ЕКАТЕРИНА ТУРБИНА

ringarin@mail.ru

ТРАНСФОРМАЦИЯ КИНОМИФА О ВАМПИРЕ КАК ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ ЗЛА И ОТНОШЕНИЯ К СМЕРТИ

Образ вампира уже почти век остаётся одним из популярнейших в мировой культуре. Снимают новые фильмы, сериалы, делают игры, пишут романы и рисуют картины, героями которых (главными или побочными) являются вампиры. В 1970-е оформилась даже субкультура почитателей и подражателей этим существам – «реальные вампиры». Все это говорит о стабильном внимании к этому образу.

Что обусловливает массовое влечение к вампирам? Что влияет на интерпретацию образа вампира в произведении? На эти вопросы мы попытались найти ответы в своём небольшом исследовании, посвящённому трансформации образа вампира в кинематографе. Эмпирическую базу составили наиболее яркие картины и сериалы начала прошлого века и настоящего.

Краткая история эволюции образа. Согласно «Словарю славянских древностей», *вампир* (упырь, злыдень) – общеславянский мифологический персонаж, покойник, встающий по ночам из могилы; он вредит людям и скоту, пьёт их кровь, наносит ущерб хозяйству. Из определения мы вычленяем два важных компонента архетипа вампира – смерть и зло. Изменения отношения к этим феноменам влияли на составляющие образа вампира и его оценку.

Вера в вампиров в древние времена родилась на основе различения двух видов покойников: умерших хорошей (ненасильственной) смертью (они находили покой) и оставшихся между жизнью и смертью из-за совершенных ими преступлений, или несчастной смерти (самоубийство, убийство, несчастный случай), или неверно выполненных (невыполненных) ритуалов перехода в другой мир. Их и считали вампирами.

Вампиры, согласно поверьям, мифам и легендам, могли проникать через любые отверстия (замочные скважины, щели, приоткрытые окна), были оборотнями, пили кровь людей и животных, жили в могилах. С проделками вампира связывали голод, неурожай, стихийные бедствия и чуму. В архаичные

времена вампир мыслился как реально существующая злая сила, живущая среди людей и вредящая им.

В Средневековье с приходом христианства образ вампира был вытеснен образом дьявола. Сатана мыслился врагом рода человеческого, был уродлив, хитер, подл, жил в мире вечных мук и смерти, охотился за самыми светлыми человеческими душами, не излучал свет: «Христианская традиции предпочла не вспоминать, что Сатана некогда был ангелом и соответственно должен обладать ослепительной красотой» (Эко, 2007: 179). Самым страшным преступлением дьявола было умерщвление души человека. Что касается жизни земной, то она мыслилась лишь как временный промежуток, не представляющий особой ценности. Смерть была неприятным фактом *повседневной* жизни, она окружала человека и следовала за ним повсюду: голод, отсутствие развитой медицины и гигиены, постоянные войны, наконец, чума.



Начиная с Нового времени (XVII – XVIII века) образ лукавого претерпевает изменения в трактовке. Это связано с рядом социокультурных и политических факторов: Реформация, установление абсолютизма в Европе, пошатнувшийся авторитет Церкви и т.п. Согласно исследованию Эко, неканонический образ дьявола был сформирован Шекспиром, Мильтоном и другими. Доминантой образа был бунт против власти – бога или монарха, «в описании мильтоновского Сатаны преобладают черты былой красоты и неукротимой гордыни... образец чистой энергии бунта» (Эко, 2007: 179).

В XIX веке в рамках эстетики романтизма, акцентированной на этнических мифах и архетипах, вампир вновь появился в искусстве в компании приведений, оборотней, ведьм. Вместе они страшили читателей, тем самым развлекая их.

К концу XIX – началу XX века дьявол приобретает черты ординарного, рядового члена общества, обладающего, правда, незаурядным умом, риторическими способностями и некоторыми знаниями магии (вспомним Мефистофеля и Воланда). К середине XX века популярность образа дьявола пошла на убыль (что связано с антиклерикализмом), а вампир вновь ворвался в массовое сознание во многом благодаря роману Стокера «Дракула», обретающего все большую популярность.

