



“THE DARK IS AFRAID OF ME”: PHILOSOPHICAL AND ANTHROPOLOGICAL ISSUES IN THE RIDDICK TRILOGY

Sergey A. Pesyakov (a)

(a) National University of Science and Technology "MISIS". Moscow, Russia.
Email: gilosflin[at]yandex.ru

Abstract

Philosophical and anthropological analysis of cinematic images is a popular form of philosophical study in the modern mass culture's field. In the context of such studies, the concept of monomyth and its methodology allowing analyzing and synthesizing the internal and external foundations of various film characters, becomes an important tool for the cultural and philosophical understanding of heroic cinematic images. The author attached the monomythic concepts and methods to the Riddick trilogy, one of the most popular characters created in the framework of fantastic cinema of the early 21st century. The study allowed us to identify three foundations that are the defining plot theme, which help to answer the philosophical and anthropological questions posed. These bases are indicated as follows: 1. Fight with the Beast; 2. Overcoming Death; 3. Home Search. The indicated triad of foundations conceptually and methodologically fits into the monomythic concept and corresponds to the system "Exodus, Initiation, Return". In the course of the study, we will consider these stages and try to use them in the philosophical and anthropological decoding of Riddick's film trilogy.

Keywords

Monomyth; Cinematography; Mass Culture; Hero; Antihero; Fantasy; Space Opera; Psychoanalysis; Archetype; Initiation; Death



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



«ТЪМА СТРАШИТСЯ МЕНЯ»: ВОПРОСЫ ФИЛОСОФСКОЙ АНТРОПОЛОГИИ В ТРИЛОГИИ РИДДИКА

Песьяков Сергей Алексеевич (а)

(а) ФГАОУ ВО "Национальный исследовательский технологический университет "МИСиС".
Москва, Россия. Email: gilosflin[at]yandex.ru

Аннотация

Философско-антропологический анализ кинообразов является популярной формой философского исследования пространства современной массовой культуры. В контексте подобных исследований важным инструментом культурологического и философского осмысления героических кинообразов становится концепция мономифа и его методология, позволяющая анализировать и синтезировать внутренние и внешние основания различных киноперсонажей. Автор приложил концепты и методы мономифа к трилогии Риддика – одного из популярнейших персонажей, созданных в рамках фантастического кинематографа начала XXI века. Исследование позволило выявить три основания, являющихся определяющими лейтмотивами сюжета, которые помогают ответить на поставленные философско-антропологические вопросы. Эти основания обозначены следующим образом: 1. Борьба со Зверем; 2. Преодоление Смерти; 3. Поиск Дома. Указанная триада оснований концептуально и методологически укладывается в рамки концепции мономифа и соответствуют структуре Исход, Инициация, Возвращение. В ходе исследования мы рассмотрим эти стадии и попытаемся использовать их в философско-антропологической расшифровке кинотрилогии Риддика.

Ключевые слова

Мономиф; Кинематограф; Массовая культура; Герой; Фантастика; Космическая опера; Психоанализ; Архетип; Инициация; Смерть



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

Эпоха постмодернизма, в рамках которой функционирует современная массовая культура, привила человечеству несколько специфических правил, важнейшим из которых стала свобода человека в инструментах интерпретации. Постмодернистская ризома внесла в искусство черты «открытости и в то же время неопределенности, эклектизма, поверхностности» (Челидзе, 2011, стр. 102). Благодаря ей, в жизнь современного потребителя культуры вошли принципы, позволяющие ему свободно ориентироваться в море медийного продукта – плюрализм и антисистематичность.

Даже в подобных условиях философия как мировоззренческая дисциплина не потеряла своей классической структуры. Философски осмысливая те или иные феномены массовой культуры, мы можем вычленять из них философское содержание, осознанно или неосознанно внесенное в них творцами. Особое место в этом процессе занимает философская антропология – дисциплина, чей статус на современном этапе развития философии особенно высок. Не случайно многими авторами отмечается происходящий сейчас «антропологический поворот», вызванный научно-техническим прогрессом и глобализацией (Максимов & Страхов, 2010, стр. 38).

Выделение философского дискурса в кинематографе – процесс, многократно реализованный в трудах мыслителей Новейшего времени. В работах Жюльена Делёза философское осмысление кинореальности приобрело онтологический характер. Философ выделял

«1. Мир, в котором мы живем, 2. Мир философии и 3. Мир кинематографа, которые объединены между собой мостами. Именно они – эти мосты – и есть главные события мира, влияющие как на кинематограф, так и на философию» (Аязбекова, 2018, стр. 108).

В свою очередь, Жак Деррида призывал рассматривать кинообразы через призму психоанализа, отмечая, что

«психоанализ и кинематография – ровесники: у всех многочисленных явлений, связанных с проекцией, зрелищем и восприятием зрелища...» (Деррида, 2006).

Нельзя не упомянуть и о рассуждениях английского философа Джона О'Малорка об «уравнении» философии и кино, которое даёт возможность перейти к экспериментам с мышлением (Дуденкова, 2019, стр. 302).



Важную роль в философском исследовании кинематографа играет осмысление образов, которые нам дарит фантастика как особый инструмент отображения реальности с помощью своих специфических элементов – «чудесного», «сверхъестественного», «невероятного». Образная сторона фантастики проявляется в самых разных жанровых вариациях. Как отметила исследовательница Е.Л. Трушникова, актуальной проблемой современной массовой культуры является интерес к «рефлексии фантастического» через вовлечение, в том числе, в сферу кинематографа (Трушникова, 2007, стр. 90). А ряд других авторов и вовсе полагают, что философская абстракция идеально подходит для отображения феноменов, которые создаёт фантастика в качестве способа художественного отражения природы и общества (Кожевникова & Данилова, 2017, стр. 135).

