

EKATERINA V. SALNIKOVA

State Institute for Art Studies, Moscow, Russia

ORCID: 0000-0001-8386-9251

k-saln@mail.ru

THE PREHISTORY OF THE MAGIC OF SCREENS. MOTIVES FROM THE “ILLIAD” AND THE “ODYSSEY”

Abstract. *The author examines the motives of the Homeric epic poems associated with the concept of the transition zone and the screen as a surface presenting separated, frequently changed visual imagery. The word screen has many meanings, including those of a protective surface, screen, shield, or barrier. The author considers it useful in the context of Homer’s epos, always to keep in mind the possibility of the screen as an external layer for a certain core, a certain content, independent of the screen and concealed behind it. For Homer the earth is the meeting point of the two worlds, the human and the superhuman. The air space in Homer is regarded by the author as the territory of sacred messages (for example, in the form of the bird flight), which people should be able to read correctly. The plane of the earth, on which the battle of the Greeks and the Trojans took place, reveals features of a screen displaying its dynamic “content” whenever the gods begin to follow the battle from Olympus or mount Ida, or the Trojans view it from the top of the city wall. The wall built by the Achaeans functions as another*

platitude of the screen. It also presents a kind of decoration, a background against which the battle scenes unfold.

The motives of the divine polymorphism are viewed as a manifestation in the essence of the gods of the magical living screen. The option of turning the screen off, of concealment of the visual forms is shown by the ability of the gods to hide themselves and humans in clouds or in the darkness. The phenomenon of Achilles' shield as a platitude with a dynamic image consisting of different, simultaneously developing scenes of action is analyzed. The image of Penelope weaving and disbanding the thread of the funeral veil becomes important as the image of management of time by means of modeling the visual form. The article outlines the line of development of the spectator-actor position in European culture – from the gods watching the world of humans and intervening in the course of events, to players of computer games. The author comes to the conclusion about the great importance of the images of permanent play and spectacle in the magical universe of the “Iliad” and the “Odyssey.”

Keywords: *screen culture, Homer, media, transition zone, polymorphism, the shield of Achilles, the shroud, the Achaean wall.*

THE PREHISTORY OF THE MAGIC OF SCREENS. MOTIVES FROM THE “ILLIAD” AND THE “ODYSSEY”

According to a number of parameters the screen gadgets of our times are perceived by everyday consciousness as a variety of magical objects. The construction of the television set, the computer, the cell phone or the tablet computer is thought of as being complex and incomprehensible for people without the corresponding technical education or need for self-education or elucidation for themselves

of the principles of the work of electronic screen-based technology. For this reason, the present-day screens present a new sort of magical objects given to the disposal of broad consumer masses. The later thereby acquire the illusion of mastery over the present-day democratized magic – the magic designed for everybody.

Moreover, the perfection of the screen-based technologies is taking place at such a rapid pace that the human being does not have time presently to get used to the possibilities of the screens nor to cease wondering at their scope and diversity. The magic of the screens is constantly renewed, as is its perception by the consumers, which is the reason why the habit of use of screens does not supersede the sense of magic, which continues to develop and expand in our everyday space.

As we have already formulated in the other issues of “Nauka televideniya” [“The Science of Television”], it is considered productive to pass beyond the frameworks of contemporary everyday perceptions and to define the essence of the screen as a phenomenon which does not limit its existence with the era of the cinema and of electronics, and, generally speaking, not limited to its connection with the culture of the Early Modern Period. Thus, the screen presents a platitude, or, it must be added, an entity which carries out the function of a platitude/surface, on which a distant, changing image may appear [1, p. 66-67]. The word “screen” itself (Russian экран, French ecran) presumes several meanings at once. Along with the meaning of platitude for the projection of images, there is also the meaning of the protecting surface, an object which cordons off, in the manner of a folding screen, shield or backstop. In the English tradition the appliance of the word “screen” is very broad: for example, this is how the wall of the medieval banquet hall was called, along which there were elements of decoration brought in and performances for the feasting aristocrats held [2, p. 5].

In the translations into English of the commentaries of Eustathios of Thessaloniki (ca. 1115 – ca.1195) to the works of Homer the word

“screen” also figures in the meaning of a separating surface, the outer layer. In particular, Richard Hunter analyzes the concept of Eustathios that the myths presented in Homer’s works as “shadows or screens for noble thoughts” [3, p. 32], and for this reason the images of the “Iliad” and the “Odyssey” need to be interpreted as allegories. The contemporary researcher notes that such an approach towards Homer on the part of the medieval thinker is developed in many ways from the traditions of the Neo-Platonics, who considered that the outer meanings and images of the poems comprise certain shields and folding screens, which it is necessary to draw apart in order to find way to the genuine, allegorized truth. The latter always remains unseen to those who are not capable of making spiritual efforts or is not educated [3, p. 32-33].

In this case we shall be interested in the screen in the meaning of the outer surface, the medium of visual imagery, information, meanings, but also capable of presenting the outer layer of a certain whole, presuming an inner filling, content or core. Considering the Russian scholarly tradition of the narrow understanding of the screen, we shall also make use of the term “ur-screen” and “ur-screen form” in relation to a number of visual phenomena connected with the culture of the distant past.

The emergence of the phenomenon of the contemporary experience of the magic of the screens requires the presence of a tradition of a special attitude towards magic as such. For this reason in the present article we shall examine certain early forms of magic well-known from religious beliefs and described in the epos and shall cogitate on the question whether in the history of culture the movement towards screen-thinking and to those motives which the contemporary screen reality shall replicate so actively is beginning to take shape. Is there a vector of development leading to the present screen-related forms placed at the foundation of the history of culture?

Thus, the ancient consciousness cognizes the whole world as being permeable for superhuman presence, for a close communication and

interaction between people and gods. This is illustrated very well in the “Epos of Gilgamesh,” the “Iliad” and the “Odyssey.” At any moment the voice of a god may be heard from the heavens, at any moment humans may turn to the gods. It is absolutely apparent that the entire world, including the earthly, immanent world, is comprehended as a total transitory zone.

If in the “Epos of Gilgamesh” there are no descriptions of concrete actions of the gods or the spatial environment in which they carry them out, in the “Iliad” and the “Odyssey” the life of the gods, the ways and habits of Olympus are described in great detail. The authoritative researcher of ancient epos Marcel Detienne sees in this a phenomenon subject to detailed analysis [4]. All the ancient gods are visualized. And, once again, the gods may appear in the world of humans in any numbers and for any period of time and communicate with them. The entire immanent world presents a zone of meeting of two worlds – the human and the superhuman. In the “Iliad” the gods appear in the sites of battles, in the fields before the walls of Troy, during the arguments between the Achaeans on their ships, on sea shores, on the sea surface, in Troy itself – practically everywhere. In the Odyssey communication with the gods also takes place everywhere, including in the cities, on the roads, in the palaces, in the huts, in the underwater world, etc.

One of the transitory worlds localized in space is thought to be man himself. In a number of cases the human being described is a chosen one, be it a priest or a prophet. However, the voices, knowledge, vision, a certain information acquired from the other world may penetrate into the inner world of any person. Such a means for the interaction of the two worlds is well known from the histories of the pagan religions and Christianity. In addition, it has been written about in detail in our research work “Fenomen vizual'nogo...” [“The Phenomenon of the Visual...”], since it is particularly this form of interaction between the two worlds which generates the type individually, with the inner sight of perceived visual ability [5, p. 335-364]. This means of interaction between the two worlds is also revealed in Homer’s epos. For example,

in the “Iliad” Zeus sends a deceptive dream to Agamemnon about a swift conquest of Troy, while in the “Odyssey” Athena creates a specter of Penelope’s sister Iphthime and sends her to Odysseus’ house, so that he would appear to Penelope in her dream and comfort her.

MESSAGES IN THE AERIAL ENVIRONMENT

I wish also to turn the reader’s attention to other variants of communication between the worlds presented in Homer’s epos. One type of communication is connected with people’s preparedness to perceive certain natural phenomena as signs sent by the gods and presenting ciphered meanings. Thus, Odysseus reminds the Achaeans of the miracle demonstrated by the gods during the sacrificial rite: the appeared dragon devoured eight bird nestlings and their mother, and then turned into a stone.

“Full of his god, the reverend Chalcas cried,
‘Ye Grecian warriors! lay your fears aside.
This wondrous signal Jove himself displays,
Of long, long labours, but eternal praise.
As many birds as by the snake were slain,
So many years the toils of Greece remain;
But wait the tenth, for Ilion’s fall decreed:’
Thus spoke the prophet, thus the Fates succeed.
Obey, ye Grecians! with submission wait,
Nor let your flight avert the Trojan fate.” [6, II]

Sometimes the hero addresses the god purposefully, praying to show signs in order to assure himself of the benevolence of the latter and the rightness of his own actions. This is how Priam acts, preparing to visit the Achaeans’ camp:

“O first and greatest! heaven’s imperial lord!
On lofty Ida’s holy hill adored!
To stern Achilles now direct my ways,
And teach him mercy when a father prays.
If such thy will, despatch from yonder sky
Thy sacred bird, celestial augury!
Let the strong sovereign of the plummy race
Tower on the right of yon ethereal space;
So shall thy suppliant, strengthen’d from above,
Fearless pursue the journey mark’d by Jove.”
Jove heard his prayer, and from the throne on high,
Despatch’d his bird, celestial augury! [6, XXIV]

Sometimes a god appears as a mortal, and then instantly flies away, turning into a bird, which causes great astonishment among the protagonists, and among the best of the best – certainty that only they have been visited by a divinity.

Discernment of forthcoming events and the attitudes of the gods towards what is happening as reflected in the flight of birds was a stable component of the real everyday life of the entire ancient world. In particular, such episodes are reflected in the works of Publius Cornelius Tacitus. Let us cite one of them: “Meanwhile, the commander’s attention was drawn by a beautiful omen: eight eagles flew by in the direction of the forest and descended there. Seeing them, he explained, addressing the warriors, that they would follow the Roman birds, the archetypal sanctities of the legions” [7, II, 17].

In such situations the ur-screen form is taken up by the aerial milieu with the bodies and other natural phenomena (such as lightnings) caught within the range of human survey. In Homer, as in general in the Ancient Greek tradition, the changes in aerial space are perceived as a magic text consciously “written” by a superhuman will, which is in store for humans to read correctly. (In other cultural traditions something totally different may be allotted the role of the ur-screen

form. Thus, in Ancient Mesopotamia it was very a popular action to read fortunes with the aid of the entrails of animals). It is not the object itself or the phenomenon carrying out the functions close to those of a screen, but also the need for interpretation of particular phenomena of the outer world as signs from above – signs endowed with symbolic forms, allegorically and targeted orientation. Such an interpretation of natural phenomena testifies of the fact that man cognizes himself in dialogue with a magical universe. And the universe is realized as being directed at communication with humans, turned towards human consciousness.

The antiheroes, as a rule, are incapable not only of reading accurately the superhuman scripts in the aerial environment, but even of feeling and acknowledging their magical quality. Thus, Penelope's suitors do not wish to hear the prophecy of the sage Halitherses, who skillfully determined people's fortunes by observing the flight of birds and who saw an ill omen in the appearance of two eagles, who severely scratched each others' breasts and necks. The eagles were sent by Zeus during a public assembly, in which Telemachus made the attempt to expostulate the suitors and declared of his attempt to sail in search for information about Odysseus. One of the suitors answers Halitherses:

".....Here thou art sage in vain – I better read the skies
Unnumber'd birds glide through the aerial way;
Vagrants of air, and unforeboding stray.
Cold in the tomb, or in the deeps below,
Ulysses lies; oh wert thou laid as low! [8, II]

DIVINE POLYMORPHISM. THE BODY AS AN UR-SCREEN

A well-deserved hero may not be able to recognize an immortal god in the guise of an ordinary mortal. But, at the same time, his

behavior would not be provoking, impudent or disrespectful. In general, rudeness in addressing strangers and wanderers, no matter how wretched they may appear, is an unsound and even a dangerous habit. Noble heroes do not possess such habits. They consider the possibility each second to find out from passers-by, travelers or chance strangers something important for themselves, i.e. to make use of them as bearers and transmitters of information. The second, even weightier reason for observing the ritual of hospitality is the possibility to find oneself facing a god who took on an unrecognizable image. Some of the suitors attempt to bring to his senses Antinous, who was especially rude towards Odysseus, appearing unrecognized among them as a beggar:

His furious deed the general anger moved,
All, even the worst, condemn'd; and some reprov'd.
"Was ever chief for wars like these renown'd?
Ill fits the stranger and the poor to wound.
Unbless'd thy hand! if in this low disguise
Wander, perhaps, some inmate of the skies;
They (curious oft of mortal actions) deign
In forms like these to round the earth and main,
Just and unjust recording in their mind,
And with sure eyes inspecting all mankind." [8, XVII]

Disrespect for strangers, beggars, tramps or travelers is equal to disrespect towards the gods.

It seems that both indicated reasons, the socially-informational and the religious, had played an essential role in establishing the tradition of an emphatically respectful attitude towards wanderers and strangers, regardless of their visible insignia.

At the same time, concealment of one's own essence behind a deceptive external appearance – a screen or an artful verbal concoction is evaluated as ingenuousness and god-likeness. Arriving

to his native Ithaca, Odysseus does not recognize either his native land, or the goddess Athena, who appears to him in the guise of a young shepherd. Athena rebukes Odysseus for this, who has time to make up for her a lot of tall tales about himself, but does not become angry, since, as the goddess acknowledges,

“Sufficed it not, that, thy long labours pass’d,
Secure thou seest thy native shore at last?
But this to me? who, like thyself, excel
In arts of counsel and dissembling well;
To me? whose wit exceeds the powers divine,
No less than mortals are surpass’d by thine.” [8, XIII]

Presented only on an equal stature to the goddess in his intellectual capabilities, Odysseus answer Athena with a refined politeness and respect, exalting her superhuman capabilities:

“Goddess of wisdom! (Ithacus replies,)
He who discerns thee must be truly wise,
So seldom view’d and ever in disguise!” [8, XIII]

This presents an ideal form of the ritual of demonstration of mutual respect between the divinity and the hero.

This type of communication between the world of humans and the world of the gods, when a god or goddess appears to humans, frequently appears in Homer. Georgia Petridou dedicates an entire monograph to the appearances of divinities described in Ancient Greek literature and known in their cultural activities, and draws our attention to the polymorphism of the Ancient Greek gods [9, p. 33]. A god is capable of taking on any appearance, be it that of an animal, a human, a plant or a natural phenomenon. In these metamorphoses there could be found the display of superhuman power, as well as the pragmatic aspiration to the condition when communication with

humans would pass safely and effectively [9, p. 38-40]. In a number of cases the heroes find themselves in the condition when they are not only able to understand that they are communicating with a god or goddess, but also seemingly to understand, to “view” the divine entity with their inner vision. Thus, Helen recognizes the beautiful Aphrodite, who appeared to her in the image of an old woman, i.e., it turns out that the beauty of the goddess “shows through” through the guise of an old woman [9, p. 38].

Polymorphism presumes that the very body of a divinity is an ur-screen. It is not always clarified, particularly which principle of transfiguration is chosen as a divinity in a concrete case – whether it is an embodiment in another body, or the transformation of one’s physical shell imitating the outer appearance of a certain person. One of such cases of specification takes place in the “Odyssey,” when the suitors are approached by Noemonus, from whom Athena, having taken the image of Mentor, borrowed the ship. Noemonus says:

“...And Mentor, captain of the lordly crew,
Or some celestial in his reverend form,
Safe from the secret rock and adverse storm,
Pilot’s the course; for when the glimmering ray
Of yester dawn disclosed the tender day,
Mentor himself I saw, and much admired,” [8, IV]

The human guise, frequently with the portrait features of a face familiar to the protagonists, turns out to be a screen form transmitting the will of the divinity. The god or goddess decides, in the guise of which mortal it is comfortable for him or her to appear before the appropriate hero and to speak to him. Thus, the goddess Iris appears before the Trojans in the guise of Priam’s son Politus when they are conferring in the court before Priam’s abode. Hector discerns the solemnly speaking goddess. And to Helen Iris appears in the image of her daughter-in-law Laodice.