С этим же периодом связано изменение отношения к смерти, постепенно, с XIX века, она становится постыдным, запрещённым явлением. Людей

умирающих и их близких стараются отгородить от эмоционального дискомфорта и страха пред умиранием. «Смерть обезличивается, банализируется. Обряды в главных чертах сохраняются, но лишаются драматизма, слишком открытое выражение горя вызывает уже не сочувствие, а воспринимается как признак либо дурного воспитания, либо слабости, либо умственного сдвига» (Федорова:1991). Любовь, семья, наслаждение и другие атрибуты земной жизни в массовом сознании устанавливаются как ценности более высокого порядка, нежели возможная жизнь в раю. В этой связи смерть понимается как пугающее и нежелательное явление. О ней пытаются забыть.



Эта тенденция в полной мере сохраняется в первой четверти XXI века, когда среди главных продуктов на рынке – красота и молодость.

Вампир в прошлом веке стал символом темной стороны мира, аллюзией на пугающие и деструктивные явления современности – тоталитаризм, насилие, войны, эпидемии и другое. В 1990-х и начале 2000-х искусство интерпретировало вампира как тень, зло в самом человеке.

В 2010-х годах данный образ понимается неоднозначно. С одной стороны, вампир идеален, т.к. бессмертен и вечно молод, может бесконечно учится, путешествовать, владеть шикарными домами и машинами, покупать модную одежду, легко влиять на людей, добиваться своих целей (хитростью, с помощью обаяния, а иногда и силы). С другой стороны, сохраняется тенденция интерпретации вампира как темной составляющей человека (трилогия о Блэйде). В массовой культуре появляются персонажи-люди, основу образа которых составляет архетип вампира: Декстер (герой детективного сериала «Правосудие Декстера») живёт двойной жизнью, любит ночь и кровь, охотится на людей, хитроумен, жесток и т.п. Наконец, вампир, как герой социальной сатиры, предстаёт как способ критики современного человека. Художник противопоставляет по различным социальным, культурным, этическим параметрам человека (традиционно божье творение) и вампира (дьявола), демонстрируя, что даже эта жуткая тварь, пьющая кровь, в сравнении с современниками кажется лучше и добрее. Чтобы убедиться в этом рассмотрим ряд картин, посвящённых вампирам.

Симфония ужаса. Самый первый (из сохранившихся) фильм о вампирах – «*Носферату: Симфония ужаса*». Нарратив картины – погружение мира в хаос и

тревожное ожидание конца. Вампир в фильме – зло, пожирающее мир и уничтожающее все прекрасное, что в нем есть.

Образ Орлока создан с помощью следующих визуальных компонентов:

- особый грим: белое лицо, черные круги под глазами, густые брови, лысая голова, длинные тонкие когти, заострённые уши, искривлённые тонкие губы и удлинённые заострённые передние резцы;

- тёмная одежда, закрывающая все тело, кроме кистей рук и головы;

- окружение персонажа: гроб, развалины замка, сумрачный лес, корабль, который переносит его в мир людей, мыши;

- особые визуальные приёмы: рапид, ползущие тени, негатив, отсутствие перспективы в кадре, ассиметричный ракурс и др.

«*Носферату: призрак ночи*» Вернера Херцога (1978 год) – это «воскрешение» «Симфонии ужаса» почти полвека спустя. Нарратив картины идентичный – постепенное погружение мира в хаос: люди гибнут якобы от чумы, муж героини подвергается трансформации (превращается в вампира, утрачивая и человечность, и жену, и любовь), в городе царит смерть (вместо торжественных шествий – траурные, вместо искренней радости – пир во время чумы). Вампир в фильме ассоциируется с Тенью, накрывающей собой мир. В этом стоит отметить влияние Фрейда: в Тени живут наши инстинкты – Эрос и Танатос – влечения к удовольствию и смерти. Оба эти инстинкта прекрасно проиллюстрированы картиной – вампира влечёт к Люси, светоносному персонажу. Он просит её любви и убивает героиню.

Вампир Херцога – это также смерть, беспокойная, насильственная. Он чума, безумие, хаос, зло, тлен. В целом, Носферату похож на Орлока и внешне, и в интерпретациях. Новое в образе – соотнесение вампира и Тени, Носферату – Тень этого мира.