Особое значение в философском осмыслении артефактов массовой культуры ещё в XX веке приобрела концепция мономифа, создатель которой Джозеф Кэмпбелл и его последователи выявили общие мифологические основания кинематографических и литературных образов героев. Разработав универсальную модель вычленения скрытых, подсознательных символов и знаков, Кэмпбелл повысил не только исследовательскую, но и практическую значимость изучения кинематографа, в том числе - фантастики.

Данная статья посвящена кинотрилогии в жанре «космическая опера», повествующей о Ричарде Б. Риддике – межгалактическом преступнике и авантюристе. Этот персонаж был создан сценаристами Джимом и Кеном Уитами. Приключения Риддика описываются в трёх фильмах: «Чёрная дыра» (Pitch Black, 2000), «Хроники Риддика» (The Chronicles of Riddick, 2004) и «Риддик» (Riddick, 2013) (реж. Дэвид Туи). Также история персонажа дополнена событиями, происходящими в компьютерных играх «Хроники Риддика: побег из Бухты Мясников» (The Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay, 2004) и «Хроники Риддика: нападение на Тёмную Афины» (The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, 2009), а также анимационным короткометражным фильмом «Хроники Риддика: Тёмная ярость» (The Chronicles of Riddick: Dark Fury, 2004).

Из всего масштабного круга проблем, разрабатываемых в рамках философской антропологии, для данного исследования будут актуальны следующие:

- отношения между природой и человеком;
- место человека в мире, смысл его жизни, соотношение смерти и бессмертия;
- свобода и ответственность как взаимосвязанные основания.



Основываясь на этом, а также выделяя кинообраз главного героя трилогии в качестве объекта философского исследования, можно сформулировать следующие исследовательские вопросы: «Кто такой Риддик?», «Что движет этим человеком?», «К чему стремится этот человек?».

Двигаясь за Риддиком по сюжетной линии, мы можем следить за тем, как проявляются эти антропологические вопросы. Наблюдая за происходящим на экране, фиксируя ключевые моменты, мы переходим от анализа к синтезу, сначала расчлняя кинособытие на части, затем собирая его вновь, уже наполненное философским содержанием.

Подобный подход позволил выявить три основания, являющихся определяющими лейтмотивами сюжета, которые помогают нам ответить на поставленные философско-антропологические вопросы. Эти основания мы обозначим следующим образом: 1. Борьба со Зверем; 2. Преодоление Смерти; 3. Поиск Дома. Каждому из этих оснований соответствует следующие части трилогий: «Чёрная дыра» посвящена Борьбе со Зверем; Преодолению Смерти – «Хроники Риддика», а в третьей части перед нами открывается Поиск Дома.

Указанная триада оснований очевидным образом концептуально и методологически укладывается в рамки концепции мономифа Джозефа Кэмпбелла и соответствуют структуре Исход, Инициация, Возвращение (Кэмпбелл, 1997). Борьбе со Зверем соответствует Исход, Преодоление Смерти аналогично Инициации, тогда как Поиск Дома и есть начало Возвращения. Благодаря подобному сопоставлению, мы можем выделять глубинные, бессознательные мифологические символы, насыщенные самым разным антропологическим материалом – от психоаналитических до экзистенциальных мотивов. Такой подход, в том числе, позволяет найти ответы на философские вопросы, адресованные данному кинопроизведению. Далее, в ходе исследования мы рассмотрим подробнее эти своеобразные «ключи» и попытаемся использовать их в философско-антропологической расшифровке кинематографической личности Риддика.

ГЕРОЙ БЕЗ ГЕРОИЗМА

Начиная с первого фильма «Чёрная дыра» (именно такой перевод словосочетания Pitch Black использовал российский локализатор, хотя буквальное значение «Кромешная тьма», на наш взгляд,



куда глубже передаёт происходящее на экране), протагонист проявляет себя непривычно, с точки зрения жанровых стереотипов. Риддик выступает в качестве героя, обладающего собственным, крайне специфическим мировоззрением, лишённым морализаторских шаблонов, а также непростым содержанием личности, разные фрагменты которого раскрываются постепенно, под воздействием сюжетных обстоятельств. Подобный подход к созданию персонажа, в конечном итоге, привёл к высоким оценкам трилогии как со стороны критиков, так и зрителей.

Протагонист являет собой пример маскулинности, приближенный к представлению об «уберсексуальности». Риддик – образец мужского начала, основанного на агрессии, стремлении подавлять и доминировать. (Боровкова, 2018, стр. 261). Он не относится к числу героев, стремящихся помогать людям и обладающих для этого возможностями. Следуя за мыслью Элиаде, мы не можем представить людей, мысленно ассоциирующих себя с Риддиком так, как они подражали бы Супермену (Элиаде, 1994, стр. 81). Риддика ведут цель и свобода воли, с помощью которых он хладнокровно преодолевает преграды. В этом кроется коренное отличие от античного понимания героизма, в котором путь героя определялся слепым роком или божественным вмешательством.

Рассматривая образ Риддика в рамках мономифа, мы можем отнести его к разряду «героя-одиночки», чья «среда обитания – девственная природа, а естественное состояние – одиночество» (Воглер, 2015, стр. 78). Риддик – изгой, человек, за которым ведут охоту другие люди, однако сюжетное развитие приводит его в общество, помимо воли. И выбор, который встаёт перед ним из раза в раз, также характерен для героя-одиночки: либо вернуться в естественное состояние, либо остаться «в особом мире».