Athena chooses in a psychologically precise manner the guises of the mortals in which she appears during the process of her aid to Telemachus, who suffers from the lack of presence of a strong father and is in need of a substituting figure [10, p. 38]. The goddess appears either in the image of Mentos, a wanderer, who was acquainted with Odysseus, or in the image of Mentor, the friend of King Odysseus, to whom the latter had once entrusted his house. The goddess plays her roles skillfully, sincerely undergoing transformation into mortals and discoursing as a man honoring the gods must discourse:

The thoughts which roll within my ravish'd breast,
To me, no seer, the inspiring gods suggest;
Nor skill'd nor studious, with prophetic eye
To judge the winged omens of the sky. [8, 1]

Later Athena even takes on the appearance of Telemachus himself, in order to run around the entire city and invite several citizens in the name of the son of Odysseus to join the trip. The outward image of the earthly person is prone to imitation and is used as a portal for transmission of divine speech, the divine will and moods. At that, the inner unity of the physical shell, functioning as an ur-screen, and the transmitted message contained in the former is not preserved – and must not be preserved – herein lies the entire meaning. Instead of a self-superseding unity the percipient sees before him a two-level image-riddle, image-trial and image-precept. On the extroversive visual stratum – the screen – there is an inner essence concealed, a core, the “authorship” of the transmitted content. The person establishing connections with the earthly individual is not revealed directly. The ur-screen-body demonstrates “not what is,” but works as a concealing stratum.

The gods are at liberty to turn a mortal's outward look into an ur-screen surface, the appearance of which is changeable. These divine actions may be directed both against mortals and in the name of

their salvation and success. Circe turns Odysseus' companions into pigs, and then returns to them their human appearance. After that they all end up looking handsomer and younger. Athena changes Odysseus' appearance, at alternate times either endowing him with a taller height and more solid constitution and beautifully arranged curly hair, so that he could look more dignified as a guest at a feast, or transforming him into a miserable old man with crusts around his eyelids, so that nobody in Ithaca would recognize him prior to the properly aligned time.

THE DISTANT IMPACT OF THE GODS AND THE MANIA OF PLAY

The human being can also become the exerciser of advice and orders given by the strong obviously or implicitly. The gods are capable of instilling their will, certain moods and tactics of action to mortals. As Homer recounts about Odysseus, suffering the wrath of Poseidon:

“So the rough rock had shagg’d Ulysses hands,
And now had perish’d, whelm’d beneath the main,
The unhappy man; e’en fate had been in vain;
But all-subduing Pallas lent her power,
And prudence saved him in the needful hour.” [8, V]

Or Nausicaa, the daughter of King Alcinous, behaves herself unlike the girls accompanying her, upon seeing Odysseus, frightening in his appearance after his lengthy wanderings throughout the seas:

Wide o’er the shore with many a piercing cry
To rocks, to caves, the frightened virgins fly;
All but the nymph; the nymph stood fix’d alone,
By Pallas arm’d with boldness not her own. [8, VI]

The cult of mediated communication, which is able to assume various forms is apparent. Sometimes the divine participation is disclosed in a rather perceptible and visible way for the heroes, while at other times it remains unnoticed by them. At that, sometimes the divinity affects not the hero himself, whose actions it wishes to control, but something else – other mortals, or inanimate objects. In order to wake up Odysseus, asleep in a pile of leaves, Athena causes a ball which Nausicaa with her friends plays with fly away into the sea. The girls shout, and Odysseus awakes.

Why is it necessary to wake up Odysseus in such a complex manner? Each time the control of the inner conditions of the mortal heroes happens in a slightly different way than before. And this is an absolutely intrinsically valued stipulation, which seems to complicate the game of the gods and make it particularly into a game, the entire essence of which is in the variability, sophistication and unselfish ingenuity.

It is important for the narrator to show in a bright and diverse manner the boundless capabilities of the gods, their resourcefulness. And for the gods themselves it is exceedingly important to display their fantasy upon the mediated control of human behavior. The playing stipulation of mediation. The scene of the “chance” meeting of Nausicaa and Odysseus extrinsically seems to be an elemental self-development of events, and not a reality painstakingly constructed by Athena. This simulacrum is strong and captivating. So even Athena herself has the opportunity of enjoying it autonomously from anyone’s conscious impact.

And here the naturally arises the association with computer games of new generations, endowed with a convincing picture, conclusively “documentary” and seeming to assure the players that even though they operate the virtual reality of the game, still all the changes in it take place “by themselves.” the players seem to view these changes entirely from the outside as an autonomous spectacle entirely independent of their will or actions.

In their turn, the Homeric gods clearly do not wish to lose their

role of observers or spectators following the proceeding events from advantageous positions, from a distance, turning the picture of the world into an effective and enthralling spectacle, which seems not to be “programed” or regulated. In all possibility, this also reveals the inner, unconscious resistance on the part of the gods to the foreclosure of many destinies – to observe that which is not priorly set is more interesting, so they also possess the stimulus to vary and diversify the course of events within the frameworks of what is known beforehand and what is fitting. This nuance of divine behavior testifies of Homer’s subtle, almost psychological elaboration of the specificity of the divine souls. It passes far beyond the archetypic images known in mythology and connected with the possession by the gods of magical objects, magical traits and capabilities.

In Homer’s poems Zeus embodies not only the archetypes of the father and the spouse, as is customary to define in scholarly research [11], and not only the obvious archetype of the ruler. While Poseidon merely plans to destroy the Thracians’ ship, so that they would not dare any more to aid the travelers who ired the sea god, Zeus advises to act much more ingenuously: to create an impressive picture of transformations and changes in the landscape, looking like a momentous change of decorations:

“ We will it (Jove replies).
E’en when with transport blackening all the strand,
The swarming people hail their ship to land,
Fix her for ever, a memorial stone:
Still let her seem to sail, and seem alone.
The trembling crowds shall see the sudden shade
Of whelming mountains overhang their head!” [8, XIII]

Homer’s mortal heroes, whose existence is modeled by the gods with a special predilection, nonetheless, do not act analogously to puppets, totally dependent and bereft of freedom of will. The heroes

do not waive responsibility for their action, do not stop viewing themselves as full-fledged protagonists of the cosmic whole. And the gods also relate to them not merely as to purely functional tools of their desires.

In our days television reporters or television show hosts frequently project not from themselves personally, and not only on their own behalf, but from the positions of certain powerful structures, whether in the name of certain powerful structures, whether they be political parties, the government or business circles. The voice of the media personage demonstrates simultaneously himself, and, as it may seem, not entirely him, but someone who is standing behind his back, remaining offscreen, behind the curtains of public view and interaction. And in a certain sense this is similar to the image of the action of the Homeric heroes under the impact of the gods.

At the same time, the dual behavior of Homer's heroes, functioning actively and judiciously, though succumbing to the instructions and to the mediated influence of the gods, appears to be much more harmonious. The impact of the gods in the majority of cases does not have a perceptible pragmatic tint, and the heroes do not regard their influence as brute force over themselves dictated by aspiration towards certain goals lying beyond the natural laws of the universe. Yes, the gods use humans, but humans also invoke the gods, attempting to use the latter patronage in an advantageous way. Both of them create a single grandiose game of fate, in which man hardly appears as a mere plaything of superhuman beings.

Humans for the gods represent their favorite heroes, or the heroes who ired them, but, nonetheless, heroes, in some way analogous to the protagonists of an adventure-related artistic work. The gods have a certain inner "dependence" on the world of humans. This is particularly a psychological dependence, that is, a steadfast habit, the irresistible urge constantly to observe the world of humans, to experience emotionally what happens to humans and to direct their behavior and their destinies.

And now Olympus' shining gates unfold;
The gods, with Jove, assume their thrones of gold:
Immortal Hebe, fresh with bloom divine,
The golden goblet crowns with purple wine:
While the full bowls flow round, the powers employ
Their careful eyes on long-contended Troy. [6, IV]

But Phoebus now from Ilion's towering height
Shines forth reveal'd, and animates the fight.
"Trojans, be bold, and force with force oppose;
Your foaming steeds urge headlong on the foes!
Nor are their bodies rocks, nor ribb'd with steel; [6, IV]

The gods' observation and influence on humans is of a chronic character. It entices them as novelists of different time periods were enticed by writing novels with sequels, and as Pushkin's Tatiana was drawn to reading novels. As modern people are drawn to serial television shows and computer games. As in the present day fans are drawn to creating their own compositions based on motives from favorite well-known books, comic books, cartoons and fiction films. The goal of such artistic activities, as it seems to us, consists in man's permanent connectivity with the "other reality" idolized by him, to the life of the favorite dramatis personae in the center of the modeled world. At that, man may be drawn to a certain single role – of an inspired creator of a "second reality" or as an enthralled perceiving subject. Or he may aspire towards combining both roles. He may love to compose and model, either individually or in a good company.

The "Iliad" shows a collective, or, rather, a command-based, large-scale game-spectacle, in which entire hosts of mortals and many gods at once are involved. In the "Odyssey" the game-spectacle carries primarily an individual character, the stage-direction of which is led by Athena, while the other gods and goddesses appear rarely in it.

As has long been proven by scholarship in the person of Milman

Parry (1902-1935), the perceiving auditorium of Homer's epical poems initially consisted of enraptured listeners who hearkened to oral recitation [10, p. 325-365]. In a very significant present-day research work Oliver Taplin arrives at the conclusion that the "Iliad" and the "Odyssey" were created, first of all, as holistic, artistically perfect compositions, and second, if one takes into account the particularities of the epoch of the oral stage of literature, may have been recited in various cities of the Greek world before large gatherings of people, during festivities dedicated to particular deities. The recitation of the "Iliad," most likely, took up three evenings, while the "Odyssey" was recited during two evenings for many hours [12, p. 44]. Thereby, listeners became figuratively speaking witnesses of the fates of the ancient great heroes, attuning themselves to the world of Homer's epos for a lengthy period of time, turning away from their everyday work and realities. To a certain degree they ended up assuming the roles of the Olympic gods, permanently attached to the "other reality" of the heroes.

Unlike the gods, the listeners did not possess the ability to view with outer physical sight what was happening to Homer's heroes. But here they were aided by Homer's picturesque descriptive language, his readiness to appeal to the experience of nature, the sanctuaries and the objective world, directly encountered by every Greek [12, p. 46]. Homer's narration was supposed to awaken the imagination, the ready ability to envision the occurring events with an inner glance, to generate in his own consciousness images described in an expressive way by the narrator. In Homer's poetry the traits of verbal visualization are strong.

The culture of the Early Modern Period is democratized even more and brings in broader masses to the perception and creation of works of art, and also develops more actively the principles of seriality and of disconnection of the modeled artistic reality, of either apparent or concealed interactivity. And the present-day human being by means of screen appliances acquires the abilities of chronic observation and

participation in the modeling of the observed worlds, in directing the lives of his famous protagonists – which in many ways becomes analogous to the style of life of the deities in Homer's epos. The same principle is maintained, but the objects of its application are changed. Real people and the real world are replaced by fictitious heroes in a fictitious reality, diverse in terms of aspects of genre, incorporeal, purely visual, concentrated in the computer-based space.

Thus the space of culture actualizes the instinct of preservation and resolves the problem of presenting the majority with stably desired and highly evaluated possibilities. Masses of recipients of artistic production obtain the illusion of the divine abilities of distant control – but in forms that are safe for the real world, in polygons of virtual reality. The influence on it is not so dangerous and does not lead to insurmountable catastrophes to which people's actions in the surrounding environment lead. This is a tamed, illusory quasi-divinity, accessible to many, but for this reason not leading to the creation of artistically perfect compositions analogous to Homer's epos, or he masterpieces of the art of cinema. This refers to the realization of needs of the masses, or, most likely, to the entertainment acquired by artistic recipients, and not to the high artistic value of the conditional "other realities" created by them.

It is also important to accentuate the fact that notwithstanding the presence of the motives of superhuman impact, Homer's epos is by no means a direct source of the contemporary fantastic motive of the medium, or "zombification," when certain beings, whether they be super-humans or scholars, possessing powerful technologies, fully control the human consciousness and will, turning people into tools for their interests. First, in order that such a motive becomes formed in the way it is known from works of contemporary mass culture, another type of evaluation of impact on human consciousness is necessary. Homer does not have a negative attitude towards divine activity, nor does he have a critical interpretation of the principle as such of the manipulation of the gods with the consciousness and the behavior of

humans – dissatisfaction may be generated only by separate actions, which harm some of the protagonists. The gods convince, but the convinced people, at that, do not cease from being perceived as full-fledged acting personae, albeit subject to the rule of the gods. And, nonetheless, the heroes act, by controlling themselves actively.

On the other hand, the present-day motive of impact on will and consciousness presumes the initial orientation on a critical attitude towards such a control and direction. Such type of control is evaluated negatively, as something unlawful and undesirable. And the persons who are in control are understood to be enemies, as a superfluous and frightening link in the world of elemental development and action. The sense of harmonious hierarchy between the human and the superhuman is broken. The experience of the integrity of interaction of the heroes with a diverse level of possibilities is broken.

Nonetheless, in contemporary cinema, especially in the genre of fantasy, one may also encounter variants of transformation that are close to the Homeric motives. As before the games with changes of bodies and the hero's life in another body remain topical. The ability to change numerous times the human guise in which a person's essence will live remains relevant for the characters of the Russian films *Nochnoy dozor* ["Night Watch"] and *Dnevnoy dozor* ["Daytime Watch"], the cult television series *Doctor Who*, the films *X-Men*, *"Split"* and others. Polymorphism continues to be perceived as a feature, if not of a god, then that of a superhuman.

Likewise broad is the spectrum of interpretations of the ability of distant impact on the part of the heroes on their surrounding world. This motive lets itself be known already in silent movies (for example, *"The Cabinet of Dr. Caligari"* or *"Dr. Mabuse der Spieler"*), subsequently manifesting itself in both the mass and the philosophical independent films (for example, in Andrei Tarkovsky's *"Stalker"* or *"The Sacrifice"*).

PRESERVE IN A CLOUD. REBOOT. TURN OFF

The gods are endowed with the ability and the prerogative of regulating visual perception, wherein are connected the heroes' reactions on the happening events and the possibility of action itself. Not infrequently the gods sharply cut off the torrent of visual information. What does Hera do in the "Iliad" to distract Zeus for a period of time from observing the battles between the Trojans and the Achaeans? She appears before Zeus in such a captivating way, that he begins to experience an irresistible amorous urge. Then Hera expresses her doubt of whether they should indulge in their passion on Ida, where they may be seen.

Thus answer'd mild the cloud-compelling Jove:
"Nor god nor mortal shall our joys behold,
Shaded with clouds, and circumfused in gold;
Not even the sun, who darts through heaven his rays,
And whose broad eye the extended earth surveys." [6, XIV]

Essentially, Hera provokes Zeus to conceal himself with her for a time in a cloud and to distance himself from the entire world, losing his sight of the battling hosts of Achaeans and Trojans. In another situation Aphrodite takes Paris away from a duel with Menelaus in a cloud and returns him to Troy. In the "Odyssey" the main protagonist is temporarily made invisible by Athena:

Unseen he glided through the joyous crowd,
With darkness circled, and an ambient cloud.
Direct to great Alcinous' throne he came,
And prostrate fell before the imperial dame.
Then from around him dropp'd the veil of night;
Sudden he shines, and manifest to sight.
The nobles gaze, with awful fear oppress'd;
Silent they gaze, and eye the godlike guest. [8, VII]

“To preserve in a cloud” is a popular command in the contemporary computer technology for preserving information. But the principle of concealment itself in a cloud has by no means been invented by the computer geniuses. In Homer’s magic universe the ability to conceal and preserve oneself in a cloud is a prerogative of the gods, and presently, in virtual reality, is modeled and used by people “virtually.” What changes is the model of the cloud and the object stored in temporary isolation, but the principle invented by mythological consciousness is fully reproduced.