«Любовь и смерть, Смерть и любовь…». Наиболее известные и популярные картины конца 1970-х и начала 2000-х – «*Дракула Брэма Стокера*» (Ф.Ф. Коппола, 1992), «*Интервью с вампиром*» (Н. Джордан, 1994), «*Другой мир*» (Л. Уайзман, 2003) и прочие. Все они рисуют принципиально иной образ вампира. Рассмотрим картину «Дракула Брэма Стокера».

Этот фильм был назван критиками «киноэнциклопедией дракулизма». В рамках постмодернизма в нем процитированы предшествующие крупные ленты: мы найдём здесь и элементы экспрессионистского стиля (например, угловой ракурс, подчёркивающий безумие Рендальфа), и антитезу «рай – ад», не обошлось и без хрестоматийного восстания Дракулы из гроба и крупного плана писем и дневников, и т.п. Отличие от предыдущих лент в том, что вампир имеет не эпический характер. Нам показана диалектика души героя, история ее падения и смятения при встрече с женщиной.

Вампир Копполы – это «симпатичный паразит», внутренний зверь, живущий в каждом из нас. Он утробно рычит, перевоплощается в волка (и на протяжении фильма постоянно сравнивается с ним) и чудище. Вампир жаден до жизни во всех ее проявлениях – красивые вещи, красивые женщины, война за власть и, конечно же, кровь, как символ этой жизни. Как мы уже писали выше, вампир, начиная с фильма 1978 года, стал пониматься как аллюзия на Тень – один из ключевых архетипов нашего подсознания, в которой обитают страхи, желания, инстинкты. Вампир Копполы и есть эта Тень. Но уже не для мира в целом, а для героев, особенно героинь.

Вампиры перестали трактоваться как абсолютное зло. Режиссёры начали выделять в них привлекательные черты, что отразилось на компонентах образа:

- в его основе – история падения мятежной души, вампир стал таковым из-за смерти любимой (или семьи (см. «Другой мир»));

- он все ещё сохраняет черты животного (превращается в животных и чудищ, имеет клыки и когти);

- при этом он обретает более человеческий облик: чаще всего, это герой средних лет, красивый, умный, обаятельный, волевой;

- его сверхъестественное происхождение подчёркивается разнообразными фантастическими умениями (ползает по стенам, владеет магией, превращается в дым, его тени могут отделяться от тела и т.п.).

Вампир – это по-настоящему. Как мы уже можем наблюдать, доминанта эволюции образа вампира – его очеловечивание. Если ранее он мыслился чудовищем из принципиального иного, враждебного человеку мира, то постепенно он стал обретать внешность и чувства человека, ему начинают симпатизировать и восхищаться им. Из небывалого и абстрактного он становится все более реальным. Дошло до того, что сегодняшняя культура осознает вампира как нечто реально существующее, обитающее среди нас, т.е. из символа вампир стал индексом, обрел реальность в нашем сознании. Данный факт констатирует картина «Тень вампира» Э. Э. Мериджа (2000 год).

Сюжет фильма частично основан на легенде, согласно которой актёр Макс Шрек достоверно сыграл вампира в «Носферату: Симфония ужаса», потому что сам был вампиром. По версии режиссёра (Э. Э. Мериж) и его alter ego (образ Мурнау), «Того, чего нет в кадре – не существует», потому как кино – это фиксация правды. Таким образом, «Носферату: Симфония ужаса» – документальный, а не художественный фильм, а значит, вампир – это не символ (сгусток культурных смыслов, идея), а индекс (чистое указание).

Вампир Мериджа – реальное существо. Человек ему нужен, чтобы поддерживать квазижизнь и вспоминать о давно потерянной настоящей (человеческой): «как покупать хлеб и готовить мясо, вести беседу», пить шнапс.

Вместе с тем, эти воспоминания вызывают в вампире боль по утраченному солнцу, юности, жизни и смерти. Так вампир Мериджа – образ существа, находящегося вне экзистенциальных координат (нет у него ни жизни, ни смерти, не помнит он себя как личность, а весь смыл его существования свёлся к потреблению крови жалости к самому себе) и потому страдающего.

С 1990-х годов кинематограф интерпретирует смерть как право и ценность, которых вампир (проклятый герой) лишён по тем или иным причинам. Бессмертие становится для этих существ наказанием, т.к. без смерти сложно иметь цель в жизни, определять самого себя как личность, иметь любящих и любимых спутников – в принципе жить. Однако эта ситуация к 2010-м годам изменилась.