Вкратце опишем особенности кино-вселенной. В будущем, когда человечество освоило межгалактические перелёты и активно колонизирует далёкие планетарные системы, Риддик – уголовник, беглый заключённый, за поимку которого назначена крупная награда. За Риддиком ведут охоту полиция, наёмники, «охотники за головами», а также таинственная раса некромонгеров – приверженцев культа смерти. Персонаж проходит череду испытаний и опасностей, которые успешно преодолевает, благодаря изощрённому уму, невероятным физическим способностям (среди которых – умение видеть в темноте) и бесстрашию. Он жесток, решителен и хитёр; из оружия предпочитает ножи, которыми мастерски владеет. Окружающих людей Риддик использует в качестве объектов для



выживания и обретения свободы. Постепенно, при раскрытии сюжетных задумок, обнаруживается, что Риддик – последний из жителей планеты Фурия, избранный для некой таинственной цели. Прошрое Риддика также скрыто, и сюжет трилогии оставляет больше вопросов, чем даёт ответов.

Сюжет трилогии разворачивается в хронологическом порядке; события во вселенной Риддика следуют одно за другим, подчиняясь причинно-следственным связям, и плавно перетекают из одного фильма в другой. Протагонист переходит из локации в локацию, взаимодействуя с окружающим миром, следуя своим целям и подчиняясь логике повествования. Действия Риддика, согласно концепции мономифа, укладываются в три основных действия: 1) волевое побуждение к действию; 2) само действие; 3) последствия этого действия. Как выразился Кристофер Воглер: «Преодоление первого порога знаменует поворотный пункт между первым и вторым действиями. Герой преодолел свой страх и готов встретиться с проблемой лицом к лицу. Он твердо настроен на борьбу и не намерен сворачивать с избранного пути» (Воглер, 2015, стр. 53) Приключения Риддика начинаются с того момента, когда его изначально бесцельный побег длиною в жизнь вдруг обретает смысл, а сам он сталкивается с «демонами» из своего детства, что привносит в его историю и некоторые мотивы психоанализа.

БОРЬБА СО ЗВЕРЕМ

«Борьба со Зверем» – это не только сражение с монстрами, которому посвящена внешняя сюжетная сторона «Чёрной дыры»¹. Зверь – это начальное содержание самого Риддика; его жестокость, животная сила и аморализм. Именно с этими личностными основаниями главного героя мы сталкиваемся при первом знакомстве с персонажем. Попадая на неизвестную планету после кораблекрушения, оказываясь в окружении мирных людей, Риддик персонифицируется в образе дикого зверя.

«Звериность» протагониста всячески подчёркивается создателями кинообраза: во время полёта на корабле, закованный в наручники, с кляпом во рту и повязкой на глазах, персонаж произносит внутренний монолог, принюхиваясь, словно хищник: «По запаху учуял женщину. Пахло потом, башмаками, инструментальным поясом и кожей». Ему доставляет наслаждение наблюдать, как тысячи хищных монстров вылетают из своих убежищ. Это и фраза, об-

1 Перевод сценария фильма «Чёрная дыра». Получено из <http://www.vvord.ru/tekst-filma/Chyornaya-dyira/>



ращённая к обывателям-поселенцам: «Исследователь... Свободный поселенец. Эти всегда перемещаются только окружными путями». Речь идёт о демонстративном презрении хищника к травоядным, передвигающимся там, где безопасно. И поначалу зритель воспринимает его именно таким – опасным, жестоким и беспринципным.

Сравнение Риддика со зверем перекликается с идеей основоположника антропологии как философской школы Макса Шелера, который утверждал, что сущность материальной человеческой природы – звериное, и победа над «животным состоянием» возможна лишь с помощью духа, позволяющего достигнуть свободы от зависимости, которую даёт органическое начало (Шелер, 1994, стр. 153).

В своей ключевой работе «Положение человека в космосе» немецкий философ выделял три этапа становления человека как существа, наделенного духом: «Первый акт этой новой драмы, человеческой драмы: поведение сначала мотивируется чистым так бытием возвышенного до предмета комплекса созерцаний, причем принципиально независимо от физиологической определенности человеческого организма, независимо от импульсов его влечений и вспыхивающей именно в них и всегда модально, т. е. оптически или акустически и т. д., определенной чувственной наружной стороны окружающего мира» (Шелер, 1995, стр. 154). Ко второму акту он относил волевые процессы «торможения» и «растормаживания» личности», тогда как финалом становилось изменение отношения к предметности вещей как к чему-то самоценному (1994, стр. 155).

При переносе философско-антропологической триады Шелера на сюжет «Чёрной дыры» мы начинаем понимать этапы эволюции, которую претерпевает Риддик как личность. Если в завязке фильма он предстаёт перед нами в качестве Зверя, то к развязке, преодолев внешние (борьба с чудовищами) и внутренние (борьба с собственным эго) испытания, он переживает первичный личностный перелом. И слова Риддика в финале фильма, обращённые к одному из выживших, иллюстрируют изменения, произошедшие с главным героем: «Скажи им, что Риддика нет. Он умер там, на планете...»

Создатели трилогии из раза в раз визуализировали борьбу со Зверем в сюжетных поворотах фильмов о беглом преступнике. Во время своих скитаний Риддик не раз сталкивался с самыми разными биологическими инопланетными формами. Так, в «Хрониках Риддика» зрителю предлагается воочию убедиться в силе духа главного героя в сцене волевого противостояния главного героя с диким животным в тюрьме на планете Крематория. Риддик не убивает и не калечит зверя, а подавляет его своим взглядом, тем самым, де-



монстрируя не только превосходство над противником, но и метафизическое родство с ним. В итоговой части трилогии протагонист, оказываясь на пустынной планете, и вовсе спасает животное, приручает его. Тем самым, победа над Зверем – это важнейший, по своей сути «античный» путь к тому, чтобы преодолеть ограниченность животного начала, свойственного первобытному сознанию (Казаков, 2017, стр. 42).

С таким же выводом перекликается концепция мономифа, в случае, если приложить её инструментарий к философско-антропологическому анализу трилогии. Как известно, первым этапом, который в обязательном порядке проходит любой герой, является «Зов к странствиям». Это событие связано с неким моментом истории персонажа, разрушающим привычный мир протагониста и заставляющим его пуститься в трудный и опасный путь (Кэмпбелл, 1997, стр. 40).

