

КІНОАРХЕТИПІКА ЯК ЯДРО ЕКРАННОГО НАРАТИВУ

У статті введено поняття кіноархетипіка, розглянуто деякі теоретичні аспекти функціонування/обігу архетипів у вимірах кінематографічної реальності, простежено зв'язок архетипу з міфом, основні механізми/прийоми функціонування цих універсальних первообразів в кіно, досліджено досвід практичного введення архетипових мотивів та міфологічних образів у тканину екранних творів, а також певні історичні передумови актуалізації тих чи інших екранних проєкцій архетипів, жанрові закономірності апеляції до певних «кодів» культурної пам'яті людства.

Ключові слова: архетип, архетиповий мотив, міфологічний образ, кіноархетипіка.

В статье вводится понятие киноархетипика, рассмотрены некоторые теоретические аспекты функционирования/обращения архетипов в измерениях кинематографической реальности, прослежена связь архетипа с мифом, основные механизмы/приемы функционирования этих универсальных первообразов в кино, исследуется опыт практического введения архетипических мотивов и мифологических образов в ткань экранных произведений, а также определенные исторические предпосылки актуализации тех или иных экранных проециций архетипов, жанровые закономерности апелляции к определенным «кодам» культурной памяти человечества.

Ключевые слова: архетип, архетипический мотив, мифологический образ, киноархетипика.

There's the concept of filmarchetypique is included in the article. Some theoretical aspects of archetypes functioning/circular motion are considered in the cinematographic reality measurement. The connection of archetype with myth and the main/basic mechanisms/approaches of functioning of these universal prototypes in cinema are observed. The experience of practical introduction of archetypal reasons and mythological appearances/images in to a fabric of screen works is explored. The certain historical preconditions of actualization of one or the other screen projections of archetypes and genre regularities of appeal to certain «codes» of cultural memory of humanity are analyzed.

Keywords: archetype, archetypal reasons, mythological appearance, filmarchetypique.

Не потребує додаткових обґрунтувань особливий статус кінематографа у координатах сучасної культури. Протягом ХХ–ХХІ століть екран став медіумом, посередником між людиною та світом, що інтенсивно впливає на масову свідомість, надає еталонні моделі поведінки, формує ціннісні критерії, породжує «героїв нашого часу» тощо. Слід визнати, що дієвість екранного впливу має цілком об'єктивні підстави, адже культура взагалі та екрана культура зокрема, є сферою функціонування архетипів, архетипових мотивів та міфологічних образів.

Нині, на тлі експансії панівного типу культури, а саме — культури екранної, закономірно помічається активізація «архетипової свідомості» та символічного мислення, що доводить актуаль-

ність обраної теми, яка десятиліттями не втрачає популярності серед представників різних сфер гуманітарного знання.

Сучасне визначення поняття «архетип» сформулював К. Г. Юнг, він же показав залежність між міфообразами та архетипами як уламками психологічних структур, що містять відлуння архаїчного племінного устрою та більш пізні нашарування різноманітних міфологічних, релігійних, інших переконань. Взагалі ж інтерес до архетипів як інваріантів міфів та фольклору різних культур виявляли мислителі та філософи задовго до термінологічного їх оформлення Юнгом. У науці зацікавленість архетипічними образами виявилася у працях широкого кола мислителів. У межах архетипової системи уявлень це — праці Фоми

Аквінського, Вільгельма Оккама, К. Г. Юнга, К. Метца, Р. Барта, Ж. Делеза і Ф. Гваттарі, Ф. Ніцше, М. Гайдеггера, М. Еліаде; архетипічні риси персонажів у фольклорі та в літературних сюжетах досліджували О. Афанасьєв, О. Веселовський, К. Леві-Стросс, С. Мелетинський, М. Бахтін, Ю. Лотман, В. Пропп, П. Флоренський, О. Фрейденберг, інші західноєвропейські та вітчизняні представники гуманітарного знання. Репрезентаціям архетипової реальності в кіно присвячено праці М. Конфорті, Ж. Малатерре, М. Хренова, П. Сорокіна.

У сфері вітчизняної кінематографічної практики з матерією архетипу активно працював О. Довженко. Різні аспекти й конструктивні складові поняття «архетип» досліджував С. Ейзенштейн, який інтерпретував архетипи як «емоційно-динамічні моделі» — музичні, зорові, звукові, мовні, ритмічні праформи культури, символічні образи, що структурно тяжіють до певних установлених прототипів, незмінних у оновленні вектора культури.

Спираючись на таку міцну теоретичну базу, розуміючи «архетипи» як універсальні символи, категорії осягнення світу і культури, спробуємо артикулювати механізми обігу провідних первообразів у екранній сфері, яка вже понад століття є інтенціональним обширом функціонування цих культурних універсалій.

З огляду на зміцнення архетипових фундаментів сучасних екранних стратегій, видається цілком закономірним ввести у науковий обіг таке багатомірне й містке поняття, як «кіноархетипіка».

Кіноархетипіка — 1) поняття, що характеризує загальні принципи адаптації, презентації, інтерпретації та функціонування архетипів у кінематографі; 2) сфера наукового пізнання, в рамках якої вивчаються фундаментальні проблеми існування архетипів у сфері екранної культури; структурні елементи психологічної реальності, що знаходять прояв у надособистісному вираженні психіки, тобто у мистецтві — витворах творчої уяви та їх кінематографічних адаптаціях (інтерпретаціях); 3) космос певних форм, що протистоятимуть хаотичності образів, котрі цими формами породжуються; 4) засоби забезпечення типологічної взаємозалежності між задумом автора і очікуваннями глядача; 5) ментальний і техніко-технологічний інструментарій індивідуального та/або колективного автора, що дає змогу інтегрувати презентаційні моделі і символи, укорінені у несвідомому кожної людини, а їх сукупність утворює колективну історичну пам'ять людства.