Сумерки вампиров. В наши дни вампиры перекочевали с широких экранов в молодёжные сериалы. В XXI веке мы больше не пугаем ими детей, не восхищаемся ими, а часто оставляем молодёжи в качестве примера для подражания. Современные Эдварды и Деймоны благородные вегетарианцы (сознательно отказывают от людской крови, предпочитая менее вкусную и полезную кроличью), они по-прежнему красивы душой и телом, сексуальны, но стали заметно моложе. В вампиров они превратились в пубертатном возрасте или на выходе из него и, соответственно, все проблемы, которые их занимают, носят типично подростковый характер: где найти любовь на всю жизнь, что делать, чтобы заслужить любовь и где найти повод погеройствовать, чтобы через это самовыразиться. Их бессмертие – страховка от неудач: если что-то не получилось сразу (тебя убили), то можно начать все сначала, словно ты герой компьютерной игры.

Их бессмертие – это залог настоящей полноценной и яркой жизни, неограниченной ничем. Они могут бесконечно развиваться, учиться, путешествовать, оставаясь при этом вечно молодыми и полными сил. Смерть – это изъян, от которого новее вампиры избавляют избранных людей, создавая тем самым себе семью.



Основу образа новых вампиров составляет идея о сверхчеловеке. Они прекрасны, сильны, могущественны, успешны, здоровы, бессмертны... Список можно продолжать бесконечно. Даже страха пред солнцем некоторые из них преодолели.

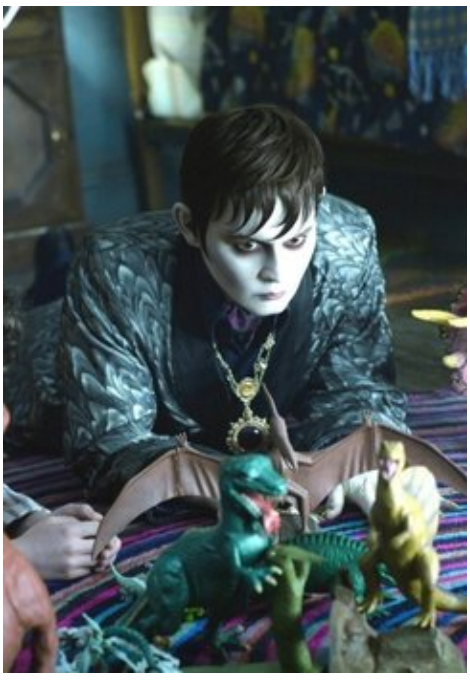
Отдельно хочется отметить два подтипа современных сверхлюдей – мстителей и вампиров из комедий.

Мститель: справедливость и маскулинность. Традиционно вампиры изображаются существами хотя и сильными, но утончёнными. Режиссёры стремятся подчеркнуть через их внешний вид мысль о том, что вампир ведёт себя типично женским образом: вместо силы и прямолинейности – хитроумие и гибкость. Но мы нашли исключения и выделили отдельный подвид киновампиров – мстители.

Этих существ определяет желание восстановить справедливость через борьбу со злом. Методы борьбы отнюдь не гуманные. Два наиболее ярких представителей вида – Блэйд (одноименная трилогия конца 1990-х – начала 2000-х годов) и, вы удивитесь, Декстер (сериал «*Правосудие Декстера*», 2008-2013 годов). Первый герой – человек, рождённый в тот момент, когда его мать укусил вампир, второй – просто человек. Оба мускулистые, физически сильные мужчины средних лет, почти без семьи (приёмные родители), они борются с себе подобными кровавыми методами: Блэйд уничтожает вампиров, а Декстер является серийным убийцей, который убивает других серийных убийц, защищая людей таким оригинальным способом.

Вампиры-мстители не вполне вампиры или не вампиры вовсе. Они любят кровь и готовы убивать – ради справедливости и удовольствия. Эти герои физически сильные, скрытные и одинокие, оценивающие себя и свои действия как справедливые, борются во внешнем мире с вампирами и маньяками, а в душе – со своей темной сущностью.