Именно победа над подсознательным звериным началом, закреплённая неожиданным для самого персонажа поступком – спасением людей, становится для Риддика этим Зовом, «весточкой из подсознательного» (Воглер, 2015, стр. 156). Парадоксально, но смертельные угрозы, преследовавшая героя и его спутников в течение фильма, выглядят некой статикой, привычными условиями существования Риддика. Он привык выживать в самых экстремальных условиях и выходить из невероятно сложных ситуаций. Однако выбор, который Риддик совершает, эвакуируя с планеты выживших людей, становится толчком для дальнейших событий, изменений и даже потрясений в жизни героя. А также – первым шагом к некой цели, по поводу которой мы выскажем свою версию в итоговой части нашего исследования.

ПРЕОДОЛЕНИЕ СМЕРТИ

Как писал Кристофер Воглер: «В основе каждой истории лежит сопротивление смерти» (Воглер, 2015, стр. 72). Следующим испытанием, с которым столкнулся Риддик в процессе «Инициации», стала смерть. Этот образ не стоит понимать только в биологическом значении, так как в «Хрониках Риддика»¹ это явление преподносится многогранно и сложно. Одним из центральных образов этой силы в фильме становятся некромонгеры и их лидер – Лорд Маршал.

1 Перевод сценария фильма «Хроники Риддика». Получено из <http://cinematext.ru/movie/hroniki-riddika-the-chronicles-of-riddick-2004/>



Некромонгеры – это раса уничтожителей планет, секта, поклоняющаяся смерти. Их цель – уничтожение известной нам Вселенной и переход на другой уровень существования, к т.н. «Вселенной Смерти». Они олицетворяют всё то, что противоречит жизни как форме бытия, а именно – гибель, несвободу, принуждение, отсутствие эмоций. Подчёркивается, что каждый некромонгер проходит обрядовую операцию, в ходе которого ему блокируют ту часть мозга, которая отвечает за эмоции. Их лидер – Лорд Маршал – именуется «святым полумертвецом».

Образ некромонгеров и их предводителя может найти неожиданное раскрытие в представлениях Й. Хейзинга о средневековом видении смерти. Лорд Маршал – этот тот самый макабрический апокалиптический всадник, разрушитель миров, переносящийся между ними и оставляющий за собой лишь смерть. Смерть персонафицирована, глубоко символична и характеризуется отказом от всего земного, человеческого – прежде всего, любви и жалости. Помимо всего, некромонгеры в лучших традициях средневекового представления о «постмортальной демократии» уравнивают своих аколитов, ведь в смерти все равны – бедные и богатые (Хейзинга, 1995, стр. 87-95).

Лорд Маршал обладает паранормальными способностями: умеет не просто убивать, но и отнимать душу у жертвы. Это своеобразная квинтэссенция смерти, нечто, стоящее над добром и злом, противопоставляющее себя самой идее жизни. Отрицание жизни подчёркивается описанием обрядовых убийств, совершаемых Лордом Маршалом, душившим младенцев из расы своих врагов их же пуповиной. Кроме того, здесь прослеживается и яркий психоаналитический образ: ужас из детства в виде Танатоса, олицетворения смерти, преследующего и убивающего детей. По сюжету фильма, Риддик – единственный переживший этот геноцид, которому предстоит встретиться лицом к лицу с ужасом из полуосознанных детских воспоминаний.

Риддик и Лорд Маршал подчёркнуто противопоставляются друг другу, особенно с учётом очевидно ницшеанского влияния на идеи некромонгеров, вложенное в них создателями фильма. Знаменитая фраза Ницше о том, что «в человеке важно то, что он мост, а не цель: в человеке можно любить только то, что он – переход и гибель» применительно к мировоззрению некромонгеров приобретает особое звучание (Ницше, 1990, стр. 346). Человечество рассматривается в качестве своеобразной основы для перехода на новый, пост-смертный уровень бытийности. И Лорд Маршал становится



примером новой антропологической модели со своей не-моралью, которая так напоминает представление Ницше о сверхчеловеке. Верховный некромонгер по сути «разрывает и преобразует человеческую самость, на смену самости последнего человека приходит самость сверхчеловека» (Жукова, 2008, стр. 89). В свою очередь, Риддик отвергает любую идею, ограничивающую или меняющую его «самость», целостность личности.

Здесь стоит также вспомнить, что сам архетип «героя» в рамках концепции мономифа олицетворяет «стремление эго к самоидентичности и целостности» (Воглер, 2015, стр.70). Свобода для героя трилогии – это отказ от любого подчинения, в том числе – правил, навязываемых смертью и её последователями. Поэтому Риддик противопоставляет себя той системе, которую выстраивают некромонгеры, и в поединке уничтожает «святого полумертвеца», тем самым, останавливая уничтожение миров и выстраивание нового порядка.

Смерть в трилогии Риддика не только персонифицирована, но и повсеместна, тотальна. От неё не застрахован ни один из персонажей – от первостепенных до эпизодических. Абсолютизация смерти в кинотрилогии сравнима со средневековой формой репрезентации в виде «Триумфа смерти», представляющий собой макабрическую тотальность и неизбежность гибели (Минькова, 2010, стр. 112). Этот образ, как полагает Н. В. Минькова в статье «Формы репрезентации смерти во втором средневековье и их экстраполяция в массовую культуру», «характеризуется потерей индивидуального отношения и личной значимости смерти и является коллективной жертвой природе и технике». Исследователь продолжает свою мысль интересной идеей, утверждая, что средневековую повозку, которой правит смерть, в наше время заменили технологии и связанные с ними катастрофы в качестве «форм конкретизации страха смерти, основанные на анализе экологической ситуации, технических достижений и признания бессилия человечества перед явлениями природы» (2010, стр. 112). Эта мысль перекликается с некротехнократическим характером цивилизации некромонгеров, визуализированным в облике воинов, пугающих скульптурных композициях и гротескной архитектуре космических кораблей.

