоретические проблемы: сборник статей / ответственный редактор Разлогов К. Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 2012. – с. 114.

фокусом на социокультурной реальности как детерминанте человеческой активности (одновременно формируются естественные условия и реакции), с фокусом на межгрупповые связи, которые формируют интерес субъективности [21, с. 45–47]. Три выделенных экранной реальности могут сильно различаться. Так В. Вульф в своем фильме «Мой серебряный шар. Влад Листьев» (2003) преимущественно фокусируется на биографии известного телеведущего и продюсера канала «ОРТ» Владислава Листьева, его детстве, юношеских интересах, профессиональных успехах. Листьев рассматривается как субъект воздействия (автор, создатель и успешный продюсер программ «Час пик», «Поле чудес», «Тема», «Угадай мелодию», «Серебряный шар»). В серии фильмов 2020 года, посвященных Листьеву, спустя двадцать пять лет со дня его резонансного убийства в 1995 году, он предстает другим: борцом за свободное от рекламы телевидение, героем, противостоящим в одиночку большим силам (фильмы «25 лет спустя: кто убил главную звезду нового русского ТВ?» А. Пивоварова, «Листьев. Новый взгляд» Р. Чепеля, «Влад Листьев: ТВ, которое убили» К. Собчак). Через Листьева в этих фильмах мы узнаем социокультурную реальность тех лет, особенности функционирования Молодежной редакции Центрального телевидения, телекомпании «ВИД», телеканала «ОРТ», бизнес-структур, акционеров, советов директоров телеканала.

Таким образом, новый телевизионный герой «нулевых» создается уже для нового иррационального зрителя, иррациональность которого проявляется в том, что он готов вступать в коммуникацию уже постоянно. Перефразируя М. Маклюэна, можно сказать, что эта коммуникация осуществляется с помощью и «горячего» телевидения (для пассивного зрителя), и с помощью «холодного» кино (для активного) [22]. При этом важная документальная составляющая истории, позволяющая сфокусироваться на самом индивиде как объекте воздействия, социокультурной реальности или межгрупповых связях как некой общности, ведь диалог между элементами общества и экранной культурой представлен слабо. Здесь справедливым представляется мнение А. Новиковой, которая отмечает, что сейчас «телевизионная реальность фрагментарна, неоднородна, тяготеет к расширению» [17, с. 56], при этом проявляется ее манипулятивная составляющая, ведь «телевизионная реальность – картина действительности, которая соответствует представлению о ней авторов программы и стоящим социальным задачам» [17, с. 37]. Здесь уместно привести примеры телевизионных шоу, где созданная авторами реальность, несмотря на попытку создания похожей коммуникативной ситуации, направленной на активный отклик со стороны зрителя, сильно различается, а иногда обнаруживает двойственность или огромную дистанцию (не только между друг другом, но и между своими разными частями): «Прослушка» (реж. Д. Чаппелль и др.), «Карточный домик» (реж. Д. Финчер и др.), «Босс» (реж. Г. Ван Сент и др.), «Хиллари» (реж. Н. Бурнштейн) и др.

Схожим языком кино обладает молодежное телевидение. А. Новикова отвечает, что «и гламурное телевидение, и треш-телевидение в своей интерпретации реальности сознательно искажают действительность с целью повышения рейтинга своих программ. Подобные гибридные формы формируют иной взгляд на мир» [17, с. 233].

В качестве примера подобного «гламурного» телевидения может быть приведен сериал «Секс в большом городе», снятый по книге К. Бушнелл, а позже получивший две свои киноверсии. Традицию подхватили создатели сериала «Большая маленькая ложь», первый сезон которого был снят по книге известной американской писательницы Л. Мориарти. Главные роли исполнили звездные актрисы Р. Уизерспун, Н. Кидман, Л. Дерн, Ш. Вудли, З. Кравец. После громкого успеха (в 2018 году авторы стали победителями в четырех номинациях самой престижной мировой премии для телевидения «Золотой глобус») было решено продлить сериал с новым режиссером (А. Арнольд вместо Ж.-М. Валле) на второй сезон, который даже не приблизился к успеху первого.

Таким образом, закономерности, обусловившие создание второго сезона успешного сериала «Большая маленькая ложь», лежат больше в экономической области, нежели в эстетической, поэтому во втором сезоне сильно ослаблена повествовательность, присутствует много сюжетных промежутков между событиями (панорамы, проходы, флешбеки). Тем самым возникает новая коммуникативная система между зрителем и экраном – вынужденная.

Подводя итоги, можно сказать, что «телевидение противостоит кинематографу, в котором остается много места для фантазии» [17, с. 68]. Важным представляется, что современные телевизионные образы демонтируют равную невозможность реального и вымышленного. Равнодушие к фильмам «Китайский квартал», «Барри Линдон», «Вся президентская рать» теперь можно понять. Формулировка «Фильм слишком хорош, слишком ладно скроен» [17, с. 69] относит художественное произведение к мифологизированной культуре с ярко выраженной глокализацией и мифоморфизмом, направленными на прошлое (диахронный миф), в то время как современного читателя, зрителя, слушателя в большей степени интересует синхронический миф, направленный на настоящее или будущее и в своей основе имеющий стремление коммуницировать, желание скорее не понять Другого, но быть понятым им.