И смех и смерть: вампир как герой комедии. Комедии о вампирах – оригинальная выдумка постмодерна. «*Бал вампиров*» (Р. Полански, 1967), «*Колыбельная*» (Ю. Махульский, 2010), «*Мрачные тени*» (Т. Бертон, 2012), – вот неполный перечень подобных картин.

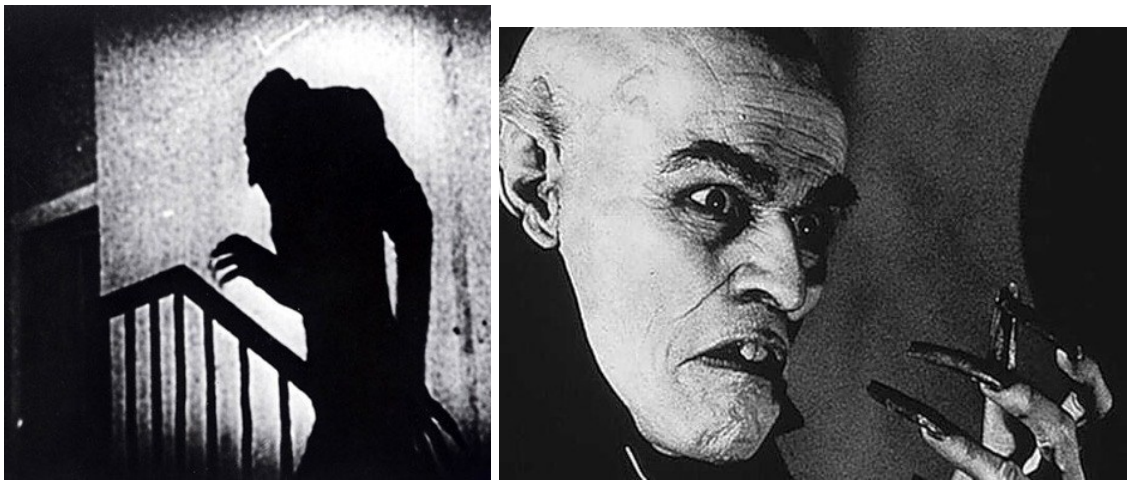


Вампиры из картин «Мрачные тени» и «Колыбельная» противопоставлены героям-людям. Контрасты подчёркиваются также стилистикой обеих картин: сочетание диско и барокко в «Тенях» и костюмов и инструментов прошлых веков в деревенском доме. Эти красочные коллажи работают на доказательство тезиса: многое меняют время и прогресс, к сожалению, люди мельчают. Их как и раньше больше заботит сиюминутное – слава, богатство,

успех, они за всем этим забывают о любви, семейных и культурных ценностях, внимании и заботе, чести и достоинстве. В отличие от вампиров.



Выводы. Вампир в архаичные времена мыслился как реальное существо, затерянное между мирами из-за своих прегрешений этического или ритуального характера. Позднее он стал символом зла, аллюзией на деструктивные социальные, политические, культурные феномены. Современные представления о вампирах можно соотнести с архаичными: вампиры снова мыслятся как реально существующие, но среди них есть как злые, так и добрые, вызывающие сочувствие или восхищение. Вампир нашего века – это, прежде всего личность.



Тень Орлока обрела плоть и кровь в «Тени вампира»

На заре прошлого века вампиры в кино изображались монстрами из враждебного человеку мира смерти. Со временем всё более «очеловечиваясь», они стали для наших современников героями, сверхлюдьми. Влияние на интерпретацию образа и его оценку оказывают происходящие изменения в отношении к смерти и интерпретации зла, ответа на вопрос «Что есть зло?».

В рамках экспрессионистской эстетики сформировались основные черты образа: белая кожа, тёмные тени под глазами, тонкое, худощавое тело, когти и клыки, окружающие его ползущие тени, восстание из гроба, использование оптики и ассиметричных ракурсов, рапида и сцен заката (реального и показанного на плёнке), панорамные кадры сумрачных лесов и руин замков.

Сюрреализм положил начало трактовке вампира как Тени, того вида зла, с которым возможно бороться лишь искренней любовью, добротой, милосердием и самопожертвованием. В рамках данного направления определилась такая черта вампира как связь с Эросом и Танатосом.