Рассматривая противостояние Риддика и его врага через призму мономифа, победу над Лордом Маршалом можно смело назвать Инициацией героя. Речь идёт о повергнутом Тиране, чьё эго становится разрушительным началом, а сам он – «гигантом самостоятельной независимости», «всемирным предвестником несчастья»



(Кэмпбелл, 1997, стр. 17). Победа над ним – это итог пути испытаний внешних и внутренних, который должен пройти герой в лице Риддика, низвержение Танатоса – и в буквальном, мифологическом значении этого слова, и в психоаналитическом понимании, а именно – желании смерти.

Несмотря на то, что поначалу Риддик пытается сохранить «статус-кво» и не вступать в конфликт с этой разрушительной силой («Это не моя война» - говорит он во время атаки некромонгеров на планету Новая Мекка), ему это не удаётся. Как и в прошлой части, перед ним встаёт выбор. Слиться с врагом (смертью), перейдя на сторону некромонгеров. Или же вступить в заведомо проигрышную борьбу с самым сильным противником во Вселенной. Смерть предлагает ему власть, отказ от вечного бегства и боли, которую приносит физическое существование. Однако для Риддика есть нечто более важное, а именно – сохранение самости. Побеждая Лорд-маршала и получая власть над флотом некромонгеров, сам Риддик по-прежнему остаётся самим собой, не принимая статуса «святого полумертвеца», что приводит к его изгнанию, описанному в итоговой части трилогии.

Оппозиционность смерти – проблема, к которой не раз обращалась философия. В рамках философско-антропологической школы особое внимание данной проблематике уделял Хельмут Плеснер. В исследовании «Ступени органического и человек» он писал: «Сохранение и уничтожение самости конституируют живую вещь как вещь, актуально действующую и отражающую воздействия, в круговороте универсальных энергетических процессов природы» (2004, стр. 182).

Риддик преодолевает смерть, выступая на стороне жизни. Признавая себя последним выжившим представителем расы фурианцев, он сражается с некромонгерами и тем, что они олицетворяют. Не случайно, название родной планеты Риддика – Фурия (fury – «ярость» в пер. с англ.). Ярость – это признак жизни, борьбы, эмоциональный взрыв, отвага, всё то, что противоположно смерти с её бесчувственностью. В этой связи актуальными становятся слова Плеснера о том, что «живое тело должно существовать в поле, которое содержит в себе естественное место тела, сосуществующее с ним и в то же время, противопоставленное ему, - между борьбой и примирением, на жизнь или смерть. Потому-то жить и означает пребывать в опасности, а существование зовется отвагой» (2004, стр. 188).



Согласно концепции мономифа, преодолев смерть, Риддик проходит этап «Инициации», то есть ритуализированную форму смены восприятия реальности. И последние кадры «Хроники Риддика» иллюстрируют этот процесс визуальным рядом: победивший в поединке Лорда Маршала герой сидит на троне, наблюдая перед собой склонившихся воинов-некромонгеров, чествующих его в качестве нового вождя. Воглер назвал данное состояние «эпифанией» - признаком «сопричастности божественности», момента, когда окружающие видят божественное составляющее в субъекте (Воглер, 2015, стр. 250). Эта метаморфоза не является заключительной в процессе экзистенциального переворота личности, однако становится необходимой стадией для следующего шага.

ПОИСК ДОМА

Завершающим аккордом «звучат» события, описанные в кинофильме «Риддик» (2013)¹. Интересным концептуальным вызовом является обыгрывание в фильме одной из стадий мономифа, а именно – «вознаграждение в конце пути». В теории мономифа большое значение уделяется апофеозу приключения героя, выражающемуся в достижении им максимального могущества, магического таланта, необыкновенной силы, бессмертия и даже божественного статуса. Нечто подобное мы видим и в начале заключительной части трилогии. Победив Лорда Маршала, Риддик занимает его место на троне. Ему подчиняются армады и бесчисленные армии некромонгеров, а сам он получает неограниченную власть и силу. Кажалось бы, это и есть то самое «вознаграждение в конце пути», которое было описано Дж. Кэмпбеллом в его исследовании. Тем не менее, создатели фильма лишь вводят зрителя в сознательное заблуждение, демонстрируя ложность и тщетность подобного приза. Риддик быстро теряет завоёванную в бою почти божественную власть, променяв её на истинную цель – Фурию.

В этой киноглаве мы узнаем, что побуждало Риддика бороться и к чему он стремился. Дом – это невысказанная, но очевидная базовая ценность протагониста. Не случайно, что в философии дом часто рассматривается в виде

«феномена, основы человеческого существования, на которой базируется познавательная способность человека. При этом жизненный мир, с одной стороны, понимается как некий "всеобщий горизонт",

1 Перевод сценария фильма «Риддик». Получено из <http://cinematext.ru/movie/riddik-riddick-2013/>



универсальное образование, а с другой – как жизненный мир конкретного человека» (Мороз & Рымарович, 2014).

«Дом» является идеей. Это абстракция, несуществующее в объективной реальности место, разрушенное много лет назад. Риддик стремится к тому пространству, в котором получит то, чего у него никогда не было – истинное имя, семью, имущество. Здесь можно вспомнить слова Мартина Хайдеггера в «Основных понятиях метафизики», сравнившего и связавшего путь домой с обретением истины.

«Повсюду быть дома – что это значит? Не только здесь и там, и не просто на каждом месте, на всех подряд, но быть дома повсюду значит: всегда и, главное, в целом. Это «в целом» и его целое мы называем миром. Мы существуем, и пока мы существуем, мы всегда ожидаем чего-то» (1993, стр. 330).