ЛИТЕРАТУРА

1. Делез Ж. Кино. Москва: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. – 560 с.
2. Фрай С. Греческие мифы в пересказе. Москва: Фантом Пресс, 2020. – 544 с.
3. Элиаде М. Аспекты мифа. Москва: Академический проект, 2010. – 251 с.
4. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. Санкт-Петербург: Симпозиум, 2007. – 501 с.
5. Лотман Ю., Цивьян Ю. Диалог с экраном. Таллин: Александра, 1994. – 214 с.
6. Хренов Н. Миф и художественное сознание XX века. Москва: Канон+, 2011. – 687 с.
7. Разлогов К. Искусство экрана: от синематографа до Интернета. Москва: РОССПЭН, 2010. – 287 с.
8. Беленький И. История кино: кино съемки, кинопромышленность, киноискусство. Москва: Альпина Паблишер, 2019. – 405 с.
9. Василькова В. Эволюция мифа: от архаической онтологии к современному мифоконструированию // Системные исследования культуры. Санкт-Петербург: Алетейя, 2009. С. 158–181.
10. Шибанов Б. Ожидание в 19 лет: первый фильм о Гарри Поттере собрал один миллиард долларов. gazeta.ru. 19 августа 2020. URL.: https://www.gazeta.ru/culture/2020/08/19/a_13202731.shtml (дата обращения: 03.09.2020).
11. Хренов Н. Публика в истории культуры. Феномен публики в ракурсе психологии масс. Москва: Аграф, 2007. – 485 с.
12. Freeland C. Art theory. Oxford: Oxford university press, 2003. – 184 с.
13. Бодрийяр Ж. Злой демон образов // Искусство кино. 1992. 10. с. 64–70.

14. Кувшинова М. Балабанов. Санкт-Петербург: Книжные мастерские, 2013. – 355 с.
15. Черносвитов П. «Идеологический блок» культуры как субъект ментальной сферы // Системные исследования культуры. Санкт-Петербург: Алетейя, 2009. С. 124–143.
16. Новикова А. Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики, 2013. – 235 с.
17. Больц Н. Азбука медиа. Москва: Европа, 2011. – 132 с.
18. Грей Г. Кино: визуальная антропология. Москва: НЛЮ, 2014. – 203 с.
19. Мицкевич Э. Телевидение, власть и общество. Москва: Аспект Пресс, 2013. – 236 с.
20. Шапинская Е. Избранные работы по философии культуры. Москва: Согласие, 2014. – 454 с.
21. Орлова Е., Шапинская Е., Урмина И., Каменец А. Социальное взаимодействие как процесс. Москва: ГАСК, 2013. – 304 с.
22. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. Москва: Кучково поле, 2020. – 464 с.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Антон тут рядом (2012, реж. Л. Аркус, Россия), док.
2. Барри Линдон / Barry Lyndon (1975, реж. С. Кубрик, Великобритания, США), игр.
3. Бой с тенью (2005, реж. А. Сидоров, Россия), игр.
4. Бой с тенью 2 (2007, реж. А. Мегердичев, Россия), игр.
5. Большая маленькая ложь / Big Little Lies (2017, реж. Ж.-М. Валле, США), игр.
6. Босс / Boss (2011–2012, реж. Г. Ван Сент и др., США), игр.
7. Брат (1997, реж. А. Балабанов, Россия), игр.
8. Брат 2 (2000, реж. А. Балабанов, Россия), игр.
9. Благодать (1996, реж. В. Манский, Россия), док.
10. Бригада (2002, реж. А. Сидоров, Россия), игр.
11. Бумер (2003, реж. П. Буслов, Россия), игр.
12. Бумер. Фильм второй (2006, реж. П. Буслов, Россия), игр.
13. Бэтмен: начало / Batman Begins (2005, реж. К. Нолан, США, Великобритания), игр.
14. Век Набокова (1999, реж. Л. Парфенов, Россия), док.
15. Влад Листьев: ТВ, которое убили (2020, реж. К. Собчак, Россия), док.
16. Властелин Колец. Возвращение короля / The Lord of the Rings: The Return of the King (2003, реж. П. Джексон, Новая Зеландия, США), игр.