The Trojan horse, which is built by Odysseus at the suggestion of Athena, just as the shelter from the cyclone under the bellies of sheep (already contrived without divine participation), are varieties of the same principle of the “cloud,” however, applied without any magic, with the most ordinary mechanical objects and earthly mortal humans. Odysseus, as the most intellectual hero, is capable of receiving from the gods the idea of the cloud and transforming it by means available to mortals. And if corporeal polymorphism is inherent to a god, the human being with the aid of the goddess discovers the polymorphism of manoeuvre and technology which acquires various manifestations, sometimes unrecognizable ones.

This paves the way for the crystallization of the principle, which shall subsequently be transformed in the history of culture – the principle of non-identicalness of the outer appearance and its inner content. For all intents and purposes, inside the Trojan horse there could have been anything – gold, ammunition, food, animals, etc. The outer cover, or the concealing stratum are autonomous from what fills it up inside. And the filling is capable of changing numerous times. As such, this is what forms the principle of the “content,” applied in television, as well as computer and Internet reality. The very principle of the box, or the corpus-based media, developed up to the levels of the television set or the computer, is “monumented,” and anything one wishes, any type of programs, informational blocks or images is “fed” into it. A computer is capable of storing any materials whatsoever, and websites may be filled

with any content – the storing body is not responsible for what is stored inside it. This is the responsibility of the moderators of the content.

One of the devices for stopping battles that is most accessible to the gods is spreading darkness, obscuration of the space, a sort of turning off the visible world. Ajax calls during the battle, after the darkness sent by the god spreads:

“Oh king! Oh father! hear my humble prayer:
Dispel this cloud, the light of heaven restore;
Give me to see, and Ajax asks no more:
If Greece must perish, we thy will obey,
But let us perish in the face of day!”
With tears the hero spoke, and at his prayer
The god relenting clear’d the clouded air;
Forth burst the sun with all-enlightening ray;
The blaze of armour flash’d against the day.” [6, XVII]

However, since the outer world continues to exist, the temporary spread of darkness or the envelopment by the cloud is more analogous to a computer reset, a temporary and rather brief cessation of normal active functioning.

Quite specific is the divine ability of local shutdown of any segment of reality or any one of its separate dwellers, whether it be a god or a mortal. The magician-goddess Circe appears among the Achaeans invisible. In the final song of the “Iliad” Priam striding by the camps of the Achaeans is accompanied by Hermes, who puts to sleep the watchmen of the Achaeans and who opens up the heavy bolts first of the wall tower, and then of Achilles’ dwelling. There are plenty of such episodes in both the “Iliad” and the “Odyssey.”

At the same time, death is interpreted by Homer as the covering with darkness of a person’s glance. According to Bassi, two poetic formulas of the indication of death undergo variation in the “Iliad” – the “fatal end covered him” (telos thanatoio kalupse) or “darkness

covered his eyes” (skoto socce kalupse) [13, p. 135]. Hereby, the irreversible “obscuration” of the view is what signifies the penetration of darkness into the inner world of man, which is what defines death. The willful suicide of the valorous Terminator in James Cameron’s film “Terminator 2: The Day of Judgment” will be depicted as the darkening of the screen, which is the brain of a robot, in which one red spot remains burning for a few seconds, and then it also disappears, and total darkness reigns.

In Ancient Greek literature individual death is frequently perceived particularly as the spreading of “inner darkness” within man. However, the reverse logic is not always present, and the analogy of death/sleep is not absolute. Blindness, a variety of “inner darkness,” may be fruitful, vivifying for consciousness, endowing man with extraordinary knowledge, “inner vision” and wisdom. A considerable amount of research has been done about this, so we shall not dwell upon this motive in great detail. Let us merely sum up that the images of incursion or disappearance of darkness means turning changes in the large exterior world as well as in the interior world of the individual. The gods possess the ability to play with darkness and to create illusions of temporary non-existence of separate sections of the outer world. The image of darkness may present the visualization of both the irreversible non-existence of a concrete person and the supposed, reversible non-being of surrounding reality.

Turning off and turning on form the two major regimes of being for the present-day screen reality. The technology of instantaneous appearance and disappearance of the screen image, inexplicable on the level of ordinary thinking, carries in itself the cultural relation with magic created by divine will. The various kinds of obscuration continue to play the role of visualization of non-being, non-functioning, non-presence – in the context of which, nonetheless, negation does not mean emptiness or the void. Non-being in the guise of darkness is not the absence of being, but a special regime of being, presence, functioning, the so-called “sleeping regime.”

THE POLY-SCREEN SHIELD OF ACHILLES

There have appeared forerunners of the idea of the contemporary screen. In the "Iliad" pre-screen features become obvious in the shield of Achilles, forged by Hephaestus and described in great detail. Herein lies a fantastic form with dynamic descriptions.

"Then first he form'd the immense and solid shield;
Rich various artifice emblazed the field;
Its utmost verge a threefold circle bound;253
A silver chain suspends the massy round;
Five ample plates the broad expanse compose,
And godlike labours on the surface rose.
There shone the image of the master-mind:
There earth, there heaven, there ocean he design'd;
The unwearied sun, the moon completely round;
The starry lights that heaven's high convex crown'd;" [6, XVIII]

.....
"Two cities radiant on the shield appear,
The image one of peace, and one of war.
Here sacred pomp and genial feast delight,
And solemn dance, and hymeneal rite;" [6, XVIII]

.....
"Another part (a prospect differing far)255
Glow'd with refulgent arms, and horrid war.
Two mighty hosts a leaguer'd town embrace,
And one would pillage, one would burn the place.
Meantime the townsmen, arm'd with silent care,
A secret ambush on the foe prepare:
Their wives, their children, and the watchful band
Of trembling parents, on the turrets stand." [6, XVIII]

"A field deep furrow'd next the god design'd,256
The third time labour'd by the sweating hind;

The shining shares full many ploughmen guide,
And turn their crooked yokes on every side." [6, XVIII]

The scenes depicted by Hephaestus unfold matrimonial dances, there is an argument going on about punishment for murder, there is a robbery of cattle and the chase of abductors, etc. Everything is permeated with dynamism and life. The description causes us to forget that we have before us a portion of the armament. Hephaestus' work appears as a genuine magical spectacle. The shield creates the impression of almost a poly-screen device, which even a present-day computer cannot match. In the scenes depicted on the shield various events take place on a parallel level, various spaces coexist with each other, and the destinies of many people are realized.

Even Lessing in his work "Laocoon..." asserted that Homer describes the shield "not as an object that is absolutely ready or complete, but as an object that is being created...he creates a live depiction of action" [14, p. 42]. What is essential is that such a principle of description in itself, close to the narration of really visible events, does not present a unique example of Homer, but dates back to the accepted tradition of Ancient Greek literature, about which Andrew S. Becker writes in detail in his book [2, p. 30-34]. So first of all we ask the question, what kind of effects are created by the complicated description of the shield, resembling a magic screen in the "Iliad" in the context of the entire line of Achilles.

The rich visual imagery of the shield is, indeed, the sign that it was created by Hephaestus on Olympus. There are no other signs of magic revealed on the shield, nor will they be revealed during the course of the battle. The shield will not conduce, for example, any magical rescue from some almost invincible danger. (Ancient Greek mythology does include other conceptions of shields: Perseus' shield enables him to defeat the Gorgon Medusa and remain alive. At that, the shield carries out the function of a mirror, – once again, representing the ur-screen, – making it possible for Perseus not to look at the Gorgon).

The lengthy description manifests the lengthy duration of the narrator's admiration of the form of the shield, an absolutely disinterested admiration, carrying a "purely aesthetic" character. At the same time, by his admiration of the shield Homer seems to convince himself and his listeners that Hephaestus did everything he was capable of. But the more magnificent and grandiose the shield is, the more tortuous becomes the realization of the hero's inevitable death. According to the precise observation of S.L. Schein, the gifts of the immortals merely highlight the immutable fact of Achilles' mortality [15, p. 93]. And this is all the more essential, that it is particularly this hero who is constantly correlated with the divine element [15, p. 91].

The more magical the shield is, the more perceptible is the drama of the lack of absolute magical qualities of its bearer. The shield made by a god cannot turn Achilles into a completely invulnerable hero. The shield strikes our imagination, but fails to save the hero from death. The shield has an overabundant dynamics of convivial forms – the dynamics of Achilles' life is supposed to end soon.

The magical poly-screen quality of the shield highlights the fate of the hero and accentuates the contrast of a magical objects and the mortality of the not fully protected, not fully magical living body. The image of the shield seems to manifest the desire to grant the hope of saving the life of Achilles – and at the same time to indicate at its futility. As Ruth Scodell shows in her work, Homer's works appeal in many way to the direct reaction of the listeners. But, at the same time, the listeners comprise for the most part people who are well familiar with the expounded mythological subject matter. In addition, the narration itself is thought of as something ready, absolutely complete and existing in the consciousness of the Muse [16, p. 66-68]. the narrator is faced with the goal of directing this type of perception of the initiate and the informed, whereas the attention is drawn not in the least by the chain of events, but by something else.

The description of the shield forms one of the digressions which slows down the development of the events and even to a certain degree

containing a “false key,” when all of a sudden the listeners may put in doubt what in particular the Muse is about to tell them. Notwithstanding the knowledge of Achilles’ fate, the listener may receive the impression during the process of the description of the shield that the hero may be saved. However, this direct sensation does not negate the possibility of its realization as a tortuous illusion, something deceptive, imaginary, albeit, no less desired. Thereby, the lengthy description of the visual aspect of the shield dramatizes the listener’s perception, awakens additional reflection, and generates contradictory emotions. It invokes the listener’s ability to realize the inner mental ambivalence between the description of the “poly-screen” shield, where everything is possible at the same time, and singly directed vector of the destiny of the hero, which cannot be altered, and in the realization of which Achilles cannot do otherwise but die.

VISUALIZATION OF THE MOTION OF TIME. THE COVERLET OF PENELOPE

In the “Odyssey,” which is built on lengthy and numerous delays of the return of the main protagonist home, the motive of regulation of the perception of the motion of time is specially accentuated. Games with time are within the power of Calypso on her magical island, where a year seems to be a month, and a month seems to be one day. Calypso slows down the experience of time and brings in subjectivity to its motion. And it is absolutely not important, nor is it explainable, how she manages to do so. Calypso is a nymph, and magic is magic.

When man is in need of the same effects of slowed down time, the life of visual matter comes to his aid. What does Odysseus’ wife Penelope do to postpone the moment of her decision of her choice among one of her suitors? She weaves a coverlet, which she disbands every night again. That is, she creates visual matter, the quality of the change of which is supposed to signify the motion of time, to measure

the course of time. It is interesting to note that the necessity for the coverlet is motivated by the heroine as her duty to make a funeral shroud for Odysseus' father, Laertes, an old man of advanced age. Disbanding the woven coverlet, meant to postpone her choice of her bridegroom, also appears as the postponement of the death of Laertes.

Penelope simulates the dynamics of the life of the woven piece of cloth – and in reality with its aid she unwinds the thread of time back. This is very similar to the way how in various movie plots, in order to gain time, prior to escaping from some confinement, the main characters contrive to set the security camera on a flash back, and the antagonists who observe them mistake the stopped camera for static motion on the part of the person they are observing, while the latter has long dislocated and left the place of confinement.

Homer's Penelope, who lived long before the advent of electronic technologies, nonetheless, works particularly with visual illusions. And her actions in her game of subjectivization and visualization of time exists against the background of the magic of the nymph Calypso. Penelope succeeds in deceiving the suitors for three years. The nymph Calypso holds Odysseus by her side, all in all, for eight years. Of course, the latter presents a greater amount of time, but the numbers are comparable, especially considering the absence of any magic in the case of Penelope. The suitors, accusing Penelope of deceit, tell her that Athena is convincing her of many such machinations. However, the suitors' surmises are never given any direct proof. Penelope herself would say only once that a demon put her wise to weave the coverlet in order to deceive the suitors. But that is only in one single case. Such frequent and varied assistance from anyone among the immortals as Odysseus receives is not granted to Penelope either by Athena or by any other gods. Rather, the narration reflects relay interaction. Odysseus is helped by Athena, while Penelope is helped primarily by her love for Odysseus. And in her actions Penelope shows herself as the worthy wife of the intellectual Odysseus. John Winkler in the chapter titled "The Cunning of Penelope and Homer" of his monograph devoted to

the gender aspects of the culture of Ancient Greece even elaborates the thought that the personae of Odysseus and Penelope display one single individuality, both protagonists are characterized by the same features [17, p. 129-161].

While in the “Iliad” the element of male self-expression reigns supreme, and the cunning man Odysseus imitates the gods by contriving the horse meant to function as a concealing cloud, in the *Odyssey*, with its cult of the household and matrimony there is a depiction of a plot of female cunning, the heroine imitating the immortal nymph in her actions. In both cases the imitation is unintentional, involuntary and undeclared. It seems that nobody notices it or estimates it as imitation. But this is essentially what it is in Homer’s plot outline.

SPECTACLES AND PLATITUDES. THE EARTH’S SURFACE AND WALLS

A more complex variant of imitation and its evaluations is carried in itself by another ur-screen image: the wall built up by the Achaeans in the process of the final period of the war. The wall presents a large vertical surface, and even if it includes towers, it still remains analogous to the platitude of the screen. The Achaeans’ wall described by Homer had aroused debates as back as he time of Antiquity, activating discussions gearing around the concepts of the real and the possible, history and poetry [13, p. 131-135]. However, we shall not continue reflecting in this traditional vein, but shall turn our attentions instead on a number of details particularly essential for the time of the present article.

Whether or not it represents a historical fact (most likely, not), the wall is indispensable to the logic of epic poetry, and so it is necessary for it to appear – moreover, particularly appear during the course of the narration, and not be built up towards the beginning of the story of the Trojan War. (The mass culture of the cinema continues to

exploit the motive of the wall. For example, in “The Game of Thrones” it forms one of the crucial visual images. The wall is a pre-electronic screen within a cinema or television screen, which is visually effective and carries in itself meanings that are relevant to the contemporary world, which needs to be elaborated in a separate article).

In the opinion of V. A. Lukov, the world of epic poetry generally aspires towards supreme parallelism and balance in depicting the actions of the conflicting sides. The researcher demonstrates this on the example of “The Song of Roland” [18]. However, the same principle is also actualized in the “Iliad.” All the chief, most significant actions or situations taking place in one camp must also take place in the other camp. So the “Iliad” begins with a conflict aroused as the result of a beautiful girl who became the trophy of Agamemnon. It was necessary to return Chriseis urgently to her father, the priest of Apollo, in order to quench the anger of the god. This situation is in many ways parallel to the situation with the abduction of Helen and the demands to return her to Menelaus.

The Trojans are equipped with the walls of Troy. The Achaeans do not have a wall, so they construct one, so that, following the laws of the epic genre they would be maximally equaled to the Trojans in their possibilities. Herein lies, as it seems, the main., albeit not the only formal motivation for the necessity of the wall.

As researchers justly note, nothing is known about this wall from any other sources. For this reason it makes sense to suppose that it had never existed, unlike the walls of Troy [3, p. 46-51]. according to both ancient and modern scholars, Homer knew that such a wall built by the Achaeans had not existed. For this reason, as was considered by the ancient scholars, and particularly Strabo, the poet gave the reason for the absolute dissolution of the wall to the wrath of the gods and their decision to raze the wall to its foundations, so not to leave even a slight indication of it [3, p. 52], [13, p. 125]. After all, otherwise Homer would be accused of a falsehood, which a pure invention would be evaluated as. In those times the high genre was associated with

the factual knowledge of myths well-known to everybody. And this factual knowledge was thought of as being authentic, as recounting of a distant past.