Немецкий философ коснулся темы поиска дома и в статье «Строительство, жительство, мышление». Рассуждая о том, что человек, прежде чем найти дом, должны научиться жить в нём, Хайдеггер задаётся вопросом о бездомности как вызове, призыве к жительствованию:

«Но как еще смертные могут ответить на этот вызов, если не попыткой со своей стороны вернуть жительство в полноту его сущности? Этому они достигают, когда строят, исходя из жительствоваания и думают ради жительствоваания» (2020, стр. 172-173).

Сквозь призму хайдеггеровских рассуждений мы видим метафизическую бездомность Риддика. У главного героя нет места, куда он может вернуться; существуют лишь убежища, в которых он укрывается от врагов. И в этом состоянии, до определенного момента, скрывалось одно из преимуществ героя, формулируемое утверждением, гласящим: «нельзя потерять то, чего не имеешь». Однако с развитием персонажа многое меняется – протагонист становится одержим целью. Теперь он – фурианец, уроженец уничтоженной некротонгерами планеты, вдохновленный мечтой найти свой дом, путь к которому начинает в третьей части трилогии.

Исследователь дома как философского феномена С.Н. Рымарович отмечал, что особое значение этому явлению отводили деятели психоанализа. Например, Юнг считал Дом частью группы архетипов Семья (Рымарович, 2013). Отталкиваясь от подобной философской трактовки дома, можно предположить, что своеобразным



способом достижения того, что ждёт Риддика в конце пути, становятся некоторые важные персонажи из предыдущих частей трилогии. Они оказали непосредственное влияние на раскрытие Риддика как героической личности, стали атрибутами «дома, которого нет», помогающими научиться, согласно вышеуказанной формулировке Хайдеггера, жить в доме ещё до его обретения. Кроме того, эти персонажи выстраивают границы между свободой и ответственностью протагониста, заставляя его совершать выбор. Речь идёт о капитане Фрай, Джеке-Кире, имаме Абу-Валиде, наёмнике Джонсе и Чистильщике. Каждому из них отведена своя роль в истории Риддика и, благодаря каждому из них, главный герой открывает в себе новые детерминанты личностной эволюции. Не случайно, поиск своего дома – это, в том числе, и преодоление одиночества и отчуждённости (Рымарович, 2013).

Капитана Кэролин Фрай, с определённой долей условности, можно отнести к архетипическому образу «жены», несостоявшейся возлюбленной протагониста. Её фраза «Должно же в тебе быть что-то такое, что хочет оставаться человеком» сильно повлияла на Риддика. Эти слова, а также – трагическая гибель Фрай позволили герою окончательно победить Зверя-в-себе, обозначить отказ Риддика от инстинкта самосохранения как единственного императива поведения, которому он следовал до этого момента.

Стоит рассмотреть архетипичность Фрай и с другой стороны – через концепцию мономифа. Здесь мы видим её роль несколько иной. Капитан Фрай – «вестник», персонаж, подтолкнувший Риддика к началу изменений. По формулировке Воглера, «герой внимает зову к странствиям, который обыкновенно звучит из уст персонажа, принадлежащего к архетипу вестника» (Воглер, 2015, стр. 100); так Фрай становится глашатаем необходимости перемен, которые произошли с героем.

Джек, она же Кира – «потерянная дочь», вызывавшая в Риддике несвойственную ему заботу. По сюжету «Хроник», именно её судьба повлияла на вмешательство протагониста в события галактического масштаба. Стремящаяся подражать Риддику во всём (от внешности до образа жизни), она пробуждает совесть главного героя, а также – необходимость нести ответственность за свои поступки.

Кира – «оборотень», если отталкиваться от формулировок мономифа, своеобразное олицетворение переменчивости и взаимоперехода анимуса и анимы, по терминологии Карла Юнга. Не случайно, что в «Чёрной дыре» эта девушка прикидывалась мальчи-



ком, а в «Хрониках Риддика» временно перешла на сторону некромонгеров. Как и «вестник», данный архетип принуждает главного героя к изменениям, становится «символом психологически обусловленной потребности в переменах» (Воглер, 2015, стр. 107).

Имам Абу аль-Валид – узнаваемый, насыщенный религиозно-философским содержанием образ «учителя», «наставника» или «отца». Мудрый и решительный, данный персонаж смог завоевать уважение Риддика, а также повлиять на него. Путь преодоления, на который из раза в раз возвращался протагонист – во многом, заслуга имама. В концепции мономифа подобные персонажи ассоциируются с правильным выбором пути (Воглер, 2015, стр. 82). Кроме того, для понимания философских аспектов противопоставления Жизни и Смерти в «Хрониках Риддика», важными представляются предсмертные слова имама, обращенные к убийце-некромонгеру: «У меня еще будет жизнь после смерти. А что будет у тебя?» Аль-Валид – это, по терминологии Кэмпбелла, «инициирующий жрец», помогающий герою, в том числе, раскрыть тайну внутри себя (Кэмпбелл, 1997, стр. 47).

Наёмник Уильям Джей Джонс – антагонист Риддика в «Чёрной дыре». Это опытный и беспринципный «охотник за головами», поймавший героя и пытавшийся доставить его в тюрьму. Противостояние с Джонсом – это диалектическое взаимодействие с архетипом «тень», главная задача которого спровоцировать конфликт и показать лучшие стороны в герое, в том числе – ему самому. Эгоизм Джонса и его стремление пожертвовать другими персонажами ради собственного спасения позволили Риддику увидеть себя со стороны и спровоцировали рефлексия героя.

