

К. С. Карчевская

О ПРОЯВЛЕНИЯХ АРХЕТИПИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ В МИФИЧЕСКИХ И КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИХ СЮЖЕТАХ

*Работа представлена кафедрой теоретической и прикладной культурологии СПбГУ.
Научный руководитель – доктор философских наук, профессор Е. Г. Соколов*

Исследование опирается на учение К. Г. Юнга об архетипах коллективного бессознательного, находя в нем те правдоподобные элементы психической реальности, которые мы обнаруживаем как в личной психике, так и в сверхличном ее выражении, т. е. в искусстве. В статье автор только намечает тему, которую стремится разъяснить в диссертации с одноименным названием.

Ключевые слова: Юнг, архетип, коллективное бессознательное, миф, искусство, кино, герой, тень, анима, анимус.

К. Karchevskaya

ON MANIFESTATIONS OF ARCHETYPICAL IMAGES IN MYTHICAL AND CINEMATO-GRAPHIC PLOTS

The research is based on C. G. Jung's teaching about collective unconscious archetypes. It finds credible elements of psychic reality that we see both in the personal psyche and in its super-personal expression, i. e. art. In this article the author only outlines the topic to be explained in the dissertation of the same name.

Key words: Jung, archetype, collective unconscious, myth, art, cinema, hero, shadow, anima, animus.

Трудно скрыть, что массовый кинематограф, как и весь масскульт, широко использует архетипические мотивы в реализации своей продукции. «Массовое искусство – и в этом оно лишь прямой наследник искусства немассового, – эксплуатирует архаические бессознательные пласты, вводит их в оборот, играет на них, „переводит на язык

современности“ праобраз. Искусство – исторически ближайший предшественник, более „современный“, чем мифы и легенды исчезнувших народов. Вполне закономерно, что обращения к искусству – и к тому, что уже введено в Храм Искусства, т. е. прошло первичную переработку – наиболее часты. Но если проследить более отдаленные связи,

то они непременно укажут на миф, мифологически-религиозную подоплеку» [2, с. 79]. Об использовании архетипических образов в кино говорит Майкл Конфорти (юнгианский аналитик, работает с киносценаристами по вопросу архетипической когерентности): «Кино – это пересказ древних истин, который открывает доступ к миру архетипов и к той реальности, которую они создают. Каждая архетипическая драма проживается в соответствии с динамикой и доминантой этого поля. Эти поля несут с собой специфические для них формы поведения, склонности, тенденции и ограничения» [1]. Архетипы, на которые указывает Юнг в работе «Душа и миф», обсуждая их первичное проявление в мифологиях: герой, мудрец, Кора, мать, трикстер и прочие, о которых он говорит в других своих сочинениях, анима и анимус в их числе – мы встречаем в дальнейшем на протяжении всей истории искусства. Естественно, что кинематограф воспринимает уже сложившиеся образно-сюжетные сочетания, тем более, что по большому счету, архетипические образы и архетипические же истории есть тенденциозные направления восприятия, метафорически определяющие все возможные (всевозможные) способы существующих взаимосвязей человека с окружающим миром и человека с самим собой.

От Конфорти мы узнаем, что Джордж Лукас, высоко оценивая архетипическую мудрость, попросил Джозефа Кэмпбелла работать с ним над сериалом «Звездные войны». «Работа Кэмпбелла заключалась в том, чтобы характеры персонажей соответствовали порядку, последовательности и целостности их архетипических основ. И Лукас и Кэмпбелл понимали, что для того, чтобы убедительно представить Люка Скайвокера героем, его роль должна соответствовать героическим историческим персонажам. Существуют разные вариации изложения мифа о герое, при этом, в них обязательно присутствуют определенные ситуации или модели, которые должны иметь место в жизни каждого героя. Это та территория, на которой Кэмпбелл является непревзойденным специалистом. Многие его книги по мифологии, особенно

„Тысячеликий герой“, описывают путь героя в истории. Значительная часть успеха „Звездных войн“ объясняется точным соответствием архетипическим доминантам и тому, что событийная последовательность фильма отражала логику архетипического мотива, лежащего в его основе» [1]. «Тысячеликий герой» – настольная книга кинематографистов Америки.

Юнг считает, что различные варианты судьбы героя можно рассматривать как своего рода иллюстрации тех психических событий, которые происходят в процессе зарождения «самости» (самость – это целостность человека, центральный архетип или архетип упорядочивания). «Чудесное рождение» как бы пытается изобразить то, как переживается процесс индивидуации (становление собственной самостью). «Поскольку речь идет о психическом процессе, все должно происходить не эмпирически, т. е. путем либо девственного рождения, либо непорочного зачатия. Мотивы „незначительности“, незащищенности, покинутости, подверженности опасностям и т. п. как бы пытаются показать, сколь неопределенна возможность психической целостности, сколь огромны трудности, встречающиеся на пути к достижению этого „высшего блага“./ В частности, если угроза чьей-либо сокровенной самости исходит от драконов и змей, то это указывает на опасность для недавно проснувшегося сознания быть вновь поглощенным инстинктивной душой, бессознательным/Главный подвиг героя заключается в том, чтобы преодолеть чудовище мрака: это долгожданный триумф, триумф сознания над бессознательным. День и свет – синонимы сознания, ночь и мрак – бессознательного. /И сказал Бог: „Да будет свет!“ – есть проекция того незапамятного переживания отделения сознания от бессознательного» [4, с. 103–104]. Героическая история «возвращает людям веру, давая им эмоциональную поддержку. Их эго перенимает героическую, мужественную и полную надежд установку (аттитюд), что спасает положение в целом, на коллективном уровне. Следовательно, в сложных жизненных ситуациях подобные истории о героях совершенно необходимы. Миф о герое, повторен-

ный вновь, помогает выжить, так как дает то, ради чего стоит жить» [3].