Кіноархетипіка поєднує архетип та кіно, де архетип (від грець. *arhe* — початок і *typos* — образ) це — «первообраз», первинна форма для наступних утворень, своєрідна матриця, яка, насичуючись конкретним змістом, отримує одне з безлічі можливих втілень, перетворюючись на архетиповий образ. Як і годиться «праформам», архетипи лежать в основі усього суцього, формуючи одиниці значення, які можуть бути осягнені інтуїтивно. Кіно, тобто кінематограф, — мистецтво, яке, поєднуючи канони образотворення (образну систему літератури, театру та образотворчого мистецтва), стає у ХХ–ХХІ ст. однією з провідних сфер трансляції архетипових мотивів і образів.

Спираючись на філософську традицію давніх греків (аристотелівський мімесис, платонівські ейдоси), середньовічних номіналістів (універсалії Фоми Аквінського, Вільгельма Оккама), через докінематографічне образотворче мистецтво академічних європейських художніх шкіл живопису, архетипи отримали усвідомлення як основа культурного життя Європи, що знайшло підтвердження й конструктивний розвиток на хвилі психоаналітичного вибуху, насамперед у працях З. Фрейда та К. Г. Юнга.

Поява кінематографа 1895 р. (що симптоматично збігається з офіційною датою народження психоаналізу) відкрила принципово нові можливості візуальної репрезентації архетипових мотивів і образів на кіноекрані. Вже з перших кроків існування кіно з'явилося порівняння кінематографа зі світом марень і снів, втілених галюцинацій (звідси й визначення Голлівуду як «фабрики марень»). К. Метц, послідовник Фрейда, поширив класичну теорію сновидінь на період, коли людина не спить. Відтак методологія Метца дає змогу трактувати кіно як сон наяву з відповідною візуалізацією змістів несвідомого, що відкриває доступ до світу архетипів та створеної ними реальності. Важко заперечувати діалектичний зв'язок сновидінь із міфом. У кінематографі рухомі зображення та створені за допомогою техніки оптичні ілюзії покликані навіяти аналогії з перетіканням сновидінь. Отже, кінематограф, який репрезентує сновидні образи найбільш адекватно до їхньої природи, водночас є апіорно міфологічним: оповідання давніх істин, постійні апеляції до сфери несвідомого та колективної прапам'яті людства відкривають йому доступ до архетипових мотивів і образів. Через те цілком закономірно, що в кінематографі реалізуються ті самі архетипові тенденції, що й у міфах і фольклорі.

Оскільки архетип ніколи не може досягти свідомості безпосередньо, лише опосередковано, у символічній формі, зрозуміло: образно-метафорична мова екранного мистецтва відкриває обшири для експлуатації архетипу. Структурними або ж і фабульними одиницями кінооповіді можуть слугувати елементи «класичних» міфологічних систем (про Едіпа, Медею, Електру, Одіссея тощо). Трансформації повторювальних в історії культури сюжетів і образів під впливом культурних універсалій доби, «нова міфологія» осучаснених версій персонажів, сформованих за «матрицею» архетипу, переконливо свідчать: архетипічні «підмурки» лежать в основі будь-яких культурних стратегій, у тому числі стратегій кіноіндустрії.

Завдяки техніко-технічним інноваціям міфопростір на екрані набуває візуальної переконливості. За задумом автора (творця фільму), екранний дивосвіт може мати більш виразні або зневільзовані проєкції архетипу. На відміну від простих архетипових послідовностей, що експлуатуються масовим кінематографом, набуваючи рис шаблонності, авторський кінематограф апелює до несвідомого людини за допомогою більш складних архетипових сукупностей (систем, структурних будов — наприклад: кінематограф Ф. Фелліні, А. Тарковського, К. Муратової). Як зауважують психологи мистецтва, зокрема Е. Нойман та К. Юнг, творчість, ніби сновид, є потужнішою регресією, причому, чим талановитіший автор, чим вищим є його провіденційний потенціал, тим ближче його образи до архетипів, символіки міфу¹.

Розгортання архетипу, опосередковане візуалізацією архетипових фігур, полегшує взаємодію людей, продуктивність їхньої комунікації. К. Юнг у різних працях виділяє такі основні архетипи: Тінь, Герой, Мати, Аніма, Анімус, Дитя, Мудрий Старець, Стара Віщунка, Его, Персона, Самість. Оскільки Самість є архетипом більш загального рівня («трансформативним» у термінології Юнга), що не має конкретної репрезентації, він втілюється в інших (персоніфікованих) архетипах, зокрема — у дуальних парах, як-то Герой/Тінь, або Аніма/Анімус тощо.

До цього ряду можна віднести й такі поширені матричні форми, як Мати, Батько, Дитина, міфологічні, анімістичні персонажі тощо. Особливістю варіативного звернення до архетипових мотивів і образів у кінематографі можна вважати зв'язок домінантних архетипів, актуалізованих екранним твором, з його жанром. Навіть усвідомлюючи практичну відмову від чистоти жанру

у сучасному кіно, не можемо обминути певні жанрові закономірності вияву архетипів. Наприклад, домінування мотиву Тіні, як втілення темного боку людської сутності, властиве фільмам жахів, де діють типові маніяки, вовкулаки, демони, фантастичні чудовиська та ворожі нематеріальні сутності, а мотив протистояння Героя та Трікстера, як «Тіні героя», характерний для вестернів, бойовиків, детективів.

