

УДК 791.43/.45

DOI: 10.34670/AR.2026.65.96.003

Образ Змея в экранных искусствах как компилятивный объект авторских систем мифологического сознания

Завгородний Егор Сергеевич

Аспирант,
кафедра истории и философии,
Всероссийский государственный университет
кинематографии им. С.А. Герасимова,
129226, Российская Федерация, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3;
e-mail: zavgorodniy@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена образности змея/дракона в кинотексте с точки зрения систем мифологического сознания. Исследуется «родина змея» — предпринимается попытка поиска мифологических основ для некоторых кинодраконов — в частности, Годзиллы (из одноименной серии японских фильмов), Кинг Гидоры (как противника Годзиллы) и Мушу (м/ф «Мулан»). На основе анализа делается вывод о том, что экранные искусства создают авторские системы мифологического сознания, состоящие из наиболее устойчивых объектов, оптимизированных ритуалов и оптимальных феноменов. Монстры, будучи объектами систем мифологического сознания, в кинематографе предстают как компилятивные объекты, достигаемые взаимодействием мифологических сознаний авторов — их подпаданием под ту или иную систему мифологического сознания.

Для цитирования в научных исследованиях

Завгородний Е.С. Образ Змея в экранных искусствах как компилятивный объект авторских систем мифологического сознания // Культура и цивилизация. 2026. Том 16. № 7А. С. 20-25. DOI: 10.34670/AR.2026.65.96.003

Ключевые слова

Дракон, Змей, компилятивный объект, кросс-культурный образ, культура, монстр, основной миф, система мифологического сознания.

Введение

Репрезентацию народных систем мифологического сознания в кинематографе нельзя считать полной и достоверной в смысле научности этого знания. Экранные — как и любые другие коллективные — искусства создают свои собственные, *авторские* системы мифологического сознания, основанные на личной вере и интерпретации мифа его авторов (которые, в свою очередь, зависят от подпадания авторов под ту или иную систему мифологического сознания): на наиболее устойчивых (в рамках фильма) отношениях к объекту и субъекту, на наиболее оптимизированных ритуалах и оптимальных феноменах.

Основная часть

Экранные монстры, появляясь как объект мифологического сознания одного из авторов фильма (безразлично, сценариста, продюсера или режиссера), становятся объектами системы мифологического сознания именно благодаря фильму — а то есть благодаря включению его в формульный каталог операторов и операндов, принятый для конкретного произведения, и установлению его связей с остальными объектами, ритуалами и феноменами конкретной системы мифологического сознания.

Макс Фасмер возводит само слово «монстр» к латинскому *monstrum* — «знамение, чудо, чудовище, урод» [Фасмер, Т.2, с. 651]; оно, в свою очередь, возводится к праиндоевропейскому **men-* — «думать». В свою очередь, слово «чудо» он так или иначе связывает с древнеиндийским «*ā-kūṭiṣ*» — «умысел» и «*kaviṣ*» — «учитель, мудрец». Культуролог Джеффри Коэн углубляет эту мысль: «Выступая как конструкт, и как проекция, монстр существует только для того, чтобы быть прочитанным [от латинского “*monstrum*” — “то, что проявляет”, “то, что предупреждает”]» [Cohen, 1996]. Получается, «монстр» даже формально-лингвистически связан с процессом мышления. С процессом осознания и — что важнее — осмысления окружающего пространства.

Учитывая это, монстры не происходят из вакуума; как в этой же работе отмечает Джеффри Коэн: «Тело монстра — это тело культуры». Культура — это установление и описание взаимосвязей между субъектом, объектами, ритуалами и феноменами (другими словами, культура — это внутренний механизм системы мифологического сознания; в рамках этой статьи мы будем использовать эти понятия как синонимы). Таким образом, субъект, подпадающий под ту или иную культурную парадигму, относится к монстру, описанному в этой культуре, именно так, как эта культура требует к нему относиться; взаимопроникновение разных культур, а также появление новых монстров (как ответ на изменяющиеся условия окружающего мира или как потребность для более устойчивого и непротиворечивого описания и осмысления условий — и новых, и изменившихся) меняет сами коннотации монстра — отношение к ним.

Теория «основного мифа», разработанная В. Топоровым и В. Ивановым в 1960-70х годах, исследует образ Змея в рамках индоевропейской культуры (в контексте его противостояния с Громовержцем) [Иванов, Топоров, 1974]. Тем не менее, существование самого образа Змея распространяется и на не-индоевропейские общины: Астбаха (в мифологии ранних чувашей — дракон, похититель небесных светил), Абайа (в мифологии папуасов Новой Гвинеи — гигантский морской угорь, повелитель озерных обитателей), эламитский змей (в мифологии эламитов — покровитель плодородия), этерари (в мифологии папуасов-кивай — огромная говорящая ящерица) и т.д.. Стоит оговориться — мы считаем змея и дракона одним и тем же

объектом, тем самым не соглашаясь с позицией В. Проппа, разделяющего их ввиду «неисторичности» дракона [Пропп, 2000, с. 210]: само слово «дракон» происходит от латинского термина *draconem* (именительный падеж: *draco*), что означает «огромный змей»; от древнегреческого *δράκων*, *drákōn* (родительный падеж: *δράκοντος*, *drákontos*), что означает «змея», «гигантская морская рыба».

