

КІНОЕКРАН ЯК СФЕРА РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ АРХЕТИПІЧНИХ МОТИВІВ ТА МІФОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ

Не потребує додаткових обґрунтувань особливий статус кінематографа в координатах сучасної культури. Протягом ХХ–ХХІ століть екран став медіумом, посередником, що інтенсивно впливає на масову свідомість, надає еталонні моделі поведінки, формує ціннісні критерії, породжує «героїв нашого часу» тощо. Слід визнати, що дієвість такого впливу кіно та екранних медіа на глядацьку аудиторію, на яку перетворилось фактично все людство, має цілком об'єктивні підстави. Адже культура взагалі та екранна культура зокрема є сферою функціонування архетипів, архетипічних мотивів та міфологічних образів. Саме вони, виражені через символи і знаки культури, стають основою конструювання реальності в мистецтві. Вони ж відкривають неосяжні обшири для маніпуляцій масовою свідомістю. Чи не найбільш впливовими виявляються кінематографічні образи, що, нагадуючи «сновидіння наяву», є проєкціями внутрішнього світу людини, зокрема архаїчних шарів її психіки.

З огляду на зміцнення архетипічних 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 проявляються в надособистісному вираженні психіки, тобто у мистецтві — витворах творчої уяви та їхніх кінематографічних адаптаціях (інтерпретаціях); 3) космос певних форм, що протистоїть 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 дозволяє інтегрувати презентаційні моделі і символи, укорінені у несвідомому кожної людини, а їхня сукупність утворює колективну історичну пам'ять людства.

Кіноархетипіка поєднує архетип та кіно, де архетип (від грець. *arbe* — початок і *typos* — образ) це — «першобраз», первинна форма для наступних утворень, своєрідна матриця, яка, насичуючись конкретним змістом, отримує одне з безлічі можливих втілень, перетворюючись на архетипічний образ. Як і годиться «праформам», архетипи лежать в основі усього сущого, 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 архетипічних 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 визнання 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 в 1895 р. (що симптоматично збігається з офіційною датою народження психоаналізу) відкрила принципово нові можливості візуальної репрезентації архетипічних 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 Голлівуда як «фабрики марень», «фабрики мрій»). 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 оптичної ілюзії покликані навіяти аналогії з перебігом сновидінь. Отже, кінематограф,

який репрезентує сновидні образи найбільш адекватно до їхньої природи, водночас є апріорно міфологічним: оповідання давніх істин, постійні апеляції до сфери несвідомого та колективної прапам'яті людства відкривають йому доступ до архетипічних мотивів і образів. Через те цілком закономірно, що в кінематографі реалізуються ті самі архетипічні тенденції, що й у міфах та фольклорі.

Архетип сам ніколи не може досягти свідомості безпосередньо, лише опосередковано, у символічній формі. Тому образно-метафорична мова екранного мистецтва відкриває обшири для експлуатації архетипу, за допомогою якої кінематографічна образність формується структурно, а часом і фабульно подібно до «класичних» міфологічних систем (про Едипа, Медею, Електру, Одисея 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, зокрема стратегій кіноіндустрії.

Завдяки техніко-технічним інноваціям міфопростір на екрані набуває візуальної переконливості. За задумом автора (творця фільму), екранний дивосвіт може містити більш виразні або зневільовані проєкції архетипу. На відміну від простих архетипічних послідовностей, що експлуатуються масовим кінематографом, набуваючи рис шаблонності, авторський кінематограф апелює до несвідомого людини за допомогою складніших архетипічних сукупностей (систем, структурних будов). Таким, наприклад, є кіно Ф. Фелліні, А. Тарковського, К. Муратової. Як зауважують психологи мистецтва, зокрема Е. Нойман та К. Г. Юнг, творчість, ніби сновидіння, є потужнішою регресією, причому що талановитіший автор, то вищим є його провіденційний потенціал, то ближчі його образи до архетипів, символіки міфу [1, с. 37].

Як у снах, міфах та казках, так і в кінематографі через розгортання архетипу, що опосередковане візуалізацією архетипічних фігур (Герой, Трікстер, Тінь, Мудрий Старець, Стара Вішунка, Мати, Батько, Дитина, анімістичні персонажі тощо) уможливується взаємодія людей, їхня продуктивна комунікація. Для кінематографа характерне варіативне звернення до архетипічного образу в очікуванні запланованої емоційної реакції, причому домінантні архетипи, актуалізовані екранним твором, великою мірою визначають його жанр. Навіть усвідомлюючи практичну відмову від чистоти жанру в сучасному кіно, не може-

мо оминати певних жанрових закономірностей вияву архетипів. Наприклад, домінування мотиву Тіні як втілення темної сторони 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, сприяючи його самоідентифікації і водночас — транснаціональному порозумінню між представниками різних культурних традицій. Адже архетипи — вроджені ментальні установки, що є підсумком величезного типового досвіду предків, уламками усталених психологічних структур, що містять пам'ять про минуле людства, це залишок однотипних переживань, залишений нам у спадок пращурами. Тому архетипи колективного несвідомого особливим чином близькі кожній людині, незалежно від її індивідуальних особливостей. Саме існування у несвідомих сферах психіки «міфотворчих» 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.