But these unobliging links of the plot line and images were also indispensable to Homer for other, supertemporal artistic reasons. The sophisticated skillful narrator creates quite an impressive and paradoxical situation. The Achaeans aspire to destroy the walls of Troy, and the listeners know perfectly well that the walls of Troy would be destroyed. But in the songs of the “Iliad” this does not happen, but instead the wall of the Achaeans is built and then destroyed.

This present plot link prompts other nuances of the plot. The Achaeans build up the wall following the advice of the sage Nestor, and they do this in one day – to the amazement and the ire of the gods, who did not sanction this construction and do not approve it, moreover, because the work on the construction was not preceded by great sacrificial rites. Poseidon is furious, as he worries about the “resonance” of the wall:

 Their fame shall fill the world's remotest ends,
 Wide as the morn her golden beam extends;
 While old Laomedon's divine abodes,
 Those radiant structures raised by labouring gods,
 Shall, razed and lost, in long oblivion sleep.” [6, VII]

Zeus decides to tear down the wall after the end of the war. The wall's destruction, as Homer narrates, takes nine entire days and demands great efforts on the part of the gods, which indirectly emphasizes the magnitude of the wall, the creation of human hands. The wall created by a single collective effort of humans is quite comparable to objects created by the gods. This is not simply an imitation of the actions of the gods, but also an involuntary competition with the gods, and quite a successful one. When viewed from a great distance, especially from above, the Achaeans' wall is seen not only as a symbolic, but also as

quite a real “boundary between victory and defeat, the possibility and impossibility to return home, life and death” [13, p. 131]. This is an image-text carrying a number of meanings important for the situation of the war and seemingly posing questions of the future, of the results of the war.

The “elimination” of the war of which Homer recounts as of something that would happen in the future shows that the Achaeans’ wall was also perceived by the gods as a certain text, but carrying other meanings. This is the undesirable text of humans about their attempt at self-assertion and achievement of eternal fame eclipsing the glory of the gods. In such an interpretation the wall-text should not have been preserved and “interpreted” by the descendants of the victors over Troy.

In the process of this unconscious rivalry there arises a temporal parity of already three sides of the dramatic situation – the Trojans, the Achaeans and the gods. Each side possesses the platitude of an ur-screen with a dynamic spectacle. The gods view the battles of mortals either from Olympus or from Mount Ida – both of them to a certain extent present analogies with a wall. To be precise, the city walls, moreover, erected by the gods are obviously analogous to a natural construction from which they view the world. For the gods the very surface of the earth on which the battles take place is, essentially, the platitude of a screen with dynamic pictorial representation. To dwell on Olympus and to observe human battles – this is one of the main preoccupations of the gods, as we have written above.

For the Trojans viewing the battles and duels from the walls of Troy, once again, the surface of the earth itself presents the platitude of a screen with dynamic pictures. Thereby, both the gods and the Trojans observe ur-screen sights. The position of the Trojans as observers and commentators is realized in the third song, when the elders of Troy, Priam and Helen, ascend to the wall of Troy. For the elders, the undoubtedly nearest spectacle is Helen herself:

These, when the Spartan queen approach'd the tower,
In secret own'd resistless beauty's power:
They cried, "No wonder such celestial charms
For nine long years have set the world in arms;
What winning graces! what majestic mien!
She moves a goddess, and she looks a queen!
Yet hence, O Heaven, convey that fatal face,
And from destruction save the Trojan race." [6, III]

Priam, in his turn, asks Helen to impart to him, whom they are viewing on the battlefield. And Helen proceeds to tell him about the warring Achaeans. This situation contradicts the logic of wartime realities. Considering the fact that the war had lasted for many years, it was long already time for Priam to know his enemies by sight. However, the scene of the measured commentaries is necessary in order to secure for the Trojans their status of divine grandeur. They stand on a great wall, erected by the gods, of their native city and from these heights observe the war, similarly to the gods of Olympus. And, similarly to the gods, they discuss the visual imagery of the battles.

In parallel, the elders observe Helen and discuss Helen, remarking on her appalling divine beauty, so stunning, so frightening (ainos) [19, p. 65], which creates the situation of double commentating, a double object of observation and a double reference to the experience of her ruinous beauty, which is appalling as the horror of battles, the horror of the visibly divine in an earthly mortal. What is more, the elder are ready to part from the divine Helen for the sake of the prosperity of the city, which highlights the value of both the city and its residents. And the entire scene on the wall of Troy presents a preamble to the abolishment of the distance and the safe position of the observers and commentators, when King Priam was impelled to equip a chariot and to arrive at the battlefield in order to participate in person in the establishment of a treaty about the conditions of the duel between Paris and Menelaus and in binding it with an oath and a sacrificial rite.

With grief he heard, and bade the chiefs prepare
To join his milk-white coursers to the car; [6, III]

On the one hand, the condescension from the height into the space of the battle itself is what on numerous occasions the gods themselves engaged in during the course of the "Iliad." on the other hand, their violation of the distance and transfer from the role of observers to the role of actors is not accompanied by horror, but is always something to be desired. So Homer maintains the parallelism between the gods and the Trojans to the extent that it is possible for him. In an indirect way this also allows him to accentuate the drama of the attitudes of the Trojans to what is going on as the development of their own fates – since, unlike the gods, who display anxiety and anger and quarrel with each other, but not for the sakes of their own destinies.

On the other hand, the Achaeans are predominantly the actors, the mobile force, and the motive of observation in the narration of their actions does not prevail in any of the scenes. And this highlights the concentration of their military efforts.

It is not possible to begin destroying the walls of Troy during the course of the development of the "Iliad," since the destruction of Troy must not happen too soon, as it is the presumed outcome of the war [3, p. 49]. the wall of the Achaeans is not untouchable, it presents the "acting model," it is of "one-time-us," it does not suffice to be afraid to damage it, since in any case it will ultimately be destroyed by the gods. It is as if the wall should not be there at all. And it does not present a fortress, unlike the walls of Troy, the durability of which, incidentally, are merely extolled. During the process of the narration the Achaeans never have a chance to test for their durability the walls of Troy, which in the described episodes actualize the function of "seats for the audience" and an effective venue for observation.

On the other hand, the Achaeans create the ur-screen composition entirely by themselves, being the creators of their own gigantic ur-screen-wall. Herein lies their superiority and their promise of inevitable

victory. But, especially keeping in mind the absence of any historical prototype of the Achaeans' wall, its genuing creator – of the wall and of the hypostasis of the image – is Homer himself.

The wall actualized the necessity of a geometrically concise platitude, a certain visible “backboard,” in front of which, against the background of which and in interaction with which (i.e. visibly carrying out the transitivity, overcoming the barrier) the hosts of Trojans and Achaeans could battle with each other.

If we bear in mind Homer's blindness (which has never been proven, but neither it has been refuted), it becomes apparent that the battle in front of the wall and with its implementation, with the destruction of the wall, may be imagined very effectively with inner sight. According to the observation of Lorenzo Garcia, Homer's description generally has a tendency of functioning in analogy to movie montage: “the perception of the object is formed by means of juxtaposition of concrete, detailed snapshots of this object” [20, p. 36].

This “film framing” carried out by means of inner vision is especially organic for a person of the Ancient Greek culture, which created a number of wall and screen-like platitudes, whether it be a rounded wall of a vessel laden with paintings or the platitude of an architectural construction decorated with relief or bas-relief with scenes from mythology. In all possibility, the narrator saw before him in his consciousness particularly an effective picture, organized by the platitude of a wall as the platitude of a screen, possessing boundaries and, hence, effectively delineating the boundaries of the space of the battle.

Nor could the Greeks repel the Lycian powers,
Nor the bold Lycians force the Grecian towers.
As on the confines of adjoining grounds,
Two stubborn swains with blows dispute their bounds;
They tug, they sweat; but neither gain, nor yield,
One foot, one inch, of the contended field;

Thus obstinate to death, they fight, they fall;
Nor these can keep, nor those can win the wall.
Their manly breasts are pierced with many a wound,
Loud strokes are heard, and rattling arms resound;
The copious slaughter covers all the shore,
And the high ramparts drip with human gore. [6, XII]

During the battle by the wall there appears a certain orderliness of mis-en-scene and visual appeal. It seems that there are more coherent contours and there exists the possibility to work in general planes, because these planes in particular are the most effective, especially for the way they are described by the narrator, who seems to hold in his consciousness and conveys by his words the picturesque cadres of the battle.

The attitude towards the wall or the mound as a potential screen, which serves not only as a defense, but also as a demonstrative platitude, bearing a certain text, once again, passes through the entire epoch of Antiquity and lets itself be known even during the late Roman period, including real wars. In his "Annals" Tacitus, when describing the behavior of the Romans in their battles with the Germanic tribes, narrates the following episode: "Immediately after the battle, the warriors proclaimed Tiberius as the emperor and, having spread out the mound, placed on it as trophies the armaments with the inscriptions on which the names of the defeated tribes were listed.

It was not as much their wounds, losses and defeat as the sight of this mound filled the Teutons with grief and rage. Having just recently planned to depart from their dwellings and leave beyond Albis, they now crave for battle..." [7, II, 18-19]

To return to Homer's epos, we must note that the narrator ends up being similar to a god as an observer of a spectacle and the creator of a special spectacle, to the degree that he is the unique author of the image of the wall. Thereby, the narration of the "Iliad" forms a four-part composition of the interacting sides – the Achaeans, the Trojans,

the gods and the narrator. This composition is organized in the through image of being-spectacle, endowed with observers, direct participants and indirect, distanced moderators. The correlation of these roles in the case of each concrete protagonist is what forms the particularity of his personal position in the general setup of the *dramatis personae*.

In his turn, Homer, though appealing to the Muse, does not actualize in a practical way in the least a type of narration as a transmission of inspired knowledge obtained from the Muse. Rather, the narrator ends up being the emotional transmitter and commentator of what he sees with his own "inner sight." this "inner vision" is what generates the concrete pictures of what occurs in the torrent of time. Homer presents himself as the chief moderator of an integral picture of the world, in which he is analogous to Zeus. The epic picture of the world contains the images of screens, both magical ones and those free of magic, but perceived as something extraordinary.

Thus, it may be asserted that particularly the images connected with the visual element and with the ur-screen gradually end up being magistral in the elemental maturation of the concept of artistic creativity (of both the narrator and his protagonists) and in creation of the picture of the universe, the construction of the media environment and the scheme of things in the plots of the "Iliad" and the "Odyssey."

REFERENCES

1. Salnikova E.V. K predistorii vnutriekrannoy mizanstseny kompyutera [Towards the Prehistory of the Computer's Mise-en-Scene Inside the Screen]. // Nauka televidenia [The Science of Television]. Moscow: Gumanitarny institut radio i televidenia im. M.A. Litovchina [The M.A. Litovchin Humanitarian Institute for Radio and Television]. 2016. pp. 66-83.

2. Becker A. Sp. The Shield of Achilles and the Poetics of Ekphrasis. London, Boston: Rowman & Littlefield Publishers, INC. 1995. 191 p.

3. Hunter P. Eustathian Moments. // Pontany F., Katsaros V., Sarris

V., ed by. Reading Eustathios of Thessalonike. Berlin/Boston: Walterde Gruyter GmbH & Co KG. 2017. Pp. 9-78.

4. Detienne M. The Greeks and Us. Cambridge: Polity Press. 2007.

5. Salnikova E.V. Fenomen vizual'nogo. Ot drevnikh istokov k nachalu XXI veka [The Phenomenon of the Visual. From the Ancient Sources to the Early 21st Century]. Moscow: Progress-Traditsia. 2012.

6. Gomer. Iliada [Homer. The Iliad]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura.1986.

7. Tatsit P. K. Annaly [Tacitus P.C. The Annals]. // Tatsit P. K. Annaly. Istoria [Tacitus P.C. The Annals. History]. Moscow: NF «Pushkinskaya biblioteka.” 2005. 828 p.

8. Gomer. Odisseya [Homer. The Odyssey]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. 1987.

9. Petridou G. Divine Epiphany in Greek Literature and Culture. Oxford: Oxford University Press. 2015. 411 p.

10. Perry M. Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making. The Homeric Language as the Language of an Oral Poetry. // Perry M. The Making of Homeric Verse. The collected Papers of Milman Perry. Oxford: Oxford University Press. Pp.325-365.

11. Kerenyi C. Archetypal Images in Greek Religion. Zeus and Hera Archetypal Image of Father, Husband, and Wife. Translated by Holme Ch. Princeton: Princeton University Press. 1975.

12. Taplin O. The Spring of Muses Homer and Related Poetry. // Taplin O., ed. by. Literature in the Greek and Roman Worlds. A New Perspective. Oxford: Oxford University Press. 2000. Pp. 22-57.

13. Bassi K. Homer's Achaean Wall and the Hypothetical Past. // Wohl V., ed. by. Probabilities, Hypotheticals, and Counterfactuals in Ancient Greek Thought. Cambridge Cambridge University Press. 2014. Pp. 122-141.

14. Lessing G. E. Laokoon ili o granitsakh zhivopisi i poezii [Laocoon, or Concerning the Boundaries of Painting and Poetry]. Moscow, Eksmo. 2012. Regime of access: <http://iknigi.net/avtor-gothold-lessing/52842-laokoon-ili-o-granichah-zhivopisi-i-poezii-gothold->

lessing.html (10.05. 2017.)

15. Schein S. L. *The Mortal Hero. An Introduction to Homer's Iliad.* Erkeley, Los Angeles, London: University of California Press. 1984.

16. Scodel R. *Listening to Homer: Tradition, Narrative, and Audience.* Ann Arbor. University of Michigan Press. 2002. 235 p.

17. Winkler J. J. *The Constraints of Desire: The Anthropology of Sex and Gender in Ancient Greece.* New York: Routledge. 1990. 282 p.

18. Lukov VI. A. *Epicheskiy mir "Pesni o Rolande"* (Elektronnyy resurs) [The Epic World of "The Song of Roland" (Electronic Resource)] // *Informatsionnyy gumanitarnyy portal "Znanie. Ponimanie. Umenie"*. 2011. No. 6 (November — December). Access Regime: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2011/6/Lukov_The-Epic-World/ (23.03.2017.)

19. Alexander C. *The War That Killed Achilles The True Story of Homer's Iliad and the Trojan War.* London Viking. 2009.

20. Garcia L. Fr. Jr. *Homeric Temporalities: Simultaneity, Sequence and Durability in the Iliad.* A thesis submitted in partial satisfaction of the requirements for degree of Doctor of Philosophy in Classics. Los Angeles: University of California. 2007. UMI number: 3302548.

ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

Государственный институт искусствознания,

Москва, Россия

ORCID: 0000-0001-8386-9251

k-saln@mail.ru

ПРЕДЫСТОРИЯ ВОЛШЕБСТВА ЭКРАНОВ. МОТИВЫ «ИЛИАДЫ» И «ОДИССЕИ»

Аннотация. Автор рассматривает мотивы гомеровского эпоса, связанные с развитием понятий транзитной зоны и экрана как поверхности с отчуждаемым, неоднократно изменяемым изображением. Слово экран имеет множество значений, в том числе – защитная поверхность, ширма, щит, заслон. Автор считает полезным в контексте гомеровского эпоса помнить о возможности экрана быть внешним слоем для некоей сердцевины, некоего содержания, автономного от экрана и спрятанного за ним.