Кросс-культурный образ Змея в разных системах мифологического сознания обретает разные — иногда прямо противоположные — коннотации. Например, для китайской культуры характерно положительное восприятие драконов, их одобрение (в смысле «делания добрым», по аналогии с дерридианским *<difference>/<differance>* [Деррида, 2012, с. 29-30]) в отличие от индоевропейской культуры, для которой змей — антагонист <Громовержца>.

Тем не менее, в авторской системе мифологического сознания Змей — впрочем, как и любой объект — может сочетать в себе извне пространства фильма противоречивые, но цельные внутри пространства фильма черты — **компилятивный объект**, совокупность всех или некоторых монстров данного типа с подключением разных его черт из разных культур.

Рассмотрим этот тезис на примере нескольких кинодраконов.

Мушу из анимационного фильма «Мулан» (реж. Б. Кук, Т. Бэнкрофт, 1998) — персонаж, очевидно наполненный чертами традиционных китайских драконов. Он помогает главной героине, защищает её от внешних воздействий не только (*и не столько*) потому, что это базовая цель персонажа, но и потому, что он — хранитель рода Мулан.

При этом, однако, фильм «Мулан» создан **не только** для китайского рынка **не** китайской студией, а поэтому в создании образа Мушу были задействованы и европейские черты. В частности — хитрость (*библейский Змей*); причастность к Смерти и в некотором смысле роль привратника аида (*например, славянская мифология, где переход через Калинов мост равен путешествию в потусторонний мир*); неотрывность от образа молодой девушки, иногда с явно-выраженным сексуальным подтекстом (*например, 40:20*) (*змеи, требующие жертв — из славянской, египетской, греческой мифологий* [Токарев, 1999], а также непосредственно японской — *Ямата-но Орути, восьмиголовый великий змей, один из немногих злокозненных драконов в японской мифологии*).

Другой пример компиляции — трехглавый дракон Кинг Гидора (серия дайкайдзю-фильмов про Годзиллу). В зависимости от фильма, он играет роль протомонстра-инопланетянина («Гидора, трехголовый монстр» (1964)), посланника из будущего («Годзилла против Кинга Гидоры» (1991)) или царя земных зверей («Годзилла: Король монстров» (2019)). При этом его основное стремление к разрушению сохраняется из фильма в фильм. Так, он отсылает нас как к древнегреческому Тифону и скандинавскому Йормунганду, так и к славянскому Змею Горынычу, а также к уже упомянутому Ямата-но Орути. В этом смысле, Гидору от сонма мифологических драконов отделяет только отсутствие традиционной для разных культур связи дракон-дерево, установлением которой занимались уже упомянутые выше исследователи Топоров и Иванов.

Что касается самого Годзиллы, первый фильм о нем («Годзилла», реж. И. Хонда, 1954) был рассчитан на внутренний японский прокат, соответственно, авторы ориентировались в первую очередь на японскую мифологию — национальную систему мифологического сознания, доступную и им, и потенциальному зрителю. При этом он все равно проявляет не только японо-мифологические змеиные черты (*в том числе, положительного дракона-защитника Рюдзина, повелителя морей и мифологического родоначальника императорской династии*), но и черты европейских змеев, упомянутых выше. Более того, образ Годзиллы дополняется существующими (и популярными) к тому моменту кинообразами — ожившим динозавром из

«Чудовище с глубины 20000 сажений» (1953) и гигантской обезьяной Кинг Конгом («Кинг Конг», 1933).

Такая компиляция — в приложении к Годзилле в частности и к любому киномонстру в целом — неизбежна. Она связана с историческим развитием общества и взаимопроникновением систем мифологического сознания — с процессом *глобализации*, в ходе которой происходит интеграция систем мифологического сознания — для установления устойчивости объектов, оптимизации ритуалов и оптимальности феноменов в применении к ранее неизвестным закрытому прежде обществу фактам окружающего мира. «Монокультурные монстры» в настоящее время возможны в закрытых культурах — у неконтактных народов и для неконтактных народов [Holmes, 2013]. Знакомство внешнего субъекта с монокультурным монстром приводит к двум взаимонаправленным процессам: с одной стороны, субъект, чтобы понять монстра, пытается наделить его уже известными ему коннотациями и образностью (например, христианизация русских народных сказок после X века), с другой стороны, субъект подпадает под новую систему мифологического сознания и интегрирует ее в свое мифологическое сознание (например, появление после XIV века в древнерусских бестиариях монстра «житовраса» — кентавра [Чернецов, 1990, с. 287]).