И, наконец, последним, но не менее важным персонажем в истории Риддика становится Чистильщик. Высокопоставленный некромонгер оказывается бывшим фурианцем, а значит – единоплеменником главного героя. Спасая Риддика от смертельной опасности на планете Крематория, Чистильщик произносит следующие слова: «Я совершал невероятные поступки, и все во имя веры, к которой я не принадлежу. Как некромонгер, я не хочу, чтобы ты туда возвращался. Но как фурианец... Надеюсь, ты не последуешь моему совету. Нам всегда приходится на что-то идти». После чего Чистильщик совершает ритуальное самоубийство, сгорая в солнечном пламени Крематории, тем самым, избавляясь от позора предательства. Архетип Чистильщика, согласно концепции мономифа, – это «союзник», приходящий на помощь герою в отчаянный момент.



Его слова и поступок также влияют на выбор Риддика в пользу жизни.

Финал заключительной части трилогии оставляет многие вопросы открытыми, а «поиск дома» - незавершенным. Риддик не находит Фурии, однако приобретает новых союзников, среди которых Джонс - отец его главного оппонента из «Чёрной дыры». Последние кадры фильма говорят нам о том, что главный герой вновь оказывается на борту корабля некромонгеров. Однако эти сюжетные заделы для планируемого продолжения киносаги являются лишь антуражем антропологического переворота, произошедшего в протагонисте. Это позволяет нам отнести «Поиск дома» к стадии «Возрождение», предшествующей «Возвращению». Воглер описал эту стадию как некую кульминацию, своеобразное очищение героя и его метаморфозу (Воглер, 2015, стр. 267). В третьей части идея возвращения домой окончательно оформляется и становится ведущей в рамках мономифической структуры истории Риддика,

Пережив смертельную угрозу на неизвестной планете, Риддик вновь сделал шаг как в своей истории, так и развитии характеристик персонажа. Одним из самых запоминающихся моментов финальной части трилогии становится его примирение с Джонсом-старшим, отцом убитого им в первой части наёмника. Этот акт смог «очистить героя от запаха смерти», таким образом позволив ему символически возродиться и перейти на новый этап личностной эволюции (Воглер, 2015, стр. 268). Он извлёк урок, получил награду в виде осознанного смысла жизни и теперь должен окончательно вернуться домой – найти планету Фурию.

История Риддика не закончена, а финальная стадия «Возвращения» героя - ещё впереди.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Применение концепции мономифа к сюжету трилогии Риддика позволило создать фундамент, основанный на универсальных принципах развития героя как объекта философско-антропологического исследования. Подобный подход помог выявить скрытые образы мифологического, а через него – психоаналитического свойства. Речь идёт как об архетипах, так и фрейдистских мотивах (танатос как влечение к смерти и пр.).

Первая часть трилогии, «Чёрная дыра», относится к стадии «Исхода», или «Зов к странствиям». Пройдя испытания через сражения с монстрами и собственным «звериным началом», Риддик



оказывается перед необходимостью выйти из привычного ему режима существования, который мы условно назовём «беги, чтобы жить». Перед ним открывается новый мир и новые вызовы, в пользу которых он делает выбор.

Вторая часть, описанная в кинофильме «Хроники Риддика» посвящена «Инициации». Герой достигает метафизического могущества, побеждая смерть в лице её внешнего воплощения Лорда-маршала и внутреннего, пройдя испытание почти божественной властью.

В третьей части, о которой рассказывает фильм «Риддик», персонаж вступает на путь «Возвращения». В финале он так и не находит родную планету, однако перед ним встаёт осознанное понимание смысла своего существования, а именно – поиск дома. Тем самым, герой обретает внутреннюю целостность.

Над первичным, методологическим основанием мономифа в виде следующего «слоя» организуются философско-антропологические уровни. Проследив за развитием сюжета, выделив в нём самые разные философские образы, позволяющие провести философско-антропологический анализ, мы можем ответить на поставленные в начале работы вопросы, формулируя следующий вывод: Риддик – это герой, который проходит экзистенциальный путь самоосознания и самопознания. История Риддика – это история выбора, основанного на внутренней необходимости и свободе воли. Побеждая звериное начало, преодолевая смерть, персонаж обретает мечту о Доме. Дом (она же - планета Фурия) – это зашифрованная истинная личность Риддика, его «Я», то, ради чего он сражается и к чему стремится.

Фантастическая трилогия Риддика – это история поиска обезличенным человеком «из ниоткуда» самого себя, своей идентичности через преодоление преград как физических, так и духовных. Выраженная ярким визуальным (кинематографическим) способом, киносага о Риддике может рассматриваться в качестве глубокого, многослойного произведения с насыщенным философским содержанием.

Список литературы

- Аязбекова, Дж. С. (2018). Философия и кино постмодернизма в контексте творчества Ж. Делеза и Ж. Деррида. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, 4(84), 107–112.