Весь земной мир для Гомера – это зона встречи двух миров, человеческого и сверхчеловеческого. Воздушное пространство у Гомера рассматривается автором как территория сакральных посланий (например, в виде полета птиц), которые люди должны уметь прочесть. Плоскость земли, на которой происходят битвы греков и троянцев, обнаруживает черты экрана с динамическим «контентом», как только на битвы начинают смотреть боги с Олимпа или с горы Иды, и троянцы – с городской стены. Стена, которую строят ахейцы, функционирует как еще одна экранная плоскость. Так-

же это своего рода декорация, на фоне которой разворачиваются мизансцены битвы.

Мотивы божественного полиморфизма рассматриваются как проявление в их сущности богов свойств магического живого экрана. Вариантом «выключения», сокрытия визуальной формы является умение богов прятать себя и людей в облаке или покрывать тьмой. Анализируется феномен щита Ахиллеса как плоскости с динамичным изображением, состоящим из различных, симультанно развивающихся сцен. Образ Пенелопы, ткающей и распускающей погребальное покрывало, важен как образ управления временем с помощью моделирования визуальной формы.

В статье намечена линия развития позиции зрителя-актера в европейской культуре – от богов, наблюдающих за миром людей и вмешивающихся в ход событий, до игроков компьютерных игр. Автор приходит к выводу о высокой значимости образов игры и зрелища в магической вселенной «Илиады» и «Одиссеи».

Ключевые слова: *экранная культура, Гомер, медиа, переходная зона, полиморфизм, щит Ахиллеса, покрывало Пенелопы, стена ахейцев.*

ПРЕДЫСТОРИЯ ВОЛШЕБСТВА ЭКРАНОВ. МОТИВЫ «ИЛИАДЫ» И «ОДИССЕИ»

По ряду параметров экранные гаджеты наших дней воспринимаются обыденным сознанием как разновидность волшебных предметов. Устройство телевизора, компьютера, мобильного телефона или планшета является сложным, непонятным для людей без соответствующего технического образования или потребности в самообразовании и уяснении себе принципов работы электронной экранной техники. Так что современные экраны

оказываются новым сортом волшебных предметов, отданных в распоряжение широких пользовательских масс. Последние, тем самым, обретают иллюзию владения современным, демократизированным волшебством – волшебством для всех.

К тому же совершенствование экранных технологий столь стремительно, что человек не успевает сегодня привыкнуть к возможностям экранов и не перестает удивляться их масштабу и разнообразию. Волшебство экранов постоянно обновляется, его восприятие – тоже, поэтому привычка пользования экранами не упраздняет ощущения волшебства, продолжающего развиваться и разрастаться в нашем повседневном пространстве.

Как мы уже формулировали в других выпусках «Науки телевидения», представляется плодотворным выйти за рамки современных обыденных представлений и определить суть экрана как феномена, не ограничивающего свое существование эрой кино и электроники и вообще связанного не только с культурой Нового времени. Тогда экран – это плоскость, или, добавим, нечто, выполняющее функцию плоскости/поверхности, на которой может появляться отчуждаемое, изменяемое изображение [1, с. 66-67]. Само слово экран (англ. screen, фр. écran) подразумевает несколько значений. Наряду со значением плоскости для проекции изображений есть и значение защитной поверхности, предмета отгораживающего, подобного ширме, щиту, заслону. В английской традиции применение слова «screen» весьма широко: к примеру, так обозначалась стена средневекового банкет-холла, вдоль которой расставлялись элементы оформления и разыгрывались представления для пирующих аристократов [2, р. 5].

В английских переводах комментариев Евстафия Солунского (ок. 1115 – ок. 1195) к произведениям Гомера также фигурирует слово «screen» в значении отгораживающей поверхности, внешнего слоя. В частности, Ричард Хантер анализирует концепцию Солунского о том, что мифы являлись в творчестве Гомера «теньями или экранами для благородных мыслей» [3, р. 32], а потому образы «Илиады»

и «Одиссеи» следует трактовать как аллегории. Современный исследователь отмечает, что такой подход к Гомеру у средневекового мыслителя во многом происходит из традиций неоплатоников, считавших, что внешние значения и образы поэм составляют некие щиты, ширмы, мысленно раздвинуть которые необходимо, чтобы проникнуть к подлинной, аллегоризированной истине. Последняя же всегда остается невидимой для тех, кто не способен предпринять духовных усилий и не образован [3, р. 32-33].

Нас в данном случае будет интересовать экран в значении внешней поверхности, являющейся носителем визуальной образности, информации, смыслов, но также способной представлять внешний слой некоего целого, подразумевающего внутреннее наполнение, содержание, сердцевину. Учитывая российскую научную традицию узкого понимания экрана, мы будем также пользоваться обозначением «праэкран», «праэкранный экран» по отношению к ряду визуальных явлений, связанных с культурой далекого прошлого.

Чтобы возник феномен современного переживания волшебства экранов, необходима традиция особенного отношения к волшебству как таковому. Поэтому в данной статье мы рассмотрим некоторые ранние формы волшебства, известные по религиозным верованиям и описанные в эпосе, и поразмышляем над тем, намечается ли в истории культуры движение к экранности и к тем мотивам, которые столь активно будет тиражировать современная экранная реальность. Заложен ли в истории культуры вектор развития, ведущий к нынешним экранным формам?

Итак, древнее сознание мыслит весь мир пронизываемым для сверхчеловеческого присутствия, для тесного общения и взаимодействия людей и богов. Это очень хорошо иллюстрируют «Эпос о Гильгамеше», «Илиада» и «Одиссея». В любой момент голос бога может раздаваться с неба, в любой момент люди могут обратиться к богам. Совершенно очевидно, что мир, в том числе земной, по-сторонний, понимается как тотальная переходная зона.

Если в «Эпосе о Гильгамеше» нет описания конкретных действий богов и пространственной среды, в которой они их осуществляют, то в «Илиаде» и «Одиссее» жизнь богов, быт и нравы Олимпа, описаны очень подробно. Авторитетный исследователь античного эпоса Марсель Детьен видит в этом феномен, подлежащий подробному анализу [4]. Все античные боги визуализированы. И, опять же, боги могут в любых количествах и на любой срок появляться в мире людей и общаться с ними. Весь земной мир – это зона встречи двух миров, человеческого и сверхчеловеческого. В «Илиаде» боги появляются в пространстве битв, в поле перед стенами Трои, во время споров ахейян на кораблях, на морском берегу, на морской глади, в самой Трое – практически повсюду. В Одиссее общение с богами также происходит везде, в том числе в городах, на дорогах, во дворцах и в хижинах, в подводном мире и пр.

Одной из локализованных в пространстве транзитных зон мыслится сам человек. В ряде случаев речь идет об избранном, будь то жрец, прорицатель. Но голоса, знание, видение – некая иррациональным образом обретаемая информация из потустороннего мира может проникать во внутренний мир любого человека. Такой способ взаимодействия двух миров вообще хорошо известен из истории язычества и христианства. В том числе, о нем подробно написано в нашем исследовании «Феномен визуального...», поскольку именно эта форма взаимодействия миров рождает тип индивидуально, внутренним зрением воспринимаемой визуальности [5, с. 335-364]. Данный способ взаимодействия двух миров явлен и в гомеровском эпосе. Например, в «Илиаде» Зевс посылает обманчивый сон Агамемнону о скором завоевании Трои, а в «Одиссее» Афина создает призрак сестры Пенелопы, Ифтимы, и посылает его в дом Одиссея, чтобы он явился во сне Пенелопе и утешил ее.

ПОСЛАНИЯ В ВОЗДУШНОЙ СРЕДЕ

Хотелось бы обратить внимание и на другие варианты коммуникации миров, представленные в гомеровском эпосе. Один тип коммуникации связан с готовностью людей воспринимать некоторые природные явления как знаки, посылаемые богами и представляющие зашифрованные смыслы. Так, Одиссей напоминает ахейцам о чуде, явленном богами в момент жертвоприношения: явившийся дракон пожрал восемь птенцов и их мать, а потом превратился в камень.

«Знаменем сим проявил нам событие Зевс промыслитель,
Позднее, поздний конец, но которого слава бессмертна!
Сколько пернатых птенцов поглотил дракон сей кровавый
(Восемь их было в гнезде и девятая мать пернатых),
Столько, ахейцы, годов воевать мы под Троею будем;
Но в десятый разрушим обширную стогнами Троею. –
Так нам предсказывал Калхас, и все совершается ныне».
[6, II, 324-330]

Иногда герой специально обращается к богу, моля подать знаки, чтобы увериться в его благосклонности и правильности собственных действий. Так поступает Приам, собираясь в стан ахейан:

«Зевс, наш отец, обладающий с Иды, славнейший, сильнейший!
Дай мне прийти к Ахиллесу угодным и жалостным сердцу;
Птицу пошли, быстролетного вестника, мощью своею
Первую в птицах, любимую более всех и тобою;
С правой страны ниспошли; да сходящую сам я увидаю,
С верой в нее отоюду к кораблям конеборным данаев!»
Так умоляю, – и услышал его промыслитель Кронион;
Быстро орла ниспослал, между вещей вернейшую птицу...»
[6, XXIV, 308-315]

Иногда бог является в виде смертного, а потом мгновенно улетает, обратившись в птицу, что вызывает у персонажей великое изумление, а у лучших из лучших – уверенность в том, что их только что посетило божество.

Распознавание предстоящих событий и отношения богов к происходящему по полету птиц было стабильной составляющей реальной повседневности всего античного мира. В частности, подобные эпизоды отражены у Публия Корнелия Тацита. Приведем один из них: «Между тем внимание полководца привлекло прекрасное предзнаменование: восемь орлов пролетели по направлению к лесу и там опустились. Увидав это, он воскликнул, обращаясь к воинам, чтобы они последовали за римскими птицами, исконными святынями легионов» [7, II, 17].

В подобных случаях празэкранной формой выступает воздушная среда с попадающими в поле человеческого обзора телами или явлениями (к примеру, молниями). У Гомера, как и вообще в античной традиции, перемены в воздушном пространстве воспринимаются как сознательно «пишущийся» сверхчеловеческой волей магический текст, который людям предстоит верно прочесть. (В других культурных традициях в роли празэкранной формы может оказываться нечто иное. Так, в Древней Месопотамии было весьма популярным чтение судьбы по внутренностям животных.) Важен не только сам предмет или явление, выполняющие функции, близкие функциям экрана, но и потребность в интерпретации определенных явлений внешнего мира как знаков свыше – знаков, имеющих символическую форму, иносказательность, адресность. Подобная интерпретация природных явлений свидетельствует о том, что человек мыслит себя в диалоге с магическим мирозданием. А мироздание – ориентированым на коммуникацию с людьми, обращенным к человеческому сознанию.

Антигерои, как правило, не способны не только прочесть верно сверхчеловеческие письма в воздушном пространстве, но даже почувствовать и признать их волшебное качество. Так, же-

нихи Пенелопы не желают слушать пророчество старца Алиферса, искусно гадающего по полету птиц и увидавшего дурной знак в появлении двух орлов, расцарапавших друг другу груди и шеи. Орлы были посланы Зевсом во время народного собрания, на котором Телемах пытался усюветить женихов и объявил о решении отплыть на поиски сведений об Одиссее. Один из женихов отвечает Алиферсу:

«В нашем же деле вернее тебя я пророк; мы довольно
Видим летающих на небе в светлых лучах Гелиоса
Птиц, но не все роковые. А царь Одиссей в отдаленном
Крае погиб. И тебе бы погибнуть с ним вместе...»

[8, II, 180-184]

БОЖЕСТВЕННЫЙ ПОЛИМОРФИЗМ. ТЕЛО КАК ПРАЗКРАН

Достойный герой может не сразу распознать в облике простого смертного бессмертного бога. Но при этом его поведение не будет вызывающим, дерзким, неуважительным. Вообще грубость в обращении с незнакомцами и странниками, как бы убого они ни выглядели, – дурная и даже опасная привычка. У благородных героев ее не бывает. Они каждую секунду учитывают возможность узнать от прохожих, странников, случайных встречных что-то важное для себя, то есть использовать их как носителей и трансляторов информации. Второй, даже более веской причиной соблюдения ритуала гостеприимства и вежливости, является возможность оказаться перед лицом бога, принявшего неузнаваемый облик. Некоторые женихи пытаются образумить Антиноя, особо грубого с неузнанным ими Одиссеем в образе нищего:

«Ты, Антиной, поступил непохвально, обиду нанеся
Этому нищему; что же, когда он один из бессмертных?

Боги нередко, облекшись в образ людей чужестранных,
Входят в земные жилища, чтоб видеть своими очами,
Кто из людей беззаконствует, кто наблюдает их правду”.
Так женихи говорили; но речи их были напрасны».

[8, XVII, 483-488]

Неуважение к незнакомцам, нищим, бродягам, путешественникам означает неуважение к богам.

Думается, две обозначенные причины, социально-информационная и религиозная, сыграли существенную роль в утверждении традиции подчеркнуто уважительного отношения к странникам и незнакомцам вне зависимости от их видимых регалий.

Сокрытие же собственной сути за обманчивой внешностью-экраном или хитрым словесным вымыслом расценивается как изощренность, богоподобие. Оказавшись на родной Итаке, Одиссей не узнает ни родной земли, ни богини Афины, явившейся ему в виде юного пастуха. Афина укоряет в этом Одиссея, успевшего импровизационно насочинить для нее небылиц о себе, но не гневается, поскольку, как признается богиня –

«...мы оба

Любим хитрить. На земле ты меж смертными разумом
первый,

Также и сладкою речью; я первая между бессмертных

Мудрым умом и искусством на хитрые вымыслы...»

[8, XIII, 296-300]

Почти уравнивший с богиней в своих интеллектуальных способностях, Одиссей отвечает Афине с изысканной вежливостью и уважением, превознося ее сверхчеловеческие способности:

–

«Смертный, и самый разумный, с тобою случайно, богиня,
Встреться, тебя не узнает: во всех ты являешься видах...»

[8, XIII, 312-313]

Это идеальная форма ритуала взаимоуважения божества и героя. Тип коммуникации мира людей и мира богов, когда бог или богиня лично является людям, весьма часто встречается у Гомера. Джорджия Петридоу посвящает целую монографию явлениям божеств, описываемым в древнегреческой литературе и известным по культурной деятельности, и обращает внимание на полиморфизм древнегреческих богов [9, р. 33]. Бог способен принимать любой образ, будь то животное, человек, растение, природное явление. В этих метаморфозах есть и проявление сверхчеловеческой власти, и прагматическое стремление к тому, чтобы коммуникация с людьми проходила безопасно и эффективно [9, р. 38-40]. В ряде случаев герои оказываются в состоянии не просто понять, что общаются с богом или богиней, но и как бы узнать, «узреть» внутренним зрением божественное существо. Так, Елена распознает прекрасную Афродиту, явившуюся ей в облике пожилой женщины, то есть, получается, что красота богини «проступает» сквозь облик старицы [9, р. 38].

Полиморфизм подразумевает, что само тело божества является празкраном. Не всегда прояснено, какой именно принцип преобразования избран божеством в конкретном случае – воплощение в другом теле или же преобразование своей телесной оболочки, имитирующей внешность какого-то лица. Один из случаев уточнения происходит в «Одиссее», когда к женихам приходит Ноемон, у которого Афина, принявшая облик Ментора, взяла на время корабль. Ноемон говорит:

« ... и их предводителем был, я заметил,
Ментор иль кто из бессмертных, облекшийся в Менторов
образ:
Ибо я был изумлен несказанно – божественный Ментор
Встретился здесь мне вчера, хоть и сел на корабль он
с другими».

[8, IV, 653-657]

Человеческий облик, нередко с портретными чертами знакомого героям лица, оказывается экранной формой, транслирующей волю божества. Бог или богиня решает, в облике какого смертного ему/ей удобнее предстать перед нужным героем и поговорить с ним. Так, богиня Ирида приходит к троянцам в виде приамова сына Полита, когда те совещаются во дворе перед домом Приама. Гектор распознает вещающую богиню. А Елене Ирида является в образе ее невестки Лаодики.