Так, Годзилла из первого фильма (и на этом делается акцент в ряде других последующих киновоплощений — например, «Годзилла против Биолланте» (1989), «Годзилла против Разрушителя» (1995), «Годзилла Минус Один» (2023)) вводит в образ монстра актуальный для японцев начала 1950-х годов антиядерный контекст — подчеркнутый антимилиитаризм. Динозавр, защитивший небольшой отряд японцев во время американской осады маленького острова во время Второй мировой войны (что в целом является репродукцией природоцентричности японской народной системы мифологического сознания), под действием радиации от испытаний ядерного оружия становится неуязвимым для простого оружия монстром, дайкайдзю. Таким образом, он воплощает послевоенную коллективную травму Японии (в частности, кожа ящера испещрена шрамами — такими же, как кожа пострадавших при бомбардировках Хиросимы и Нагасаки в 1945 году). Иными словами, сам Годзилла — жертва мирового военного прогресса, и его единственная цель — выжить. Впрочем, и здесь прогресс оказывается сильнее — дракона умерщвляют благодаря разработке талантливого ученого (тем самым, фильм развивает мысль, что человек — и есть самый страшный монстр, само себя успешно сгубит и без доисторических ящеров; или, исходя из теории мономифа, *герой побеждает дракона <и сам становится драконом>* [Кэмпбелл, 1997; Псевдо-Аполлодор, III 4, 2]).

Монстры как объекты систем мифологического сознания в принципе имеют семиологическое свойство — они *проявляют* (даже исходя из названия). Так, например, древнегреческие монстры Сцилла и Харибда *проявляют* собой, а то есть персонифицируют штормы и ураганные ветра (сродни богу Борею), и в то же время — водовороты (сродни богу Посейдону), и в то же время — вынесение кораблей на скалы и отмели (сродни богу Эолу), и даже тирренские триеры [Палефат, 20]. Гомер [Гомер, Одиссея XII 85-100, 245-259, 430], в частности, описывает Сциллу как многорукого монстра, [которая одномоментно] «шесть схватила гребцов, наилучших руками и силой» (описание Сциллы как многорукого чудовища, судя по всему, кодифицировано в рамках древнегреческой системы мифологического сознания — крайне похожее мы встречаем в других текстах эпохи — в частности, у Гигина [Гигин, 151] и Вергилия [Вергилий, Энеида III, 554-569]). Кроме того, в духе традиционного греческого анимализма, Сцилла зачастую описывается смесью женщины и собаки — исходя даже из её имени Σκύλλα, «плающая».

В этих текстах Харибда, в свою очередь, описывается как водоворот, управляемый богами. Проявление, персонификация её наблюдается в других источниках — например, у Аполлония Родосского [Аполлоний Родосский, *Аргонавтика* IV, 922-923]: там Харибда, как и Сцилла, представляется монстром, который поджидает аргонавтов на их пути, и миновать его у героев получается лишь благодаря помощи богини Фетиды.

Заключение

Экранные искусства создают авторские системы мифологического сознания.

Авторские системы мифологического сознания состоят из совокупности мифологического сознания его авторов — из наиболее устойчивых объектов, оптимизированных ритуалов и оптимальных феноменов.

Монстры — объект систем мифологического сознания. Киномонстры — компилятивный объект авторских систем мифологического сознания.

Компиляция достигается взаимодействием мифологических сознаний авторов — их подпаданием под ту или иную систему мифологического сознания.

Библиография

1. Аполлоний Родосский. *Аргонавтика*. Песнь IV. 922–923.
2. Вергилий. *Энеида*. III. 554–569.
3. Гигин. *Мифы*. 151.
4. Гомер. *Одиссея*. XII. 85–100, 245–259, 430.
5. Деррида Ж. *Поля философии* / пер. с фр. Д.Ю. Кралечкина. М.: Академический проект, 2012. 376 с.
6. Иванов Вяч. Вс., Топоров В.Н. *Исследования в области славянских древностей*. М.: Наука, 1974.
7. Кэмпбелл Д. *Тысячеликий герой* = *The Hero with thousand faces* / пер. с англ. А.П. Хомик. К.; М.: Ваклер; Рефл-бук; АСТ, 1997. 384 с.
8. Палефат. *О невероятном*. 20.
9. Пропп В.Я. *Исторические корни волшебной сказки*. М.: Лабиринт, 2000. 210 с.
10. Псевдо-Аполлодор. *Мифологическая библиотека*. III 4, 2.
11. Токарев С. О жертвоприношениях // *Этнографическое обозрение*. 1999. № 5.
12. Фасмер М. *Этимологический словарь русского языка*. М.: Прогресс. Т. 2. С. 651.
13. Чернецов А.В. *Китоврас* // *Мифологический словарь* / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 287.
14. Cohen J.J. (ed.). *Monster Culture (Seven Theses)* // Cohen J.J. (ed.). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 1996. P. 3–25.
15. Holmes B. How many uncontacted tribes are left in the world? // *New Scientist*. 22.08.2013. URL: https://www.newscientist.com/article/dn24090-how-many-uncontacted-tribes-are-left-in-the-world/#.U05kifl_uzM