17. Вся власть любви (1992, реж. Е. Головня, Россия), док.
18. Вся президентская рать / All the President's Men (1976, реж. А. Пакула, США), игр.
19. Гарри Поттер и философский камень / Harry Potter and the Sorcerer's Stone (2001, реж. К. Коламбус, США, Великобритания), игр.
20. Городские пижоны (с 2008, реж. А. Долин и др., Россия), игр.
21. Грешный человек (1998, реж. Ю. Шиллер, Россия), игр.
22. Дневной дозор (2005, реж. Т. Бекмамбетова, Россия), игр.
23. Доктор Хаус / House, M.D. (2004–2012, реж. Х. Лори и др., США), игр.
24. Дом 2 (2004–2020, реж. В. Комиссаров и др., Россия), док.
25. Друзья / Friends (1994–2004, реж. П. Лазарус и др.), игр.
26. Закрытый показ (2005–2013, реж. Д. Гордон и др., Россия), док.
27. За стеклом (2001–2002, реж. Г. Любомиров и др., Россия), док.
28. Звездные войны: эпизод 3 – мечь ситхов / Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith (2005, реж. Дж. Лукас, США), игр.
29. Индиана Джонс и королевство хрустального черепа / Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (2008, реж. С. Спилберг, США), игр.
30. Карточный домик / House of Cards (2013–2018, реж. Д. Финчер и др.), игр.
31. Китайский квартал / Chinatown (1974, реж. Р. Полански, США), игр.
32. Король лев / The Lion King (1994, реж. Р. Аллерс, Р. Минкофф, США), игр.
33. Крестный отец 3 / The Godfather Part III (1990, реж. Ф.Ф. Коппола, 1990, США), игр.
34. Культ кино (с 2001, реж. К. Разлогов и др., Россия), док.
35. Курочка ряба (1994, реж. А. Кончаловский, Россия), игр.
36. Листьев. Новый взгляд (2020, реж. Р. Чепель, Россия), док.
37. Мастер и Маргарита (2005, реж. В. Бортко, Россия), игр.
38. Матрица / The Matrix (1999, реж. Э. Вачовски, Л. Вачовски, США), игр.
39. Мать (2007, реж. П. Костомаров, А. Каттен, Россия, Франция, Швейцария), док.
40. Мой серебряный шар. Влад Листьев (2003, реж. В. Вульф и др., Россия), док.
41. Мы, дети XX века (1994, реж. В. Каневский, Россия), док.
42. Ночной дозор (2004, реж. Т. Бекмамбетов, Россия), игр.
43. Один дома / Home Alone (1990, К. Коламбус, США), игр.
44. Особенности национальной охоты (1995, реж. А. Рогожкин, Россия), игр.
45. Особенности национальной рыбалки (1998, реж. А. Рогожкин, Россия), игр.
46. Остаться в живых / Lost (2004–2010, реж. С. Уильямс и др., США), игр.
47. Орел и решка (1995, реж. С. Говорухин, Россия), игр.
48. Последний герой (2001–2009, реж. Ю. Владовский, Россия), док.

49. Прослушка / The Wire (2002–2008, реж. Д. Чаппелль и др., США), игр.
50. Секс в большом городе / Sex and the city (1998–2004, реж. М.П. Кинг и др., США), игр.
51. Статский советник (2005, реж. Ф. Янковский, Россия), игр.
52. Темный рыцарь / The Dark Knight (2008, реж. К. Нолан, США, Великобритания), игр.
53. Тихий Дон (1992–2006, реж. С. Бондарчук, Ф. Бондарчук, Россия), игр.
54. Турецкий гамбит (2005, реж. Д. Файзиева, Россия), игр.
55. Фабрика звезд (2002–2007, реж. А. Сычев), док.
56. Хлебный день (1998, реж. С. Дворцовой, Россия), док.
57. Хиллари / Hillary (2020, реж. Н. Бурнштейн, США), док.
58. Чистый четверг (2003, реж. А. Расторгуев, Россия), док.
59. 25 лет спустя: кто убил главную звезду нового русского ТВ?» (2020, реж. А. Пивоваров, Россия), док.

Mekhonoshin Vasili Urevich

European university at Saint Petersburg, Saint Petersburg, Russia

E-mail: jamesholt87@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0452-9345>

РИИЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=766206

Myth in the screen culture of the "nineties" and "zero"

Abstract. In modern screen culture, there are two differently directed movements within the framework of myth-making: for authorship (aimed at creating a myth through narration) and the influence of the state (leading to the processes of remythologization), which lead to the emergence of a “hero of the generation”: he is contextual, has no equivalents, acts morally – an aesthetic guideline, the demand for freedom is not enough for him, he needs morality, therefore this hero seeks to manifest freedom and its strength. The author concludes that the myth in culture is closely connected with the high role of the author and with the high role of the state in culture. The conclusion is made about the dependence of the process of myth-making on these two cultural phenomena. In contrast to a strongly mythologized culture, the author singles out a non-mythologized one, the most important element of which is its formation and development in the course of its use, or rather, as a result of the formation of a new communicative situation between the viewer and the screen. The author notes that at the center of the non-mythologized screen culture is a new artistic image vividly represented in screen culture in the “nineties” and “zero” years of the 21st century. The author comes to the conclusion about the emergence of a new synchronic type in myth-making, when not only new movie characters appeared, but also a return to the old, which became cultural phenomena of the era long before the “nineties”. In the "nineties" and "zero" they manifested themselves vividly thanks to the use of special artistic means aimed at communicating with the public and frequently changing actualization of the heroes' actions (for example, revising their motivations in different films). According to the author, it was the attempt to reflect the state of cultural trauma and its aggravation through a return to the replication of the myths of Soviet ideology that manifested itself in the alienation of authors from their masterpieces, the distance of the authors of festival masterpieces from popular culture and the emerging new television reality.

Keywords: myth; screen; artistic image; remythologization; audiovisual communication; youth television; glocalization; Another