Афина психологически точно выбирает образы смертных в процессе помощи Телемаху, страдающему от отсутствия рядом сильного отца и нуждающегося в замещающей фигуре [10, р. 38]. Богиня является то в образе Ментеса, странника, знававшего Одиссея, то в образе Ментора, друга царя Одиссея, которому тот когда-то вверил свой дом. Богиня играет свои роли искусно, душевно перевоплощаясь в смертного и рассуждая, как должен рассуждать чтущий богов человек:

«... Но слушай

То, что тебе предскажу я, что мне всемогущие боги

В сердце вложили, чему неминуемо сбыться, как сам я

Верю, хотя не пророк и по птицам гадать неискусен».

[8, I, 195-197]

Позже Афина принимает даже облик самого Телемаха, чтобы обождать весь город и пригласить в странствие нескольких граждан от имени сына Одиссея. Внешний облик земной персоны подвергается копированию и используется как портал трансляции божественной речи, божественной воли и настроений. При этом внутреннее единство телесной оболочки, функционирующей как праэкранный, и ее содержимого, транслируемого послания, не сохраняется – и должно не сохраняться, в этом-то и весь смысл. Вместо упраздняющегося единства перед воспринимающим возникает двухуровневый образ-загадка, образ-испытание, образ-инструкция. Во внешнем визуальном слое-экране таится внутренняя суть,

сердцевина, «авторство» транслируемого содержания. Персона, выходящая с земным индивидом на связь, напрямую не явлена. Праэкран-тело показывает «не то, что есть», работает как скрывающий слой.

Боги вольны превращать и внешность смертного в праэкранный вид, чей вид изменчив. Эти божественные действия могут быть направлены как против смертных, так и во имя их спасения, успешности. Цирцея превращает спутников Одиссея в свиней, а потом возвращает им человеческий облик. После этого все они оказываются краше и моложе. Афина несколько раз меняет облик Одиссея, то наделяя его более высоким ростом и более плотным телосложением, красиво уложенными кудрями, чтобы он мог достойно смотреться как гость на пиру, то превращая в жалкого старца со струпьями вокруг глаз, чтобы никто на Итаке не узнавал его до поры до времени.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ БОГОВ И ИГРОВАЯ МАНИЯ

Также человек может становиться исполнителем советов и приказов, отдаваемых сильнейшими явно или неявно. Боги способны внушать смертным свою волю, определенные настроения и тактику действий. Как повествует Гомер об Одиссее, претерпевающим гнев Посейдона:

«Тело б его изорвалось и кости б его сокрушились,
Если б он вовремя светлой богиней Афиной наставлен
Не был руками за ближний схватиться утес...»

[8, V, 426-428]

Или Навсикая, дочь царя Алкиноя, ведет себя не так, как сопровождающие ее девушки, при виде Одиссея, ужасного на вид после долгого скитания по морю:

«В трепете все разбежались врозь по высокому берегу.
Но Алкиноева дочь не покинула места. Афина
Бодрость вселила ей в сердце и в нем уничтожила робость».
[8, VI, 138-140]

Очевиден культ опосредованной коммуникации, которая может принимать различные формы. Иногда божественное участие явлено довольно ощутимо и явственно для героев, а иногда остается ими не замеченным. При этом иногда божество воздействует не на того самого героя, чьим поведением оно желает управлять, но на нечто иное – на других смертных, на предметы. Так, чтобы разбудить Одиссея, спящего в ворохе листьев, Афина заставляет улететь в море мяч, в который играет Навсикая с подругами. Девушки кричат, и Одиссей пробуждается.

Зачем столь сложный способ пробуждения? Всякий раз управление состоянием смертных героев происходит не совсем так, как прежде. И это абсолютно самоценное условие, как бы усложняющее игру богов и делающее ее именно игрой, вся суть которой в вариативности, изощренности, бескорыстной искусности.

Сказителю важно показывать ярко и разнообразно безграничные возможности богов, их изобретательность. А самим богам чрезвычайно важно проявлять фантазию при косвенном управлении человеческим поведением. Игровое условие опосредования позволяет им в ряде случаев не обнаруживать своего присутствия, сохранять иллюзию невмешательства в ситуацию. Картинка «случайной» встречи Навсикаи и Одиссея со стороны кажется стихийным саморазвитием событий, а не кропотливо конструируемой Афиной реальностью. Эта кажимость сильна и обаятельна. Так что и сама Афина может ею наслаждаться как достоверной реальностью, автономной от чьего-либо сознательного воздействия.

И тут закономерно возникает ассоциация с компьютерными играми новых поколений, имеющих жизнеподобную картинку, убедительно «документальную» и, словно, уверяющую игроков в

том, что, хотя они и управляют виртуальной реальностью игры, там все перемены происходят «сами по себе». Игроки, словно, смотрят полностью извне на эти перемены как на автономное и независимое от них зрелище.

В свою очередь, гомеровские боги явно не желают терять роль наблюдателей, зрителей, следящих за происходящим с выгодных позиций, с дистанции, превращающей картину мира в эффектное и увлекательное, словно, и не «запрограммированное», не регулируемое зрелище. Возможно, в этом проявляется и внутреннее, бессознательное сопротивление богов предрешенности многих судеб – наблюдать незаданное интереснее, так что у них есть стимул варьировать и варьировать ход событий в рамках известного наперед и должного. Этот нюанс божественного поведения говорит о тонкой, почти психологической разработке Гомером божественной душевной специфики. Она выходит далеко за пределы архетипических образов, известных по мифологии и связанных с наличием у богов волшебных предметов, волшебных свойств и способностей.

Зевс у Гомера не только воплощает архетипы отца и супруга, как принято определять в научных изысканиях [11], и не только очевидный архетип властителя. Зевс еще и талантливый режиссер, сочинитель зрелищ. Если Посейдон собирается просто уничтожить корабль феакийцев, чтобы те не смели более помогать путешественникам, прогневивших морского бога, Зевс советует поступить гораздо более изощренно: создать впечатляющую картину превращений и перемен в ландшафте, похожих на мгновенную смену декораций:

«Друг Посейдон, полагаю, что самое лучшее будет,
Если (когда подходящий корабль издалека увидят
Жители града) его перед ними в утес обратишь ты,
Образ плывущего судна ему сохранивши, чтоб чудо
Всех изумило; потом ты горою задвинешь их город».

[8, XIII, 154-157]

Гомеровские смертные герои, бытие которых с особым пристрастием моделируется богами, тем не менее, не становятся аналогичны марионеткам, полностью зависимым и лишенным свободы воли. Герои не снимают с себя ответственности за свои деяния, не перестают относиться к себе как к полноценным действующим лицам космического целого. И боги также относятся к ним не как к чисто функциональным орудиям своих желаний.

В наши дни телеведущие или телевизионные дикторы нередко выступают не от себя лично или не только от себя, а от лица неких могущественных структур, будь то политические партии, правительство, деловые круги. Голосом медийного лица одновременно говорит и оно само, и, вроде бы, не вполне оно, а тот, кто стоит за его спиной, остается за кадром, за кулисами публичного зрелища и взаимодействия. И в каком-то смысле это сходно с образом действия гомеровских героев, испытывающих воздействие богов.

Вместе с тем, гомеровское двуединое поведение героев, действующих активно и осмысленно, однако подчиняющихся наставлениям и косвенному влиянию богов, выглядит гораздо более гармоничным. В воздействии богов во множестве случаев нет ощутимого прагматического оттенка, а герои изначально не признают их воздействие насилием над собой, продиктованным стремлением к неким целям, лежащим за пределами естественных законов универсума. Да, боги используют людей, но и люди постоянно зывают к богам, стремясь выгодно использовать их покровительство. И те и другие творят единую грандиозную игру судьбы, в которой человек далеко не просто игральные сверхчеловеческих существ.

Люди для богов – их любимые герои или прогневавшие их герои, но герои, в чем-то аналогичные персонажам авантюрного художественного произведения. У богов есть некая внутренняя «зависимость» от мира людей. Это именно психологическая зависимость, то есть стойкая привычка, необоримое желание постоянно наблюдать за миром людей, переживать происходящее с людьми и управлять их поведением и их судьбами.

«Боги, у Зевса отца на помосте златом заседая,
Мирно беседу вели; посреди их цветущая Геба
Нектар кругом разливала; и кубки приемля златые,
Чествуют боги друг друга, с высот на Трою взирая».

[6, IV, 1-4]

«...Аполлон раздражился,
Смотря с Пергамских высот, и воскликнул, троян возбуждая:
“Конники Трои, вперед! Не давайте вы бранного поля
Гордым ахейцам; их груди не камень, тела не железо...”».

[6, IV, 507-510]

Наблюдение и воздействие богов носит хронический характер. Оно их затягивает, как романистов разных эпох затягивало сочинение романов с продолжениями или как пушкинскую Татьяну затягивало чтение романов. Как увлекают современных людей телесериалы, компьютерные игры. Как затягивает сегодня фанатов создание собственных произведений по мотивам любимых известных книг, комиксов, анимации, игровых фильмов. Цель подобной творческой деятельности, как нам кажется, состоит в перманентной подключенности человека к обожаемой им «другой реальности», к жизни любимых действующих лиц в центре смоделированного мира. Человек при этом может тяготеть к какой-то одной роли – воодушевленного творца «второй реальности» или увлеченного воспринимающего субъекта. А может стремиться к совмещению обеих ролей. Может любить сочинять и моделировать индивидуально или же в хорошей компании.

В «Илиаде» происходит коллективная, вернее, командная, большая игра-зрелище, в которой задействованы целые рати смертных и много богов сразу. В «Одиссее» игра-зрелище носит преимущественно индивидуальный характер, лидирует в его режиссуре Афина, другие боги и богини появляются изредка.

Как уже давно доказано наукой в лице Мильмана Перри (1902-1935), воспринимающая аудитория гомеровских эпических поэм изначально являла собой увлеченных слушателей, внимающих устному исполнению [10, р. 325-365]. В весьма значимом современном изыскании Оливер Талпин приходит к выводам, что «Илиада» и «Одиссея» были сочинены, во-первых, как целостные, художественно совершенные произведения, а во-вторых, если учитывать особенности эпохи устного бытования литературы, могли исполняться в различных городах греческого мира перед большим скоплением народа, на празднествах, посвященных тому или иному божеству. Исполнение «Илиады», скорее всего, занимало три вечера, а «Одиссеи» – два вечера, по много часов [12, р. 44]. Таким образом, слушатели становились в переносном смысле свидетелями судеб древних великих героев, надолго подключаясь к миру гомеровского эпоса, отрешаясь от повседневных дел и реалий. В некоторой степени они оказывались и в роли олимпийских богов, перманентно подключенных к «другой реальности» героев.

В отличие от богов, слушатели не могли зреть внешним физическим зрением того, что происходит с гомеровскими героями. Но тут на помощь приходил живописный язык Гомера, его готовность апеллировать к непосредственно переживаемому любым греком опыту восприятия природы, святынь, предметного мира [12, р. 46]. Повествование Гомера должно было будить воображение, готовность представлять происходящее внутренним взором, рождать в собственном сознании картины, выразительно описываемые сказителем. В поэзии Гомера сильны свойства словесной визуализации.

Культура Нового времени все более демократизируется и подключает все более широкие массы к восприятию и созданию художественных произведений, а также все активнее развивает принципы серийности, разомкнутости смоделированной художественной реальности, явной или скрытой интерактивности. И со-

временный человек при посредстве экранных устройств получает возможности хронического наблюдения и участия в моделировании наблюдаемых миров, в управлении бытием излюбленных персонажей – что во многом аналогично стилю жизни божеств гомеровского эпоса. Имеет место тот же принцип, но меняются объекты его приложения. Реальные люди и реальный мир заменяются вымышленными героями в вымышленной реальности, жанрово многообразной, бесплотной, чисто визуальной, сосредоточенной в компьютерном пространстве.

Так пространство культуры реализует инстинкт самосохранения и решает проблему предоставления большинству стабильно желаемых и высоко оцениваемых возможностей. Массы творческих пользователей обретают иллюзию божественных способностей дистанционного управления – но в безопасных для реального мира формах, на полигоне виртуальной реальности. Воздействие на нее не столь опасно и не ведет к непреодолимым катастрофам, к каким нередко приводят действия людей в окружающей действительности. Это укрощенная, иллюзийная квазибожественность, доступная многим, но оттого и не ведущая к созданию художественно совершенных произведений, аналогичных гомеровскому эпосу или шедеврам киноискусства. Речь идет о реализации массовых потребностей, то есть, скорее, о получаемых творческими пользователями развлечениях, а не о высокой художественной ценности создаваемых ими условных «других реальностей».

Важно акцентировать и то, что, несмотря на наличие мотивов сверхчеловеческого воздействия, гомеровский эпос отнюдь не является прямым источником современного фантастического мотива медиума, или «зомбирования», когда некие существа, будь то сверхлюди или ученые, обладающие могущественными технологиями, полностью управляют сознанием и волей людей, превращая их в орудие своих интересов. Во-первых, чтобы такой мотив оформился в том виде, в каком он известен по произведениям совре-

менной массовой культуры, необходима иная оценка воздействия на человеческое сознание. У Гомера нет негативного отношения к божественной деятельности, нет критического осмысления как такового принципа манипуляций богов с сознанием и поведением героев – недовольство могут рождать лишь отдельные действия, вредящие отдельным персонажам. Боги внушают, но внушаемые люди при этом не перестают восприниматься как полноценные действующие персоны, хотя и подлежащие власти богов. И действуют герои, тем не менее, владея собой, осмысленно.

Современный же мотив тотального воздействия на волю и сознание подразумевает изначальную установку на критическое отношение к подобному контролю и управлению. Такое управление расценивается негативно, как нечто незаконное и нежелательное. А управляющие персоны понимаются как враги, как лишнее и пугающее звено в мире стихийного развития и действия. Разрушено ощущение гармонической иерархии человеческого и сверхчеловеческого. Разрушено переживание целостности взаимодействия героев с различным уровнем возможностей.

Тем не менее, в современном кино, особенно в жанре фэнтези, встречаются и варианты превращений, более близкие гомеровским мотивам. По-прежнему актуальны игры с переменной тел и жизнью героя в чужом теле. Способность многократно менять телесную оболочку в которой будет жить сущность персоны, актуальна для персонажей «Ночного дозора» и «Дневного дозора», культового сериала «Доктор Кто», фильмов «Люди Х», «Сплит» и пр. Полиморфизм продолжает восприниматься как свойство если не бога, то сверхчеловека.

Широк и спектр интерпретаций способности дистанционного воздействия героев на окружающий мир. Этот мотив заявляет о себе уже в немом кино (например, «Кабинет доктора Калигари», «Доктор Мабузе – игрок»), в дальнейшем проявляясь и в массовом, и в философическом авторском кино (например, «Сталкер», «Жертвоприношение» Андрея Тарковского).

СОХРАНИТЬ В ОБЛАКЕ. ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ. ВЫКЛЮЧИТЬ

Боги обладают способностью и прерогативой регулировать режим визуального восприятия, с чем связаны и реакции героев на происходящее, и сама возможность действия. Нередко боги резко обрывают поток визуальной информации. Что делает Гера в «Илиаде», чтобы на время отвлечь Зевса от наблюдения за битвами троянцев и ахейцев? Она предстает перед Зевсом столь приятательной, что он начинает испытывать необоримое любовное желание. Тогда Гера выражает сомнение, стоит ли им предаваться страсти на Иде, где их могут увидеть.

Гере быстро отвечивал туч воздыматель Кронион:

«Гера супруга, ни бог, на меня положися, ни смертный
Нас не увидит: такой над тобою кругом распростру я
Облак златой; сквозь него не проглянет ни самое солнце,
Коего острое око всё пронизает и видит».