The Image of the Serpent in Screen Arts as a Compilative Object of Authorial Systems of Mythological Consciousness

Egor S. Zavgorodnii

Postgraduate Student,
Department of History and Philosophy,
All-Russian State University of Cinematography named after S.A. Gerasimov,
129226, 3, Vil'gel'ma Pika str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: zavgorodnii@mail.ru

Zavgorodnii E.S.

Abstract

The article is devoted to the imagery of the serpent/dragon in the cinematic text from the perspective of systems of mythological consciousness. The "homeland of the serpent" is investigated – an attempt is made to search for the mythological foundations of certain cinematic dragons – in particular, Godzilla (from the eponymous series of Japanese films), King Ghidorah (as Godzilla's adversary), and Mushu (the animated film "Mulan"). Based on the analysis, it is concluded that screen arts create authorial systems of mythological consciousness consisting of the most stable objects, optimized rituals, and optimal phenomena. Monsters, being objects of systems of mythological consciousness, appear in cinema as compilative objects achieved through the interaction of the mythological consciousnesses of the authors – their subjection to one or another system of mythological consciousness.

For citation

Zavgorodnii E.S. (2026) *Obraz Zmeya v ekrannykh iskusstvakh kak kompilyativnyy ob'ekt avtorskikh sistem mifologicheskogo soznaniya* [The Image of the Serpent in Screen Arts as a Compilative Object of Authorial Systems of Mythological Consciousness]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 16 (7A), pp. 20-25. DOI: 10.34670/AR.2026.65.96.003

Keywords

Dragon, Serpent, compilative object, cross-cultural image, culture, monster, fundamental myth, system of mythological consciousness.

References

1. Apollonius of Rhodes. (n.d.). *Argonautica*. Book IV, 922–923.
2. Campbell, J. (1997). *Tysyachelikiy geroy* [The Hero with a Thousand Faces] (A. P. Khomik, Trans.). Kyiv; Moscow: Vakler; Refl-book; AST.
3. Chernetsov, A. V. (1990). Kitovras [Centaur]. In E. M. Meletinsky (Ed.), *Mifologicheskii slovar'* [Mythological Dictionary] (p. 287). Moscow: Sovetskaya entsiklopediya.
4. Cohen, J. J. (Ed.). (1996). *Monster Culture (Seven Theses)*. In J. J. Cohen (Ed.), *Monster Theory: Reading Culture* (pp. 3–25). Minneapolis; London: University of Minnesota Press.
5. Derrida, J. (2012). *Polya filosofii* [Fields of Philosophy] (D. Yu. Kravchuk, Trans.). Moscow: Akademicheskii proyekt.
6. Fasmer, M. (n.d.). *Etimologicheskii slovar' russkogo yazyka* [Etymological Dictionary of the Russian Language] (Vol. 2, p. 651). Moscow: Progress.
7. Homer. (n.d.). *Odyssey*. Book XII, 85–100, 245–259, 430.
8. Holmes, B. (2013, August 22). How many uncontacted tribes are left in the world? *New Scientist*. https://www.newscientist.com/article/dn24090-how-many-uncontacted-tribes-are-left-in-the-world/#.U05kifl_uzM
9. Hyginus. (n.d.). *Fabulae*. 151.
10. Ivanov, Vyach. Vs., & Toporov, V. N. (1974). *Issledovaniya v oblasti slavyanskikh drevnostey* [Research in the Field of Slavic Antiquities]. Moscow: Nauka.
11. Palaephatus. (n.d.). *On Incredible Tales*. 20.
12. Propp, V. Ya. (2000). *Istoricheskiye korni volshebnoy skazki* [Historical Roots of the Fairy Tale]. Moscow: Labirint.
13. Pseudo-Apollodorus. (n.d.). *Bibliotheca*. III 4, 2.
14. Tokarev, S. (1999). O zhertvoprinosheniyakh [On Sacrifices]. *Etnograficheskoye obozreniye* [Ethnographic Review], (5).
15. Virgil. (n.d.). *Aeneid*. Book III, 554–569.