Маніпулюючи міфологічними зразками, кінематограф впливає на свідомість та сфери несвідомого глядача, тим самим сприяючи його самоідентифікації і водночас — транснаціональному взаєморозумінню між представниками різних культур. Адже архетипи — вроджені ментальні настанови, що є підсумком величезного типового досвіду предків, уламком усталених психологічних структур, що містять пам'ять про минуле людства, залишком однотипних переживань, залишених нам у спадок прашурами. Тому архетипи колективного несвідомого особливим чином близькі кожній людині, незалежно від її індивідуальних настанов. Саме існування у несвідомих сферах психіки «міфоутворювальних» структурних елементів — компонентів «колективного несвідомого», що лежать в основі психологічних процесів, пояснює збіг моделей поведінки, появу ідентичних міфологічних мотивів та образів у фольклорі народів, розкиданих по різних континентах. Так універсальне проростає національною конкретикою.

Сфера презентації національного архетипу в кіно включає не лише звернення до фольклору, до мотивів і образів колективної історичної пам'яті нації, мови, а й такі позавербальні складові, як міміка, жест, характер руху, особливості пластики тощо. Специфічним проявом національного в кіно є ритм. Зокрема, в українському кіно яскравими проєкціями національної «матриці архетипу» стали фільми міфопоетичного напрямку, з притаманною їм фантастичною міфологічністю та метафоричністю (картини О. Довженка, С. Параджанова, Ю. Іллєнка).

Здатність кінематографічного твору креативно та адекватно передавати архетипові корені, що наявні поза ієрархією свідомості, влучно «вхоплювати» вічний сюжет великою мірою визначає його успішність. А це, у свою чергу, пов'язано з умінням митця осмислити, отже перевести у сферу особистої свідомості сновидіння, фантазійні марення й ситуації, почерпнуті зі скарбниці колективного несвідомого, тобто наповнити надособистісні предформи цілком конкретними образами. Ці образи, як відомо, завжди корелюють

з провідною культурною парадигмою доби, що їх породжує. Переконливі свідчення тому знаходимо в історії культури — від прадавніх міфів до цілком сучасної екранної міфотворчості — кінематографіа, де діють архетипові персонажі та мотиви як осучаснені версії архетипу. Зрештою, з певною мірою узагальнення, ядро архетипу можна вичленити в образі практично кожного кінематографічного персонажа та моделі його поведінки у заданих обставинах.

Отримавши бурхливий розвиток протягом ХХ століття, кінематограф по праву може вважатися дитям «нового часу», а нові часи, як відомо, інспірують оновлене, більш глобальне сприйняття світу, породжуючи безкінечні трансформації міфообразів, поповнюють й без того багатий арсенал архетипових мотивів національних культур, накопичений у процесі їх розвитку. Шляхом нових і нових нашарувань модифікованих первообразів наразі утворилася складна ієрархія. Ця нелінійна сума модальностей універсальних архетипів забезпечує об'ємність, стереоскопічність погляду на світ. Перетворюючи, трансформуючи архетипові мотиви та образи, екран здатний наділяти ситуації та персонажів, створених за «матрицею архетипу», цілком сучасним смислом.

З огляду на впливовість коду архаїчних структур, від успішності експлуатації міфу та архетипу, моделей (форм) їх функціонування значною мірою залежить комерційна успішність кінопроектів, отже й рентабельність/прибутковість усієї кінематографічної індустрії.

Такі теоретичні (естетичні, культурологічні, психоаналітичні) та суто прагматичні аспекти обумовлюють підвищену зацікавленість сучасних дослідників проблемою екранної адаптації архетипових мотивів і міфологічних образів, як на структурному, так і на сюжетно-драматургічному рівні.

При цьому йдеться не лише про класичні архетипи, визначені Юнгом, а про значно ширше коло мандрівних образів та сюжетів, запозичених кінематографом з міфів, давніх легенд, фольклору та літературних джерел, де певні форми та мотиви усвідомлюються в образній формі впродовж усієї історії творчого осмислення світу. Таких універсальних образів, що перегукуються в культурній пам'яті різних культур, безліч. Вони, за твердженням Юнга, лежать за порогом нашої свідомості і зберігаються у скарбниці колективної пам'яті людського роду. Звідти, зі сфери «колективного несвідомого», інваріантні базові елементи проникають у тканину художніх образів, зокрема, в образну структуру кінотворів.

Фактично всі образи, мотиви і ситуації, котрі хвилюють людство, зрештою, можуть бути зведені до архетипових «знамеників».

Серед таких — *мотив Героя*, що з необхідністю простежується в міфологіях різних народів. У фільмах різних історичних періодів представлено різноманітні модифікації цього архетипу. Кінематографічна історія підтвердила його універсальність. Герой, як персонаж, котрому дано діяти екстраординарно, перетинати кордони світів, змінювати порядок речей, зазвичай протистоїть темній силі, загрозі, чудовиську або Тіні — як темному боку людської сутності. Задля переконання слід пригадати кінематографічні образи Героїв — від представника романтичного давньогерманського епосу Зігфрида (у «Нібелунгах» Ф. Ланга, 1924) до агресивних й непереможних супергероїв-бойовиків, таких як кіборг-Термінатор, що прибув з постапокаліптичного майбутнього («Термінатор» Дж. Кемерона, 1984).