[6, XIV, 341-344]

В сущности, Гера провоцирует Зевса на время скрыться в облаке и дистанцироваться от всего мира, выпуская из виду сражающиеся рати ахейцев и троянцев. В другой ситуации Афродита уносит в облаке Париса от сражения с Менелаем и возвращает его в Трою. В «Одиссее» главного героя делает временно невидимым Афина:

«Скрытый туманом, которым его окружила Афина,
Прямо к Арете приблизился он и к царю Алкиною,
Обнял руками колена царицы, и в это мгновенье
Вдруг расступилась его облакавшая тьма неземная.
Все замолчали, могучего мужа внезапно увидя...».

[8, VII, 140-145]

«Сохранить в облаке» – популярная команда в современной компьютерной технологии хранения информации. Но сам принцип

сокрытия и сохранения в облаке придуман отнюдь не компьютерными гениями. В гомеровской магической вселенной способность сокрытия-хранения в облаке закреплена за богами, а теперь, в виртуальной реальности, моделируется и используется людьми «в виртуале». Меняется модель облака и предмет хранения во временной изоляции, но принцип, сочиненный мифологическим сознанием, воспроизводится.

Троянский конь, которого создает Одиссей по подсказке Афины, как и спасение от циклопа под брюхом баранов (уже придуманное без божественного участия), – это разновидности того же принципа «облака», только примененные без всякой магии, с самыми обычными механическими предметами и земными смертными людьми. Одиссей, как самый интеллектуальный герой, способен воспринять от богов идею облака и трансформировать ее доступными для смертного средствами. И если богу присущ телесный полиморфизм, человек с помощью идеи богини открывает полиморфизм приема, технологии, обретающей различные, иногда неузнаваемые воплощения.

Так кристаллизуется принцип, который будет многообразно трансформироваться в истории культуры – принцип нетождественности материальной оболочки и ее содержания. Внутри Троянского коня, по сути дела, может быть все, что угодно, – золото, оружие, еда, животные и пр. Оболочка, скрывающий слой автономны от своего наполнения. А наполнение способно неоднократно меняться. Собственно, это и есть принцип «контента», применяемый как на телевидении, так и в компьютерной и интернет-реальности. Сам принцип коробки, то есть корпусного носителя, развившегося до форм телеприемника и компьютера, подразумевает, что «внутри» телевизора и компьютера «закладывается», или «поступает», все, что угодно, любой тип программ, информационных блоков, образов. В компьютере могут храниться какие угодно материалы, сайты могут заполняться любым содержимым – тело хранения не отвечает за то, что у него внутри. За это отвечают модераторы контента.

Один из доступных богам приемов прекращения битвы – насылание тьмы, затемнение пространства, как бы выключение зримого мира. Аякс взывает в битве, после насланной богом тьмы:

«Зевс, наш владыка, избавь аргивян от ужасного мрака!
Дневный свет возврати нам, дай нам видеть очами!
И при свете губи нас, когда уже так восхотел ты!»
Так говорил, – и слезами героя отец умилился;
Быстро облак отвел, и мрак ненавистный рассеял;
Солнце с небес засияло, и битва кругом осветилась».

[6, XVII, 645-650]

Впрочем, поскольку внешний мир продолжает существовать, временное насылание тьмы или окутывание облаком более аналогично перезагрузке, временному и относительно краткому прекращению нормального активного функционирования.

Специфична божественная способность локальных выключений какой-либо части реальности, какого-либо отдельного ее обитателя, будь то бог или смертный. Волшебница Цирцея появляется среди ахейцев невидимой. В последней песне «Илиады» Приама, шествующего через стан ахейян, сопровождает Гермес, погружая в сон стражей ахейян и отворяя тяжелые запоры сначала стеной башни, а потом и жилища Ахиллеса. Эпизодов того и другого рода предостаточно и в «Илиаде» и в «Одиссее».

Смерть же интерпретируется у Гомера как застигание тьмой взора человека. По выводам Басси, в «Илиаде» варьируются две поэтические формулы обозначения смерти – «смертельный конец накрыл его» (*telos thanatoio kalupse*) и «тьма покрыла его глаза» (*skoto socce kalupse*) [13, p. 135]. Тем самым, необратимое «затемнение» взора и означает проникновение тьмы во внутренний мир человека, что и есть смерть. Добровольное самоубийство блестящего Терминатора в картине Джеймса Камерона «Терминатор 2: Судный день» будет изображаться как затемнение экрана

мозга робота, в котором остается на несколько секунд гореть одна красная точка, а потом и она исчезает, воцаряется полная тьма.

В античной литературе индивидуальная смерть часто представляется именно как распространение «внутренней тьмы» в человеке. Однако обратная логика действует не всегда, аналогия тьмы/смерти не абсолютна. Слепота, разновидность «внутренней тьмы», может быть плодотворной, живительной для сознания, наделяя человека экстраординарным знанием, «внутренним видением», мудростью. Об этом сделано немало исследований, поэтому мы не будем подробно останавливаться на этом мотиве. Суммируем лишь, что образы наступления и исчезновения тьмы или же безвозвратного прихода тьмы обозначают поворотные изменения во внешнем большом мире и внутреннем мире индивида. Богам доступна игра с тьмой, создание иллюзий временного небытия отдельных участков внешнего мира. Образ тьмы может являть визуализацию как необратимого небытия конкретного человека, так и мнимого, обратимого небытия окружающей реальности.

Выключение-включение образуют два основных режима бытия современной экранной реальности. Технология мгновенного появления и исчезновения экранного образа, необъяснимая на уровне обыденного мышления, несет в себе культурное родство с волшебством, творимым божественной волей. Различные виды затемнения по-прежнему играют роль визуализации небытия, нефункционирования, неприсутствия, при которых отрицание, тем не менее, не означает ненаполненности, пустоты. Небытие в виде тьмы – это не отсутствие бытия, а особый режим бытия, присутствия, функционирования, так называемый «спящий режим».

ПОЛИЭКРАННЫЙ ЩИТ АХИЛЛЕСА

Появляются и предтечи идеи современного экрана. В «Илиаде» предэкранные свойства очевидны у щита Ахиллеса, выкован-

ного Гефестом и описываемого очень подробно. Это фантастическая форма с динамическими изображениями:

«Щит из пяти составил листов и на круге обширном
Множество дивного бог по замыслам творческим сделал.
Там представил он землю, представил и небо, и море,
Солнце в пути неистомное, полный серебряный месяц,
Все прекрасные звезды, какими венчается небо...».

[6, XVIII, 481-485]

«Там же два града представил он ясновречивых народов:
В первом, прекрасно устроенном, браки и пиршества зрелись».

[6, XVIII, 490-491]

«Город другой облежали две сильные рати народов,
Страшно сверкая оружием. Рати двояко грозили:
Иль разрушить, иль граждане с ними должны разделиться
Всеми богатствами, сколько цветущий их град заключает».

[6, XVIII, 509-512]

«Далее выделал поле с высокими нивами; жатву
Жали наемники, острыми в дланях серпами сверкая».

[6, XVIII, 550-551]

В сценах, отображенных Гефестом, разворачиваются брачные танцы, идет спор о мзде за убийство, происходит кража стада и погоня за похитителями и пр. Все переполнено динамикой, жизнью. Описание заставляет нас забыть, что перед нами часть вооружения. Работа Гефеста выглядит как настоящее магическое зрелище. Щит производит впечатление почти полиэкранного устройства, до которого даже современному компьютеру пока далеко. В сценах щита параллельно происходят разные события, сосуществуют разные пространства, свершаются судьбы многих людей.

Еще Лессинг в своем труде «Лаокоон...» утверждал, что Гомер описывает щит «не как вещь уже совсем готовую, законченную, а как вещь создающуюся... создает живое изображение действия» [14, с. 42]. Существенно то, что сам по себе подобный принцип описания, близкого рассказу о реально видимых событиях, не является уникальным приемом Гомера, но восходит к распространенной традиции древнегреческой литературы, о чем подробно пишет в своей книге Эндрю С. Бекер [2, р. 30-34]. Так что мы задаемся прежде всего вопросом о том, какие эффекты производит многосложное описание щита, подобного магическому экрану, в «Илиаде», в контексте всей линии Ахиллеса.

Богатая визуальная образность щита и есть знак того, что его создал Гефест на Олимпе. Никаких иных признаков волшебности у щита нет и не будет проявлено в ходе битвы. Щит не будет способствовать, допустим, волшебному спасению от какой-либо почти непобедимой опасности. (В античной мифологии есть и другие концепции щита: щит Персея помогает ему одолеть Горгону Медузу и остаться живым. При этом щит выполняет функцию зеркала, опять же праяскрана, позволяющего не смотреть на саму Горгону.) Долгое описание воплощает длительность любования сказителя формой щита, любование абсолютно бескорыстное, носящее «чисто эстетический» характер. Вместе с тем, в своем любовании Гомер словно убеждает себя и слушателей в том, что Гефест сделал все, на что был способен. Но чем более великолепен и грандиозен щит, тем мучительнее сознание неминуемой гибели героя. По точному наблюдению С. Л. Шейна, дары бессмертных лишь оттеняют непреложный факт смертности Ахиллеса [15, р. 93]. И это тем более существенно, что именно этот герой постоянно соотносится с божественным началом [15, р. 91].

Чем волшебнее щит, тем более ощутим драматизм неабсолютной волшебности его носителя. Щит, сделанный богом, не может превратить Ахиллеса в полностью неуязвимого героя. Щит потрясает наше воображение, а героя от смерти не спасает. У щита ди-

намика пиршественных форм избыточна – у Ахиллеса динамика жизни должна скоро оборваться.

Магическая полиэкранность щита оттеняет участь героя, акцентирует контраст волшебного предмета и смертности не полностью защищенного, не полностью волшебного живого тела. В образе щита как бы воплощено желание даровать надежду на спасение Ахилла – и вместе с тем указать на ее тщетность. Как показывает в своей работе Рут Скодел, гомеровские произведения во многом апеллируют к непосредственной реакции слушателей. Но в то же время слушатели состоят преимущественно из людей, хорошо знакомых с излагаемыми мифологическими сюжетами. Да к тому же и само повествование мыслится как нечто готовое, полностью завершенное и существующее в сознании Музы [16, р. 66-68]. Перед сказителем стоит задача управлять этим типом восприятия посвященных, осведомленных, когда внимание организует отнюдь не незнакомая событийная цепь, а нечто иное.

Описание щита – одно из отступлений, замедляющее развитие событий и даже в какой-то степени содержащее «ложный ключ», когда вдруг слушатели могут усомниться в том, что именно собирается сказать Муза. Вопреки знанию о судьбе Ахиллеса слушателю может показаться в процессе описания щита, что герой должен спастись. Непосредственное ощущение, тем не менее, не отрицает возможности его осмысления как мучительной иллюзии, чего-то мнимого, обманчивого, но от этого не менее желаемого. Таким образом, долгое описание визуальности щита драматизирует слушательское восприятие, будит дополнительную рефлексию, рождает противоречивые эмоции. Взывает к способности слушателя осуществлять внутреннее, умозрительное метание между описанием «полиэкранного» щита, где возможно все и сразу, и однонаправленным вектором судьбы героя, который не может быть изменен и в реализации которого Ахиллес не сможет не погибнуть.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ХОДА ВРЕМЕНИ. ПОКРЫВАЛО ПЕНЕЛОПЫ

В «Одиссее», построенной на длительных и множественных отсрочках возвращения героя домой, особо акцентирован мотив регуляции восприятия хода времени. Игры со временем подвластны Калипсо на ее волшебном острове, где год кажется месяцем, а месяц – одним днем. Калипсо замедляет переживание времени, субъективизирует его движение. И совершенно не важно и не объяснимо, как ей это удастся. Калипсо нимфа, магия есть магия.

Когда человек нуждается в тех же эффектах замедленного времени, на помощь приходит жизнь визуальной материи. Что делает супруга Одиссея, Пенелопа, чтобы отложить время своего решения о выборе жениха? Она тклет покрывало, а ночами его распускает. То есть создает визуальную материю, качество изменения которой должно обозначать движение времени, измерять ход времени. Интересно, что необходимость в покрывале мотивирована героиней как обязанность сделать погребальный саван для отца Одиссея, Лаэрта, старца преклонного возраста. Распускание сотканного покрывала, призванное отсрочить выбор жениха, выглядит и как отсрочивание смерти Лаэрта.

Пенелопа симулирует динамику жизни самотканной визуальной материи – а на самом деле с ее помощью отматывает нить времени назад. Это очень похоже на то, как в разных авантурных киносюжетах, чтобы выиграть время, перед побегом из какого-нибудь заключения герои ухитряются поставить камеру наблюдения на стопкадр, и наблюдатели-антагонисты некоторое время принимают остановленную камеру за статику наблюдаемого лица, а оно уже давно переместилось и покинуло застенок.

Гомеровская Пенелопа, живущая задолго до электронных технологий, работает, тем не менее, именно с визуальными иллюзиями. И ее действия по игре с субъективизацией и визуализацией времени, существуют на фоне магии нимфы Калипсо. Пенелопе удастся обманывать женихов три года. Нимфа Калипсо удержи-

вает у себя Одиссея в целом восемь лет. Это, конечно, больше, но цифры сопоставимы, учитывая отсутствие у Пенелопы какой-либо магии. Женихи, обвиняя Пенелопу в обмане, говорят о том, что Афина внушает ей много подобных козней. Однако догадка женихов нигде напрямую не подтверждается. Сама Пенелопа лишь однажды скажет, что демон ее надомил ткань покрывало для обмана женихов. Но и только. Такой частой и многообразной помощи от кого-либо из бессмертных, какую получает Одиссей, Пенелопе не оказывают ни Афина, ни иные боги. Повествование отображает скорее взаимодействие эстафетное. Одиссею помогает Афина, а Пенелопе помогает преимущественно любовь к Одиссею. И в своих действиях Пенелопа – достойная супруга интеллектуального Одиссея. Джон Уинклер в главе «Хитроумие Пенелопы и Гомера» своей монографии, посвященной гендерным аспектам культуры Древней Греции, даже развивает мысль о том, что в лице Одиссея и Пенелопы явлена одна индивидуальность, оба персонажа характеризуются одними и теми же свойствами [17, р. 129-161].

Если в «Илиаде» правит бал стихия мужского самовыражения, и хитроумный муж Одиссей подражает богам, создавая коня, работающего как скрывающее облако, то в «Одиссее», с ее культом дома и супружества, начертан сюжет женского хитроумия, подражания героини бессмертной нимфе. В обоих случаях подражание бессознательное, произвольное, недеklarированное. Его как бы никто не замечает и не расценивает как подражание. Но оно является таковым в общей сюжетной системе Гомера.

ЗРЕЛИЩА И ПЛОСКОСТИ. ЗЕМНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ И СТЕНЫ

Более сложный вариант подражания и его оценок несет в себе еще один праэкранный образ: стена, воздвигаемая ахейцами в процессе последнего периода войны. Стена представляет большую вертикальную поверхность, и пускай в ней есть башни, она

все равно остается аналогична экранной плоскости. Гомеровская стена ахейцев уже и в античности рождала споры, активизируя дискуссии вокруг понятий реального и возможного, истории и поэзии [13, р. 131-135]. Однако мы не будем продолжать размышления в этом традиционном русле, обратив внимание на ряд деталей образа, существенных именно для темы данной статьи.

Стена, является она историческим фактом или нет (последнее вероятнее), необходима по логике эпоса, и потому она должна появиться – притом, именно появиться в ходе повествования, а не быть уже возведенной к началу рассказа о Троянской войне. (Массовая экранная культура продолжает использовать мотив стены. Например, в «Игре престолов» это один из ключевых визуальных образов. Стена – доэлектронный экран внутри кино- и телеэкрана, визуально эффектный и несущий в себе актуальные для современного мира смыслы, что требует отдельной статьи.)