Мотив противоборства героя с каким-либо «чудовищем», т. е. бессознательным можно обнаружить, например, в фильмах ужасов, детективах. Антагонисты есть не что иное как архетипические образы Тени (или Трикстера, Юнг пользуется двумя именованиями наравне), Тени, которая является бессознательной частью личности и вбирает в себя те ее характеристики, которые отторгаются Персоной, как оптимально приемлемым автопортретом личности. Тень – это спрятанные или бессознательные аспекты психологической структуры личности, ее негативная сторона, обычно отвергаемая эго, сумма всех неприятных личных качеств. Многочисленные оборотни (оборотная сторона личности), инопланетные или земные чудовища, вездесущие маньяки, потусторонние злые (недобропорядочные) духи – архетипические образы Тени, которым противостоит неизменный (видоизменяющийся) Герой. Джеймс Ф. Иаккино (американский профессор, психолог) в своей работе «Psychological reflections on cinematic terror: Jungian archetypes in horror films» разбирает более подробно модификации архетипических образов в фильмах ужасов.

В мелодраматических историях главные роли играют анима и анимус. Воплощения, фигуры «образов души» – как Юнг называет эти архетипы, всегда символизируют комплементарную, относящуюся к противоположному полу, часть психической субстанции и отражают как наше отношение к этому аспекту нашей души, так и переживание человеком всего того, что связано с противоположным полом. Анима – это образ женщины внутри мужчины, Анимус – бессознательный образ мужчины в женщине. Воссоединение мужского с женским в личности любого пола, приобретение положительных свойств посредством противоположного пола, внедрение в личность качеств цельного существа, которое изначально происходит из единого мужского и женского – вот в чем суть этих архетипов. В каждой из историй заключена какая-либо особенность взаимоотношений. Не счесть примеров всех вариаций сюжетов «образов души». Например, Андромеда из мифа о Пер-

сее – характерная Анима. Широко известный «Служебный роман» также можно признать замечательным примером анима-анимусных отношений. Акцентов может быть множество, здесь автор статьи отсылает читателя к своей диссертации, где более тщательно разбирает конкретные примеры Анимы и Анимуса в мифах, сказках и кинематографе, говорить без нюансов об этих архетипах практически не представляется возможным.

Естественно, кинематографическая персонафикация архетипов не ограничивается только теми фигурами, на которые мы обратили внимание. В целом можно сказать, что Тень, Герой, Анима и Анимус – есть наиболее яркие и узнаваемые фигуры.

Обозначив поле исследования, подытожим сказанное. Сознание – это то, что позволяет индивиду, с одной стороны, установить связь с архетипическим, с другой – создать более личный ответ на архетипическое событие. Осознание мифических и кинематографических образов и признание за ними архетипической реальности бессознательного может помочь личности воссоединить разрозненные личные впечатления-переживания и направить ее (личность) к обретению цельности. Здесь уместны слова Конфорти: «Изучая работу архетипов, мы обнаруживаем, что временные явления в нашей жизни являются выражением вневременных сфер. Повседневная жизнь богата тяжелыми вызовами и действиями, которые после рефлексии становятся задачами индивидуальной борьбы за взаимоотношения с Самостью. Таким образом, мир и наши взаимоотношения являются экраном, на котором архетипы проявляют себя и просят нас о понимании и интеграции. Фильмы также подталкивают нас к взаимодействию с ними, к проникновению в их мир и в традиции величайших в мире рассказчиков, предоставляя нам дверь, через которую мы можем войти в этот другой мир. Этот мир вечных истин обладает способностью изменять нас, если мы открыты его влиянию. С этой точки зрения, на создателях фильмов лежит огромная ответственность» [1].

Итак, теоретическое осознание архетипов посредством образов, в которых они фигурируют в мифологиях, сказках, в искусстве, в

кинематографическом в частности, призвано не только выступить подспорьем в развитии личности собственно теоретизирующего, но и всех тех, кто воспримет это исследование как руководство к действию, а именно: к дей-

ствию интеграции образов бессознательного в сознание, что скорее, нежели одинокая саморефлексия приведет личность к своей внутренней цели – обретению Самости, становлению собой, т. е. полноценной личностью.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Конфорти М.* Архетипы, когерентность и кино// МААР.RU: информационный портал профессионального сообщества московской ассоциации аналитической психологии. 2006–2008. URL: http://www.maar.ru/Reading/Conforti_Coherence.htm (дата обращения 10.11.2008).
2. *Соколов Е. Г.* Аналитика масскульта. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. 280 с.
3. *Франц М. Л. фон.* Толкование волшебных сказок. Глава 4. Интерпретация сказки «Три перышка» // JUNGLAND 2002–2006 . URL: <http://www.jungland.ru/node/2000> (дата обращения 10.11.2008).
4. *Юнг К. Г.* Душа и миф: шесть архетипов. М.: ЗАО «Совершенство» – «Port Royal», 1997. 384 с.