Кінематографічні Герої, яким вдається вижити після незліченних ран, фактично неушкодженими перетинати кордони між життям і смертю, вочевидь, наділені «напівбожественним» статусом. При наповненні героїчного архетипу протилежним змістом Герой може перетворитися на Антигероя. Такого, як Леон-кілер у фільмі Люка Бессона «Професіонал» (1994), або Данило Багров у фільмі Олексія Балабанова «Брат» (1997).

З репрезентаціями Героя зазвичай пов'язані домінування архетипових мотивів війни та полювання, а також певні жанрові закономірності актуалізації тих чи інших аспектів *героїчного*. Саме жанр значною мірою відповідає за основні механізми/прийоми функціонування цього та інших універсальних первообразів у кіно. Так, артикульований мотив Героя простежуємо практично в усіх жанрах — у бойовиках, вестернах, кримінальних, воєнних фільмах, детективах, фільмах жахів тощо. У цих жанрах властиво також з'являтися й бінарному опозиціонеру/антиподу Героя — блазневі та крутію *Трікстеру* (який є еманцією Тіні). Герой і Трікстер — дуали — як світло і темрява: «Аби герой не загубився у власних позитивних якостях, його за контрастом відтіняє Трікстер. У цьому розумінні Трікстер — Тінь Героя. Якщо Герой — це Деміург, то Трікстер — деструктивний»².

Розглянемо для прикладу механізм дії архетипного ядра у детективних сюжетах, де співіснування Героя з Тінню як зі спаринг-партнером відбувається у боротьбі, грі, протистоянні. Шерлок Холмс, Еркюль Пуаро, місс Марпл, Коломбо, ко-

лективні герої серіалів «Мислити як злочинець», «Морська поліція» та багато інших «фільмів протистояння» розкривають злочини у межах усталених конвенцій жанру, одна з яких, зокрема звучить так: детектив не може виявитись злочинцем. Втім, можна навести приклади й нонконвенційних моделей. Приватний детектив Гарольд Ейнджел — герой містичного детективу Алана Паркера «Серце янгола» (1987) в процесі розслідування серії кривавих злочинів, заглиблюючись у власне невідоме, доходить страшних для себе висновків... Телесеріальним «нащадком» Гарольда «Ангела» (саме так перекладається його ім'я) став одержимий демонами Декстер, головний персонаж однойменного серіалу — кривавий убивця і водночас ревний борець за справедливість.

У кінематографі образи *Тіні* та семантично наближеного образу *Двійника-антипода* виникають вже на рівні 1910-х років. У фільмі «Празький студент» (1914) діє злостивий двійник героя — його емансиповане дзеркальне зображення. *Тінь* набуває особливого статусу у фільмах експресіонізму. Образ *Тіні* як персоніфікації демонічного начала породжує екранного вампіра Носферату у фільмі Ф. Мурнау «Носферату. Симфонія жаху» (1922). Фільм започаткував виникнення жанру хоррору, а образ вампіра породжує своє присмеркове існування у численних кіноремейках та інтерпретаціях, трансформуючись від тиранічно-жахливого до романтично-стражденного. Загалом кінематографічних версій роману Брема Стокера наразі налічується близько ста.

Домінантний мотив диполя «Герой–Тінь» не менш органічно вписується у жанрові схеми бойовика, де справжній Герой дотримує духу війни, лише отримавши моральні підстави/виправдання — у відповідь на кривдження/вбивство слабких членів спільноти (Жінки, Дитини або Старого). Він діє задля відновлення вселенського порядку.

Антагоністом героя (як нащадка культурного героя міфу, котрий відповідає за збереження усього роду) може бути як міфологічний дракон, так й ворожі стихії (як то було у радянських фільмах сільськогосподарської тематики 1930-х), природні або надприродні явища тощо. Натомість Трікстер — «індивідуалістично» спрямований антипод Героя — здатний діяти на шкоду іншим членам спільноти, блазнювати, хитрувати тощо. Звернімо увагу: генетичну спорідненість із Трікстером являють казкові хитруни, простодушні дурники (утаємнічені мудреці, як-от казковий Іван-дурень), персонажі «крутих» романів та зооморфні персонажі, що відсилають до аніміс-

тичних міфів. Версіями зооморфних персонажів у сучасному кіно є мутанти. Таких бачимо, зокрема, у фільмах канадського режисера Д. Кроненберга «Муха» (1986), «Павук» (2002).

Слід наголосити закономірність, з якою персонажі, споріднені з образами Героя і/або Трікстера, актуалізуються кінематографом на запити історичного часу. Так, у фільмах сталінської доби панував Герой героїчного стибу. З приходом до влади політичного «трікстера» Хрущова на кіноекран стали виходити герої «негероїчного» плану, індивідуалізовані та дещо іронічні. Приміром, кіногерої Леоніда Бикова.

Симптоматичною слід вважати актуалізацію героїв негероїчного плану у фільмах кінця ХХ — початку ХХІ ст. (персонажі Вуді Аллена, Дастіна Хоффмана тощо). Поступово кінематографічний мейнстрім вплинув на телесеріальну продукцію. Зокрема, радикально змінюються архетипні підвалини образів героїв серіалів детективного жанру: персонаж Пітера Фалька з серіалу «Коломбо» (з 1989 цикл детективних новел витримав уже понад 10 сезонів), невротичний Мистер Монк з серіалу «Дефективний детектив» (2002–2009), Еркюль Пуаро Агати Крісті. Такі, здавалося б, «непрезентабельні» уособлення героїчного начала протистоять світові розумних, соціально успішних, часом аристократичних злочинців — репрезентантів тінювих інстанцій людського «Я». І протистоять доволі успішно.