По мнению Вл. А. Лукова, мир эпоса вообще стремится к предельному параллелизму и равновесию в обрисовке действий конфликтующих сторон. Исследователь показывает это на примере «Песни о Роланде» [18]. Но данный принцип реализуется и в «Илиаде». Все основные, особо значимые действия или ситуации, имеющие место в одном лагере, должны иметь место и в другом лагере. И начинается «Илиада» с распри из-за прекрасной девы, доставшейся в качестве добычи Агамемнону. Хрисеиду надобно срочно вернуть ее отцу, жрецу Аполлона, чтобы умерить гнев бога. Эта ситуация во многом параллельна ситуации с похищением Елены и требованиями вернуть ее Менелая.

У троянцев есть стены Трои. У ахейцев нет стены, и они возводят ее, чтобы, согласно законам эпического жанра, максимально сравняться с троянцами в своих возможностях. В этом, думается, и скрыта основная, но не единственная, формальная мотивация необходимости стены.

Как справедливо отмечают исследователи, об этой стене ничего не известно из других источников. Поэтому резонно предполо-

жить, что ее никогда и не было, в отличие от стен Трои [3, р. 46-51]. По мнению и античных, и современных ученых, Гомер знал, что подобной стены у ахейцев не существовало. Поэтому, как считали в античности, в частности, Страбон, поэт мотивировал полнейшее исчезновение стены гневом богов и их решением стереть стену до основания, чтобы не оставить даже легкого напоминания о ней [3, р. 52], [13, р. 125]. Ведь в противном случае Гомера могли уличить в обмане, каким представлялся чистый вымысел. В те времена высокий жанр ассоциировался с известной всем фактологией мифов. А фактология эта мыслилась достоверной, говорящей о реальном далеком прошлом.

Но подобные необязательные сюжетные звенья и образы были необходимы Гомеру и по другим, вневременным художественным причинам. Многоопытный искусный сказитель создает весьма впечатляющую и парадоксальную ситуацию. Ахейцы стремятся разрушить стены Трои, и слушатели прекрасно знают о том, что стены Трои будут разрушены. Но в самих песнях «Илиады» происходит не это, а строительство и разрушение стены ахейцев.

Данное сюжетное звено влечет за собой другие содержательные нюансы. Ахейцы возводят стену по совету старца Нестора, и делают это за один день – к изумлению и гневу богов, которые не санкционировали данного строительства и не одобряют его, тем более что строительным работам не предшествовало большое жертвоприношение. Посейдон возмущается, беспокоясь о «резонансе» стены:

«Слава о ней распрострется, где только Денница сияет!

Но забудут об одной, которую я с Аполлоном

Около града царю Лаомедону создал, томяся!»

[6, VII, 451-453]

Зевс решает разрушить стену после окончания войны. Разрушение, как повествует Гомер, занимает целых девять дней и требует

грандиозных божественных усилий, что косвенно подчеркивает величие стены, творения человеческих рук. Стена, созданная единым коллективным усилием людей, вполне сопоставима с предметами, создаваемыми богами. Это уже не просто подражание богам, но и невольное соперничество с богами, и весьма успешное. При взгляде с большой дистанции, особенно сверху, стена ахейцев видится не только символической, но и вполне реальной «границей между победой и поражением, возможностью и невозможностью вернуться домой, жизнью и смертью» [13, р. 131]. Это образ-текст, несущий ряд смыслов, важных для ситуации войны и как бы ставящей вопросы о будущем, о результатах войны.

«Стирание» стены, о котором говорит Гомер как о том, что случится в будущем, показывает, что стена ахейцев воспринимается богами тоже как некий текст, но с другими смыслами. Это нежелательный текст людей о попытке самоутверждения и добывании вечной славы, затмевающей славу богов. В такой трактовке стена-текст не должна сохраниться и быть «прочтенной» потомками победителей Трои.

В процессе этого бессознательного соперничества возникает временный паритет уже трех сторон драматической ситуации – троянцев, ахейцев и богов. Каждая сторона обладает праякранной плоскостью с динамическим зрелищем. Боги смотрят на битвы смертных либо с Олимпа, либо с горы Иды – и то и другое отчасти также является аналогом стены. Вернее, городские стены, к тому же возведенные богами, явно аналогичны природному возвышению, с которого они взирают на мир.

Для богов сама земная поверхность, на которой происходят битвы, является, по сути, экранной плоскостью с динамическим изображением. Пребывать на Олимпе и созерцать человеческие сражения – это одно из основных божественных занятий, как мы уже писали выше.

Для троянцев, глядящих на битвы и поединки со стен Трои, опять же сама земная поверхность – экранная плоскость с дина-

мическими картинами. Таким образом, и боги и троянцы созерцают празкранные зрелища. Позиция троянцев как наблюдателей и комментаторов реализована в третьей песне, когда на стену Трои поднимаются старейшины Трои, Приам и Елена. Для старейшин несомненное ближнее зрелище – сама Елена:

«Старцы, лишь только узрели идущую к башне Елену,
Тихие между собой говорили крылатые речи:
“Нет, осуждать невозможно, что Трои сыны и ахейцы
Брань за такую жену и беды столь долгие терпят:
Истинно вечным богиням она красотой подобна!
Но, и столь прекрасная, пусть возвратится в Элладу;
Пусть удалится от нас и от чад нам любезных погибель!”»
[6, III, 154-160]

Приам же просит Елену поведать ему о том, кого они зрят на поле сражения. И Елена приступает к рассказам о сражающихся ахейцах. Эта ситуация противоречит логике военных реалий. Учитывая, что война длится много лет, Приаму уже пора знать врагов в лицо. Однако сцена размеренного комментирования необходима как закрепление за троянцами статуса их божественного величия. Они пребывают на великой, возведенной богами стене родного города и наблюдают с этого возвышения за войной, подобно богам с Олимпа. И, подобно богам же, обсуждают визуальный ряд сражений.

Параллельно старейшины наблюдают Елену и обсуждают Елену, отмечая ее ужасающую божественную красоту, столь же потрясающую, сколь пугающую (*ainos*) [19, p. 65], что создает ситуацию двойного комментирования, двойного предмета созерцания и двойного отсыла к переживанию ужасного как ужаса сражения и ужаса губительной красоты, ужаса зримо-божественного в земной, смертной. Причем, старейшины готовы отказаться от божественной Елены ради благополучия города, что подчеркивает ценность

и города, и его населения. А вся сцена на стене Трои является преамбулой к разрушению дистанции и безопасной позиции наблюдателей и комментаторов, когда царю Приаму придется снарядить колесницу и прибыть на поле битвы, чтобы самолично участвовать в заключении договора об условиях поединка Париса и Менелая и о скреплении его клятвой и жертвоприношением.

«.... ужаснулся Приам, но друзьям повелел он
Коней запрячь в колесницу...».

[6, III, 259-260]

С одной стороны, снисхождение с возвышенности в пространство самой битвы – то, что многократно проделывают в «Илиаде» и сами боги. С другой стороны, у них нарушение дистанции и переход от роли созерцателей к роли экторов не сопровождается ужасом, он всегда желаем. Так что Гомер держит параллелизм богов и троянцев, сколько возможно. Косвенно это позволяет акцентировать и драматизм отношения троянцев к происходящему как развитию их собственных судеб – в отличие от богов, переживающих, гневающихся и ссорящихся, но не из-за своих судеб.

Ахейцы же преимущественно «экторы», действователи, мотив наблюдения в повествовании об их поведении не доминирует ни в одной сцене. И это подчеркивает концентрацию их воинственных усилий.

Стены Трои не могут начать разрушаться в ходе развития событий «Илиады», поскольку разрушение Трои не должно происходить слишком быстро, это подразумеваемый финал войны [3, р. 49]. Стена ахейцев не является неприкосновенной, это «действующая модель», она «одноразовая», ее не следует бояться повредить, так как ее все равно потом уничтожат боги. Этой стены как бы и быть не должно. И это не крепость, в отличие от Трои, надежность стен которой, впрочем, лишь воспевают. В процессе повествования ахейцы так и не испытывают на прочность стены Трои, реали-

зующие в описываемых эпизодах функции «зрительских мест» и эффективной наблюдательной площадки.

Ахейцы же полностью сами создают праэкранное произведение – являются авторами своего гигантского праэкрана-стены. В этом их превосходство и обещание неминуемой победы. Но, особенно учитывая отсутствие исторического прототипа стены ахейцев, подлинным ее создателем – стены в ипостаси образа – является Гомер.

Стена реализовала необходимость в геометрически внятной плоскости, некоем зримом «заднике», перед которым, на фоне которого и во взаимодействии с которым (то есть зримо осуществляя переходность, преодолевая заграждение) могли бы сражаться рати троянцев и ахейцев.

Если иметь в виду слепоту Гомера (не доказуемую, но и не опровергнутую), то ясно, что сражение перед стеной и с внедрением в нее, с деструкцией стены, можно очень хорошо представлять именно внутренним зрением. По замечанию Лоренцо Гарсии, гомеровское описание вообще функционирует по аналогии с киномонтажом: «ощущение объекта формируется посредством сопоставления конкретных, детальных кадров этого объекта» [20, р. 36].

Внутренним зрением осуществляемое «кадрирование» особенно органично для человека античной культуры, создававшей ряд стенно-экранных плоскостей, будь то круглящаяся стенка росписного сосуда, будь то плоскость архитектурного сооружения, украшенная рельефом или барельефом со сценами из мифов. Возможно, сказитель видел перед собой, в своем сознании, именно эффективную картину, организованную плоскостью стены как плоскостью экрана, имеющего границы и потому эффективно очерчивающего границы пространства битвы.

«Тут, как ликийцы храбрейшие все не могли у ахейян
Крепкой стены проломить и открыть к кораблям их дорогу,
Так и ахейян сыны не могли нападавших ликийян

Прочь от стены отразить, с тех пор как они подступили.

.....

Башни, грудные забрала кругом человеческой кровью
Были обрызганы с каждой страны, от троян и ахеян.

Но ничто не могло устроить ахеян; держались
Ровно они...».

[6, XII, 417-434]

В сражении у стены появляется некоторая мизансценическая упорядоченность, зрелищность. Кажется, что есть более внятные контуры и возможность работать на общих планах, потому что именно эти планы наиболее эффективны, особенно для описания их сказителем, как бы держащим в сознании и передающим в слове живописные кадры битвы.

Отношение к стене или насыпи как к потенциальному экрану, служащему не только защитой, но и демонстрационной плоскостью, несущей определенный текст, опять же проходит через всю античную эпоху и дает о себе знать даже в позднеримский период, в том числе в реальных войнах. В «Анналах» Тацит, описывая поведение римлян в битвах с германцами, повествует о следующем эпизоде: «Воины тут же, после сражения, провозгласили Тиберия императором и, выложив насыпь, водрузили на нее в виде трофея оружие с надписью, в которой были поименованы побежденные племена.

Не столько раны, потери и поражение, сколько вид этой насыпи наполнил германцев скорбью и яростью. Только что собиравшиеся покинуть свои селения и уйти за Альбис, они теперь жаждут боя...». [7, II, 18-19]

Возвращаясь к гомеровскому эпосу, отметим, что сказитель оказывается подобен богу как созерцатель зрелища и создатель особенного зрелища постольку, поскольку является уникальным автором образа стены. Тем самым, повествование «Илиады» фор-

мирует четырехчастную композицию взаимодействующих сторон – ахейцы, троянцы, боги, сказитель. Эта композиция организована сквозным образом бытия-зрелища, имеющего наблюдателей, прямых участников и косвенных, дистанционных модераторов. Соотношение этих ролей у каждого конкретного героя и формирует особенность его личной позиции в общем раскладе действующих лиц.

Гомер же, хотя и апеллирует к Музе, практически реализует отнюдь не тип повествования как трансляции вдохновенного знания, получаемого от Музы. Скорее, сказитель оказывается эмоциональным транслятором, комментатором того, что он видит собственным «внутренним взором». Этот «внутренний взор» и рождает конкретные картины происходящего в потоке времени. Гомер является главным модератором целостной картины мира, в чем-то он аналогичен Зевсу. Эпическая картина мира содержит образы экранов, как магических, так и свободных от волшебства, но воспринимающихся как нечто экстраординарное.

Итак, можно утверждать, что именно образы, связанные с визуальным началом и с праэкранностью, постоянно оказываются магистральными в стихийном вызревании концепции творчества (как сказителя, так и его героев) и в создании картины мироздания, устройства медиасреды и расклада сил в сюжетах «Илиады» и «Одиссеи».

ЛИТЕРАТУРА

1. Сальникова Е.В. К предыстории внутриэкранной мизансцены компьютера // Наука телевидения: научный альманах. М.: ГИТР, 2016. № 12. С. 66-83.
2. Becker A. Sp. The Shield of Achilles and the Poetics of Ekphrasis. London: Boston: Rowman & Littlefield Publishers, INC, 1995. 191 p.
3. Hunter P. Eustathian Moments // Reading Eustathios of Thessalonike / F. Pontany, V. Katsaros, V. Sarris. Berlin: Boston:

Walterde Gruyter GmbH & Co KG. 2017. P. 9-78.

4. Detienne M. *The Greeks and Us*. Cambridge: Polity Press. 2007.

5. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012. 575 с.

6. Гомер. Илиада. М.: Художественная литература. 1986. 384 с.

7. Тацит П.К. *Анналы* // Тацит П.К. *Анналы*. История. М.: Пушкинская библиотека, 2005. 828 с.

8. Гомер. Одиссея. М.: Художественная литература. 1987. 350 с.

9. Petridou G. *Divine Epiphany in Greek Literature and Culture*. Oxford: Oxford University Press, 2015. 411 p.

10. Perry M. *Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making. The Homeric Language as the Language of an Oral Poetry* // Perry M. *The Making of Homeric Verse. The collected Papers of Milman Perry*. Oxford: At The Clarendon Press. P. 325-365.

11. Kerényi C. *Archetypal Images in Greek Religion. Zeus and Hera Archetypal Image of Father, Husband, and Wife* / translated by Ch. Holme. Princeton: Princeton University Press, 1975. 230 с.

12. Taplin O. *The Spring of Muses Homer and Related Poetry* // *Literature in the Greek and Roman Worlds. A New Perspective* / O. Taplin O. Oxford: Oxford University Press, 2000. P. 22-57.

13. Bassi K. *Homer's Achaean Wall and the Hypothetical Past* // *Probabilities, Hypotheticals, and Counterfactuals in Ancient Greek Thought* / V. Wohl. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 122-141.

14. Лессинг Г.Э. Лаокоон, или о границах живописи и поэзии [Электронный ресурс] // iknigi.net: электронная библиотека. URL: <http://iknigi.net/avtor-gothold-lessing/52842-laokoon-ili-o-granicah-zhivopisi-i-poezii-gothold-lessing.html> (Дата обращения: 10.05.2017)

15. Schein S.L. *The Mortal Hero. An Introduction to Homer's Iliad*. Berkeley: Los Angeles: London: University of California Press, 1984. 223 p.

16. Scodel R. *Listening to Homer: Tradition, Narrative, and Audience*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. 235 p.

17. Winkler J.J. *The Constraints of Desire: The Anthropology of Sex and Gender in Ancient Greece*. New York: Routledge, 1990. 282 p.

18. Луков Вл.А. Эпический мир «Песни о Роланде» [Электронный ресурс] // Знание. Понимание. Умение: Информационный гуманитарный портал. 2011. № 6 (ноябрь — декабрь). URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2011/6/Lukov_The-Epic-World/ (Дата обращения: 23.03.2017)

19. Alexander C. *The War That Killed Achilles: The True Story of Homer's Iliad and the Trojan War*. London: Viking, 2009. 230 p.

20. Garcia L.Fr.Jr. *Homeric Temporalities: Simultaneity, Sequence and Durability in the Iliad*. A thesis submitted in partial satisfaction of the requirements for degree of Doctor of Philosophy in Classics. Los Angeles: University of California, 2007.