Постмодернизм синтезировал достижения предыдущих эпох и начал предлагать гибридные виды вампиров. Героями боевиков и детективов стали вампиры-мстители, которые всегда отчасти люди и трактуются как положительные персонажи. Как герои социальной сатиры вампиры поставлены человеку в укор: покойники оказываются по всем параметрам превосходящими людей. Вампиры в молодёжных сериалах стали скорее компенсаторскими образами для подростков, чьи основные желания – это Любовь и сверхвозможности, а самый большой страх – одиночество и неудачи.

<table>
<tr><td>Название</td><td>Носферату: симфония ужаса</td><td>Носферату: Призрак ночи</td><td>Дракула Брэма Стокера</td><td>Тень вампира</td><td>Сумерки</td><td>Мрачные тени</td></tr>
<tr><td>Дата</td><td>1922</td><td>1978</td><td>1992</td><td>2000</td><td>2008 – 2012</td><td>2012</td></tr>
<tr><td>Конфликт истории</td><td colspan="2">Конфликт – проблема этики (выбор между любовью и злом)</td><td colspan="2">Конфликт – проблема экзистенциальная (поиск смысла жизни, ценность семьи, ценность и жизни, и смерти)</td><td>Конфликт – этическая (борьба за любовь и семью)</td><td>Конфликт – этико-экзистенциальные проблемы общества</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Структура образа</td><td colspan="3">Ядро – архетип первородного зла</td><td colspan="2">Ядро – архетип проклятого героя</td><td>Ядро – архетип сверхчеловека</td><td>Ядро – типичный человек</td></tr>
<tr><td>Акцент образа – создание ощущения безысходности, смерти</td><td colspan="2">Важная составляющая образа – Тень, Эрос и Танатос.</td><td colspan="3">Бессмертие – одна из акцентированных составляющих образа. Обязательное наличие семьи (даже детей), целей в жизни. Противопоставление людям со знаком «плюс»</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Вампир – это бунт против закостеневших основ общества (или искушение бунтом); борьба героя (в т.ч. вампира) с теневой сущностью в себе или ее осознание</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

	Визуальные составляющие: игра теней, бледная кожа, тёмные тени под глазами, клыки, когти, темная одежда (кр. Дракулы)				Визуальные составляющие: бледная сверкающая кожа, клыки, необычный цвет глаз	Визуальные составляющие: игра теней, бледная кожа, темные тени под глазами, клыки, темная одежда
Интерпретация смерти и бессмертия	Смерть как проклятье за совершенное зло		Смерть – это право, которого он лишен, ценность.		Смерть – это изъян, от которого необходимо избавиться.	Смерть не так важна, акцент на осмысленности и правильности прожитой жизни.
			Бессмертие – проклятье, кара за бунт против бога		Бессмертие – настоящая, полноценная яркая жизнь	Бессмертие – проклятье, или неудобство.
Интерпретация вампира как зла	Зло как оно есть	Тень мира	Тень в человеке	Зло как отсутствие настоящей жизни	Как и человек, может быть плохим и хорошим	Не самое большое зло

Список литературы

Нёт В. Чарлз Сандерс Пирс // Критика и семиотика. – 2001. - Вып. 3/4. - С. 5-32.

Рыбаков Б.А. Язычество древних славян. - М.: «Наука».

Славянские древности. Этнолингвистический словарь под редакцией Толстого Н. И. Том 1. А-Г. – М.: Международные отношения, 1995. - С. 283- 286.

Федорова М.М. Образ смерти в западноевропейской культуре // Человек. – 1991. - Вып. 5.

Эко У. История уродства. – М.: Слово, 2007

Юнг К.Г. Архетип и символ [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://www.litmir.net/br/?b=104497

Янсон Х.В., *Янсон* Э.Ф. Основы теории искусств. - СПб: «Икар», 1996.

Киноматериалы:

Носферату: Симония ужаса, Ф Мурнау, 1922

Носферату: Призрак ночи, В. Херцог, 1978

Дракула Брэма Стокера, Ф.Ф. Коппола, 1992

Тень вампира, Э.Э. Меридж, 2000

Мрачные Тени, Т. Бертон, 2012

Сумерки, К. Хардвик., 2008

Правосудие Десктера, Д. Дал, С. Шилл, К. Гордон, 2008 – 2013

Колыбельная, Ю. Махульский, 2010.