Кінематографічною сферою майже тотально панування архетипу *Тіні* слід визнати фільми жахів та містичні трилери.

Кристіна Карчевська у дослідженні архетипів жахливого виділяє три архетипових мотиви, найбільш затребувані в кінематографі: «жах перед інобутньою силою; страх перед створінням, котре виходить з-під контролю; страх людини перед непізнаністю власної природи»³.

Не складно знайти кінематографічні образи та сюжетні конструкції, що відповідають кожному з означених типів архетипових страхів. Перший тип жахів експлуатується у фільмах типу «Полтергейст», «Омен», «Екзерсист», «Князь Темряви». Другий тип, вочевидь, втілено в кінооповідях про Голема, Франкенштейна, Гомункулуса (перші кінематографічні адаптації відбулися у фільмах німецького експресіонізму), про інші штучні породження людського розуму, що виходять з-під контролю свого творця. До цього ряду слід віднести мотив «бунту машин», кінореалізацію якого знаходимо у «Космічній Одиссеї 2001 року» (1968) С. Кубрика, де надрозумний комп'ютер

HAL-9000, маючи практично повний контроль над космічним кораблем, вступає у протистояння з астронавтом. Зрештою, потужний комп'ютер в фільмі Ж.-Л. Годара «Альфавіль» або Матриця в однойменному фільмі творчого тандему Вачевських, у своїх інтенціях до тотального панування над людством належать до цього ж міфоряду. Серед більш камерних прикладів — фільм про реєвний автомобіль-убивцю «Кристіна» Джона Каринтера (1983). На перетині двох означених типів жахливого лежить мотивів «померлих мерців», що інспірував створення цілої низки фільмів — репрезентантів тотемістичних, канібалістичних атавізмів.

Архетипові мотиви третього типу реалізуються у фільмах про неочікувані вияви внутрішнього «Я» персонажів, котрі виявляють в собі страшні схильності, як-то здатність перетворюватись на кривавого вбивцю, перевертня, вовкулаку тощо. З цим же рядом межують жахи, породжені снами, мареннями, іншими виплодами сфери несвідомого самих персонажів. Це і жахливий вбивця із дитячих снів — Фрейді Крюгер, іншоформи руйнівного лібідо («Темні води»), лячні породження несвідомого у зіткненні з темрявою як таємничою інтенцією у японських хоррор-фільмах «Темрява», «Дзвінок» тощо.

Аналогічно з необхідністю існування дуала у парі Герой–Тінь (культурний герой і трікстер), обумовленою бажанням самоствердження, за законами взаємного доповнення функціонує парний архетип *Аніма–Анімус*. Його суттю є потенціал фемінності, притаманний чоловікові, та маскуліне начало, властиве жінці. Втім, вияви чоловічого та жіночого начала у представників протилежної статі є лише однією зі складових сутнісного наповнення архетипної форми. Іншою складовою можна вважати несвідоме уявлення про ідеал партнера протилежної статі, сформований колективним досвідом попередніх поколінь.

Містико-фантастична драма «Моє друге Я» (1984) оповідає про божевільну вередливу мільйонершу, яка, не бажаючи покидати цей світ, за допомогою чудотворця з Тибету мріє переселити свою душу у тіло молоденької покоївки. Та внаслідок прикрої помилки підселяється у тіло доволі неприємного літнього адвоката. *Чоловіче* і *жіноче* вступають у непримиренну боротьбу за володіння матеріальною оболонкою і ситуацією.

Інший аспект архетипної пари втілено у комедійній драмі Девида Френкела «Диявол носить Прада» (2006), де Меріл Стріп створила образ власної та вимогливої жінки-редактора відомого

модного журналу. «Демонічність» цієї дами вкорінена у її суто «чоловічій» діловій хватці, що сприймається оточенням як «стервозність». Це — новий погляд на конституційовані суспільством відмінності між *чоловічим* і *жіночим* у поведінкових реакціях, типах соціальної реалізації, ментальних та емоційних характеристиках, що сприяє зняттю бінарної опозиції маскулінного та фемінного в культурі як стосунків домінації і підкорення, як одного з базових стереотипів традиційної патріархатної моделі суб'єктивності.

Якщо можна говорити про архетипові мотиви чоловіка і жінки як опосередковані персоналізації архетипного диполя Аніма–Анімус та міфологічні підґрунтя розгортання їх взаємин, то такі картини, як «Хто боїться Вірджинії Вульф» (1966), «Війна подружжя Роуз» (1989, Денні де Віто), «Шепіт і крики» (1972, Інґмар Бергман), не лише презентують граничні ситуації внутрішніх суперечностей архетипної пари, а й свідчать про поступову руйнацію міфу родинної ідилії.