- Боровкова, И. В. (2018). Плюрализм образов маскулинности в культуре XXI в. *Теория и практика общественного развития*, 8, 261-263.
- Воглер, Кр. (2015). *Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино*. М: Альпина нон-фикшн.
- Деррида, Ж. (2006). Кино и его призраки. Интервью с Жаком Деррида. *Сеанс*, Получено из <https://seance.ru/articles/kino-i-ego-prizraki/>
- Дуденкова, И. (2019). Совершенный нечеловек (Джон О'Малорка. Все мысли равны: Ларуэль и нечеловеческая философия). *Философско-литературный журнал «Логос»*, 29, 3(130), 298-307.
- Жукова, О. И. (2008). Раскол самости личности в философии постмодерна. *Вестник Кемеровского государственного университета*. 1, 87-95
- Кожевников, Н. Н. & Данилова, В. С. (2017). Философский взгляд на научную фантастику и фантазийные жанры. *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова*, 4 (08), 129-137.
- Казаков, Е. Ф. (2017). Идеальный человек и кризис идентичности. *Идеи и идеалы*. № 4(34), т. 1, 40-48.
- Кэмпбелл, Дж. (1997). *Тысячеликий герой*. Ваклер, Рефл - бук, АСТ.
- Максимов, И. С. & Страхов, А. М. (2010). Статус философской антропологии в социогуманитарном знании и философии. *Научные ведомости Белгородского государственного университета*, 20 (91), 14, 38-44.
- Мороз, В. В. & Рымарович, С.Н. (2014). Концепт «Дом»: историко-философские и культурфилософские основания. *Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета*, 2 (30). Получено из <http://scientific-notes.ru/#new-number?id=35>
- Минькова, Н. В. (2010). Формы репрезентации смерти во втором средневековье и их экстраполяция в массовую культуру. *Научный вестник Московского государственного технического университета гражданской авиации*, 155, 111-114.
- Ницше, Ф. (1990). *Собрание сочинений в 2 томах*, т. 2. Москва: Мысль.
- Плеснер, Х. (2004). *Ступени органического и человек. Введение в философскую антропологию*. Москва: Российская политическая энциклопедия.
- Рымарович, С. Н. (2013). Идея дома в философии культуры XX века: основные подходы. *Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета*, 2(26). Получено из <http://scientific-notes.ru/#new-number?id=30>
- Трушников, Е. Л. (2007). Теоретические аспекты исследования фантастического. *Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств*, 1 (11), 86-91.
- Хайдеггер, М. (1993). *Время и бытие: статьи и выступления*. Москва: Республика.



- Хайдеггер, М. (2020). Строительство, жительство, мышление. *Журнал Фронтирных Исследований*. (1), 157-173. Doi: 10.46539/jfs.2020.1.157173
- Хейзинга, Й. (1995). *Осень Средневековья*. Москва: издательская группа «Прогресс» - «Культура».
- Челидзе, Е. И. (2011). Массовая культура в эпоху постмодернизма. *Гуманитарные и социальные науки*, 3, 101-110.
- Шелер, М. (1994). *Избранные произведения*. Москва: Гнозис.
- Элиаде, М. (1994). *Аспекты мифа*. Москва: издательская программа «Academia».

References

- Ayazbekova, J.S. (2018). Philosophy and cinema of postmodernism in the context of the works of J. Deleuze and J. Derrida. *Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts*, 4 (84), 107–112. (in Russian)
- Borovkova, I. V. (2018). Pluralism of images of masculinity in the culture of the XXI century. *Theory and Practice of Social Development*, 8, 261-263. (in Russian)
- Campbell, J. J. (1997). *The hero with a thousand faces*. Wackler, Refl - beech, AST. (in Russian)
- Chelidze, E. I. (2011). Mass culture in the era of postmodernism. *Humanities and Social Sciences*, 3, 101-110. (in Russian)
- Derrida, J. (2006). *Cinema and its ghosts. Interview with Jacques Derrida*. Session Retrieved from <https://seance.ru/articles/kino-i-ego-prizraki/> (in Russian)
- Dudenkova, I. (2019). Perfect non-human (John O'Malorca. All thoughts are equal: Laruelle and non-human philosophy). *Philosophical and literary journal "Logos"*, 29, 3 (130), 298-307. (in Russian)
- Eliade, M. (1994). *Aspects of the myth*. Moscow: publishing program "Academia". (in Russian)
- Heidegger, M. (2020). Building, dwelling, thinking. *Journal of Frontier Studies*, 1, 157-173. Doi: 10.46539/jfs.2020.1.157173 (in Russian)
- Heidegger, M. (1993). *Time and Being: Articles and Speeches*. Moscow: Republic. (in Russian)
- Huizinga, J. (1995). *Autumn of the Middle Ages*. Moscow: publishing group "Progress" - "Culture". (in Russian)
- Kazakov, E. F. (2017). Perfect person and identity crisis. *Ideas and ideals*. 4 (34), vol. 1, 40-48. (in Russian)
- Kozhevnikov, N. N. & Danilova, V. S. (2017). Philosophical view on science fiction and fantasy genres. *Bulletin of the North-Eastern Federal University. M.K. Ammosova*, 4 (08), 129-137. (in Russian)



- Maksimov, I. S. & Strakhov, A. M. (2010). The status of philosophical anthropology in socio-humanitarian knowledge and philosophy. *Scientific Bulletin of Belgorod State University*, 20 (91), 14, 38-44. (in Russian)
- Minkova, N.V. (2010). Forms of death's representation in the second Middle Ages and their extrapolation to popular culture. *Scientific Bulletin of the Moscow State Technical University of Civil Aviation*, 155, 111-114. (in Russian)
- Moroz, V.V. & Rymarovich, S.N. (2014). Concept "Home": historical-philosophical and cultural-philosophical foundations. *Scholarly notes. Electronic scientific journal of Kursk State University*, 2 (30). Retrieved from <http://scientific-notes.ru/#new-number?id=35> (in Russian)
- Nietzsche, F. (1990). *Collected works in 2 volumes, vol. 2*. Moscow: Mysl. (in Russian)
- Plesner, H. (2004). The steps of the organic and man. Introduction to Philosophical Anthropology. Moscow: Russian Political Encyclopedia. (in Russian)
- Rymarovich, S.N. (2013). The idea of a home in the philosophy of culture of the 20th century: basic approaches. *Scholarly notes. Electronic scientific journal of Kursk State University*, 2 (26). Retrieved from <http://scientific-notes.ru/#new-number?id=30> (in Russian)
- Scheler, M. (1994). *Selected works*. Moscow: Gnosis. (in Russian)
- Trushnikova, E. L. (2007). Theoretical aspects of the study of the fantastic. *Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*, 1 (11), 86-91. (in Russian)
- Vogler, Cr. (2015). *The Writer's Journey. Mythic structure for writers*. M: Alpina non-fiction. (in Russian)
- Zhukova, O. I. (2008). The split of the self of personality in the philosophy of post-modernity. *Bulletin of the Kemerovo State University*, 1, 87-95 (in Russian)