Цілком логічне й те, що переживання архетипового мотиву *Аніма–Анімус* трапляється переважно у мелодрамах та сімейних драмах, хоча у модному нині гендерному дискурсі можуть вирішуватися стрічки будь-яких жанрів. Зокрема, пригадаємо героїнь, які успішно запроваджують «чоловічу модель» самореалізації у бойовиках («Нікіта»), у фільмах про спорт («Дівчинка на мільйон») чи «поліцейських» стрічках: поліціанти серіалу «Кегні і Лейсі» (1981), у детективах: міс Марпл з однойменного серіалу (1984), Джессіка Флетчер («Вона написала вбивство», 1984). Ці та інші образи у часовій перспективі врівноважуються постаннями таких невротичних чоловіків-детективів, як «дефективний детектив» містер Монк, Еркюль Пуаро тощо. Яскравим прикладом інтерпретації мотиву протистояння чоловічого і жіночого начал в іронічному ракурсі, з апеляціями до культурних кодів літературного спадку, зокрема шекспірівської класики, слід визнати комедію Кастіано і Піполо «Приборкання норавливого» (1980).

Архетиповий диполь Аніма–Анімус, насичуючись багатоманітними змістами *чоловічого* та *жіночого*, утворює галерею чоловічих та жіночих кінообразів. Для втілень чоловічого начала характерні, серед іншого, такі функціональні іпостасі, як Воїн, Філософ, Месія, Мандрівник, Мисливець, Блазень, Слуга, Лідер, Чернець, Художник, та соціальні ролі: Коханець, Чоловік, Син, Товариш, Батько. При цьому чоловічі персонажі імпліцитно можуть містити характеристики представників різних божественних «пантеонів». Зокрема,

класичного давньогрецького. Архетипові мотиви авторитарного Зевса, зокрема, проглядають в образі полковника американської армії Куртца (М. Брандо) з фільму Ф. Копполи «Апокаліпсис зараз» (1979), який створив власне маленьке царство у віддалених районах В'єтнаму. Прикладів можна навести безліч.

Відповідно життєві сценарії жіночого начала відсилають до таких архетипів, як Дружина — берегиня вогнища, Мати, Коханка, Дівчисько, Воїтелька, Чаклунка. Основні функції жіночого начала також можуть бути співвіднесені з характеристиками певних міфологічних «божественних» прототипів. Серед таких — войовнича, безкомпромісна Артеміда, з образом якої корелює, скажімо, героїня культової стрічки «Вбити Білла» (2003, реж. К. Тарантіно). До образу раціональної та розважливо-практичної Афіни тяжіє Скарлетт з «Віднесених вітром» (1939, реж. В. Флемінг). Ядро архетипу альтруїстично турботливої матері-Деметри парадоксально знаходимо у комедії «Стий, бо моя матуся стрілятиме» (1992) Роджера Споттсвіуда: до героя фільму, поліцейського з Лос-Анджелеса (С. Сталлоне) приїздить матуся. Сфера її докучливого піклування поширюється й на професійні обов'язки сина. Сексапільна адвокатеса з «Дикої орхідеї» (1980, реж. З. Кінг) або зваблива героїня «Основного інстинкту» (1992, реж. П. Верховен), багато інших екранних втілень бажаної красуні втілюють різні грані міфологічного образу Афродіти, символу жіночності й кохання.

Як відомо, всі міфологічні образи відповідають за передачу належних культурних смислів, а їх структурні передумови вкорінені у сфері «колективного несвідомого». Перетікаючи у площину екрана, вони стають підмурком кінообразів. Поведінка кожного з екранних персонажів тією чи іншою мірою позначена відлуннями архаїчних схем, містить міфоподібні елементи, вкладається у цілком казкові моделі тощо. Це є свідченням позачасової сутності культури, незнищенності мандрівних мотивів та образів, базових моделей, які лише трансформуються, набуваючи, відповідно до вимог часу, нових змістів, смислів, інтерпретацій.

Серед найпоширеніших казкових моделей, що залюбки експлуатуються кінематографом — «Попелюшка», «Красуня і чудовисько», «Великий воїн» тощо.

Казкова модель «Попелюшки» у голлівудській обробці лягла в основу мелодрами Геррі Маршалла «Кралечка» (1990). Це — оповідь про

вуличну повію, яка стає нареченою стомленого життям мільйонера. Цікаво, що, попри магічне значення казкового «хепі-енду», його покликання — зачарувати долю, мовляв: «Хай буде так!» — наявність щасливого завершення не є обов'язковим атрибутом казкового сюжету. Яскравим прикладом соціальної регресії героїні, коли кохання до «не-принца» стає поштовхом довгого шляху, що веде її від почесного життя у «внутрішньому місті», серед найближчого оточення імператора, на дно суспільного буття, може стати стрічка японського режисера К. Мідзогуті «Життя куртизанки Охару» (1952).

Розгорнуту галерею жіночих образів фундовано базовим для юнгіанської «класики» архетипом Матері. На відміну від архетипових диполів Аніма-Анімус (Душа і Дух, Ерос і Логос), Немовля-Старець (початок та кінець, необізнаність та мудрість), архетип Матері постає солярним і амбівалентним — містить в собі як любов, так і загрозу (грізна Мати або її еманация — жажлива темна безодня). Найважливішими аспектами материнського архетипу вважаються плідність, доброзичлива емоційність та невичерпність її стихійних глибин. Не випадково в індійській філософії Санкхья існує трипостасний архетип матері, атрибутами якого є божество, пристрасть й темрява.

Кінотвори кінця ХХ ст. на тлі динаміки «нового культурного мислення» являють руйнацію тотальності традиційного міфологічного бінара «Свої-Чужі», з введенням у цю одвічну опозицію структурних концептів «Іншого» та «Інакшого». Концепція метафізичного «Інакшого», далекого, але не ворожого, проявлена, зокрема, у таких стрічках, як фантастичний фільм «Кокон» (1985) американського режисера Рона Ховарда, фільм С. Спілберга «Інопланетянин» (1982) про товаришування звичайного хлопчика Тома з симпатичним зворушливим прибульцем, який спізнився на свій космічний корабель. Містичний трилер «Інші» (2001) Алехандро Аменабара, з Ніколь Кідман у головній ролі, розглядає неочікуване вирішення контактів світу живих і померлих, по суті реалізує архетип «Інакших». Як узагальнюють А. Лакшевич та В. Шибанов: «Формується новий шлях пізнання культури — від передзаданого «Свого» до вже знайомого «Іншого», далі — до малозвіданого «Інакшого» і, нарешті, до непізнаного «Чужого», котрий завдяки попереднім досвідам міжкультурного спілкування припиняє бути ворогом та носієм загрози, а стає предметом інтересу та пізнання»⁴. Попри наявну тенденцію до нівеляції антагонізму з непізнаним «Чужим»,

архаїчний міф агресивного й небезпечного чужинця не втрачає своєї чинності, про що свідчить популярність фільмів про ворожих прибульців, насамперед успішність культового науково-фантастичного трилера Рідлі Скотта «Чужий» (1979), що розпочав цілу серію фільмів, ініціював створення циклу коміксів, відеоігор про зоряне «чудовисько»-монстра. Це — справжній успіх у масового глядача.

Трапляється і навпаки. Як наголошує юнгіанський аналітик Майкл Конфорті у праці «Архетипи, когерентність і кіно», «відчуження від архетипових основ можуть стати причиною проблем з написанням сценарію, створенням образів, проблемних моментів виробництва». Дослідник пише: «Здатність кіно точно і креативно передавати архетипові корені — це те, що я називаю синематичною архетиповою послідовністю. Ми могли би просто сказати, що фільми «вдаються» тоді, коли вони схоплюють вічні сюжети, і не мають успіху, коли не можуть їх вхопити»⁵.

Зрештою, кінематограф, моделюючи світ, життєві ситуації та стосунки, постійно вдосконалювався у вправності звернень до архаїчних прарформ. Вдихаючи у них нове життя, екран за потреби наповнював їх змістом відповідно до вимог часу, соціальних, ідеологічних настанов тощо. Тим самим «на руїнах старого» творився новий міф — відповідно до відомої теорії Р. Барта. Реаліям кінопроцесу кінця ХХ ст. вже доволі точно відповідають думки знаного філолога Є. Мелетинського: «"поетика міфологізування" набуває особливого смислу <...> у зв'язку зі зверненням творців до міфології, як до інструмента художньої організації матеріалу і засобу виразу певних вічних психологічних начал або принаймні стійких національних культурних моделей»⁶.

Зазначимо, що помічені особливості діють лише на рівні певної тенденції. Отже, фундаментальна опозиція «Свої–Чужі» не втрачає актуальності у полі міфологічної кіномоделі сьогодення. Саме на таких засадах організовано світоустрій у новому фантастичному фільмі Д. Кемерона «Аватар» (2009). Герой фільму Джейк Саллі — колишній американський морський піхотинець, прикутий до інвалідного візка. Він вдягнений в армійській однострій, що символізує його належність до певної спільноти, і у цьому розумінні персонаж з поширеним ім'ям Джек є предперсональним, чітко орієнтованим у координатах «Свої–Чужі». Для такої опозиції характерним є атавістичне уявлення про чужі племена як про «нелюдів».

Джейк прибуває на планету з промовистою назвою Пандора, де земні корпорації видобувають цінні мінерали, попри незгоду аборигенів — Аватарів — дистанційно керованих андроїдів, вирощених з ДНК людей та місцевої раси Наві. Американському офіцерові-інваліду Джейку судилося стати рятівником далекої планети, зробивши нетривіальний вибір у міфологічних координатах «Ми–Вони»: в антагоністичному протистоянні землян і жителів Пандори, Аватарів, Джейк стає на бік останніх. Архетипові мотиви (кінця–початку, смерті–народження) діють і на рівні сюжетоутворювальної матриці: Джейк переживає Смерть у старому ушкодженному, спаралізованому тілі задля Народження у оновленій тілесній оболонці Аватара. Перехід через фізичну смерть виводить героя на виток нового життя. Відродження/реінкарнація у новій тілесності символізує єднання з родом-племенем корінних мешканців Аватара. Принагідно слід згадати, що «Аватара» — термін, що ним в індуїзмі називають бога, який зійшов у матеріальний світ з певною місією.

Загалом на основі героїчних міфів (похідних від міфів творення) базується чимало стрічок, створених у різних жанрах, починаючи від перших бойовиків та вестернів.

З другої половини ХХ ст., внаслідок поширення катастрофічної свідомості, в кінематографі набувають актуальності впливи есхатологічних міфів — про кінець світу, тобто міфи-творення навиворіт. За приклад — фільми катастроф, що стають затребуваним жанром. Семантично близькими слід визнати різноманітні кіномодифікації міфів Оновлення через Смерть і руйнацію. Тема Воскресіння як оновлення (природи, соціуму тощо) вочевидь вкорінена в календарних міфах циклічного вмирання-відродження природи. Проекції архетипових природних циклів на соціальні стосунки забезпечують міфологічне підґрунтя такого поширеного в кінематографі сюжету, як зміна/конфлікт поколінь. У горнилі цієї міфоструктури кінематографічні герої перспективного молодшого покоління (фермент міфу) вступають у боротьбу із «замшілим», хтонічним, закоснілим та віджилим минулим, що репрезентовано зазвичай представниками старшого покоління (рудимент міфу). Такі ініціативні випробування, зокрема, подибуємо насамперед у творах, що експлуатують міф про Едіпа у різних його модальностях. Вирішення конфлікту поколінь відбувається переважно через символічну ініціацію. Цей акт, незалежно від особливостей ритуального оздоблення, свідчить про перехід незрілого члена «племені»

у старшу соціальну групу — отже, споряджений символікою повноправного входження у соціум. Архетиповий мотив ініціації маркірує фільм «Випускник» (1967) режисера Майка Ніколса. Герой фільму — 21-річний випускник коледжу Бен Бредок заводить інтрижку з дружиною одного з партнерів свого батька, переходить до «дорослого» життя через порушення табу сексуального зв'язку зі старшою представницею покоління «батьків», що стає на перешкоді «зайвому» представникові молодшої генерації у пошуках власного місця у соціумі.

Фільм вивів на екрани важливий архетип — героя «іншого», зайвого, дивакуватого, що ніби безнадійно «не вписується» в усталені координати навколишнього буття. Цей архетип набуває нових смислів та енергій за 30 років по тому, тобто у фільмах 1990-х, коли лінію продовжують мнимо «ушкоджені» персонажі — герої фільмів «Форест Гамп» (1994) режисера Роберта Земекіса та «Людина дощу» (1998) Баррі Левінсона.

Вичленовуючи глибинну структуру з-під зовнішньої форми, у численних кінотворах можна виявити біблійні мотиви, сюжети, символи, з тих, що міцно інкорпоровані у колективне несвідоме людства. Зокрема, очевидними біблійними мотивами та символами був насичений фільм С. Ейзенштейна «Бежин луг» (1937), глибини структури якого являли ситуацію «зміни богів», героїв, самої Віри, на нових ідеологічних підвалинах. С. Ейзенштейн усвідомлював потенціал, що міститься у фільмах, архетипових за своєю природою: «Предмет произведения искусства действително только тогда, когда временный, сегодняшний, изменчивый сюжетный частный случай по строю своему насажен на колодку, отвечающую закономерности ситуации или положения определенной первобытной нормы общественного поведения»⁷.

Апелював до біблійних мотивів та образів і О. Довженко⁸ — у фільмі «Щорс» (1939), Симптоматично, що біблійні архетипи залучалися авторами для переорієнтації свідомості глядачів на цінності радянської (читай атеїстичної) моделі світоустрою.

З іншого, боку сама соціалістична утопія була квазірелігійним феноменом. На цю утопію парадоксально працювали різні міфоструктури. Пантеїстична, фольклорно-міфологічна модель світоустрою у довженківському фільмі «Земля», фундована демонстраціями архаїчного ритуалу жертвопринесення. Принципово спільним для

міфосвітів є тяжіння до сакральності, вкорінене у несвідомому як вроджена апріорність. Своєю успішністю ці кінотвори зобов'язані не стільки ідеологічному потенціалу, скільки своїй архетипічній природі.

Юнг визначав цей феномен як «прорив архетипічної свідомості в політичне».

Обсяги цього дослідження не передбачають охоплення усіх периферійних мотивів міфів, епосу, казки, що може стати темою окремих захопливих розвідок. У межах цієї статті, розглядаючи архетипові підвалини екранного наративу, ми спробували дослідити, якими різними шляхами екранні оповіді вводять нас у світ вічних істин, являючи здатність через часові явища буття виражати змісти позачасових сфер. Екран переконливо демонструє: в основі кожної нарації при уважному розгляді вдається виявити послідовність міфологічних, фольклорних або інших мотивів як простих оповідальних одиниць — елементів з транснаціональної скарбниці культури. Саме ці уламки міфоструктур, архетипів різного ієрархічного рівня, становлять певний «загальний знаменник» — архетипове ядро екранної оповіді.

¹ Юнг К. Г., Нойманн Э. Психологизм и искусство ; пер. с англ. / К. Г. Юнг, Э. Нойманн. — М. : REFL-book ; К. : Ваклер, 1996. — С. 37.

² Штильман М. Трикстер, герой, его тень и ее услуги // Полилог : Философия. Культурология. — Вып. 1. Трикстер. — Альманах Харьковской гос. акад. культуры, 2006 г. — С. 128.

³ Карчевская К. С. Фильмы ужасов: архетипы «ужасного» // Acta eruditorum. — Вып. 4. — СПб. : Издательство Русской христианской гуманитарной академии, 2007. — С. 137.

⁴ Лашкевич А. В. О современной межкультурной коммуникации (на примере цикла радиопередач «Дунне кизилиос») // А. В. Лашкевич, В. Л. Шибанов // Альманах Удмуртского ПЕН-клуба. — Инвожо, 2009. — № 5–6. — С. 57.

⁵ Conforti M. Archetypes, coherent and cinema // «Spring». — № 73. — 2005. — С. 119.

⁶ Мелетинский Е. М. Аналитическая психология и проблема происхождения архетипических сюжетов // Бессознательное : Сб. науч. ст. — Новочеркасск, 1994. — С. 163.

⁷ Эйзенштейн С. Метод [в 2-х т.] / С. Эйзенштейн ; сост., авт. предисл. и коммент. Н. И. Клейман. — М. : Музей кино, Эйзенштейн-центр, 2002. — Т. 1. — С. 295.

⁸ Зубавина І. Трансформація біблійних міфологем в українському кіно // Кіно-Театр, 1996. — № 6. — 1996. — С. 37.