Утім, з абстрактного й універсального може виростати національне і конкретне. Архетипіку екранних образів, актуалізованих тією чи іншою культурою, сучасна наука вивчає в координатах відповідної традиції, зокрема кінематографічної. Сфера презентації національного архетипу в кіно включає не тільки звернення до фольклору, до мотивів і образів колективної історичної пам'яті нації, мови, а й такі позавербальні складові, як міміку, жести, характер руху, особливості пластики тощо. Специфічним проявом національного в кіно є ритм. Зокрема, в українському кіно яскравим виявом національної архетипіки стали фільми міфопоетичного напрямку, з притаманною їм фантастичною міфологічністю і метафоричністю (картини О. Довженка, С. Параджанова, Ю. Іллєнка).

Здатність кінематографічного твору креативно та адекватно передавати архетипічні корені, що існують поза ієрархією свідомості, влучно «вхоплювати» вічний сюжет великою мірою визначає його успішність. А це пов'язано з умінням митця осмислити, перевести у сферу особистої свідомості сновидіння, фантазійні марення й ситуації, почерпнуті зі скарбниці колективного несвідомого, тобто наповнити надособистісні праформи цілком конкретними образами.

Ці образи, як відомо, завжди корелюють із провідною культурною парадигмою доби, що їх породжує. Переконливі свідчення тому знаходимо в історії культури — від прадавніх міфів до цілком сучасної екранної міфотворчості — кінематографа, де діють архетипічні персонажі та мотиви як осучаснені версії архетипів. Зрештою, з певною мірою узагальнення, ядро архетипу можна вичленили в образі практично кожного кінематографічного персонажа та моделі його поведінки у заданих обставинах, що дає підстави твердити про архетипічність кінематографічних сюжетів (мотивів) та образів загалом.

Сучасне визначення поняття «архетип» сформулював К. Г. Юнг, він же показав залежність між міфообразами та архетипами як уламками психологічних структур, що несуть 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 оформлення Юнгом. У науці зацікавленість архетипічними образами виявилася у працях широкого кола мислителів. У межах архетипічної системи уявлень — це праці Фоми Аквінського, Вільгельма Оккама, К. Г. Юнга, К. Метца, Р. Барта, Ж. Делеза, і Ф. Гваттарі, Ф. Ніцше, М. Гейдеггера, М. Еліаде; архетипічні риси персонажів у фольклорі та в літературних сюжетах досліджували О. Афанасьєв, О. Веселовський, К. Леві-Стросс, Е. Мелетинський, М. Бахтін, Ю. Лотман, В. Пропп, П. Флоренський, О. Фрейденберг, інші західноєвропейські та вітчизняні представники гуманітарного знання. Репрезентаціям архетипічної реальності в кіно присвячено праці М. Конфорті, Ж. Малатерре, М. Хренова.

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 усталених прототипів, незмінних при оновленні вектора культури.

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

Враховуючи обмежений обсяг наших розвідок, сконцентруємо дослідниць-

ку увагу на кінематографі, свідомо уникаючи таких розширень екранного поля, як телебачення та ЗМІ, що також експлуатують архетипи, створюючи «нову міфологію», насаджуючи «модні» іміджі, норми життя та споживання, надаючи моделі поведінки, «взріці для наслідування» поколінням людей. Утім, експлуатація архетипів та міфологем екранними медіа відбувається переважно на рівні спрощених кліше та стереотипних схем. Приміром, пересічна серіальна продукція, що, вихолощуючи багатомірність образу, характерного для твору кіномистецтва, розглядає зазвичай низку різноманітних комбінацій стандартних/базових драматургічних ситуацій. Кожна з таких колізій, хоча й містить ядро архетипу, без належного/образного наповнення архетипічних форм «редукує» до відвертого «кодексу соціальних нормативів», маніпулятивної матриці. Адже саме образність — це чи не єдине, що вирізняє мистецтво від «безобразного» екранного продукту на рівні профанних форм буденного спілкування.

Тому в річищі нашого дослідження видається перспективним зосередити увагу на кінотворах, які виникають та існують значною мірою за законами побудови міфу, формуючи сукупність образів, укорінених в архаїчних структурах колективного несвідомого.

Кінематограф, отримавши бурхливий розвиток протягом ХХ століття, по праву може вважатися дитям «нового часу», а нові часи, як відомо, інспірують оновлене, глобальніше сприйняття світу, породжуючи безкінечні трансформації міфообразів, поповнюють і без того багатий арсенал архетипічних мотивів національних культур, накопичений у процесі розвитку. Шляхом все нових нашарувань модифікованих першообразів утворюється складна ієрархія. Ця нелінійна сума модальностей універсальних архетипів забезпечує об'ємність, стереоскопічність погляду на світ.

Перетворюючи, трансформуючи архетипічні мотиви та образи, кінематограф здатен наділяти ситуації та персонажів, створених за «матрицею архетипу», цілком сучасним смислом. Архетип при цьому виступає за несвідомий зразок, повторюваний шаблон, придатний для формування уявлень. У випадках імпліцитного введення в тіло фільму глибинних структурних елементів або модифікацій архетипічних семантичних одиниць лише невловимі, віддалені резонанси кінематографічних версій змушують глядача впізнавати у незнайомому знайоме, справляють на нього глибоке враження, зберігаються на несвідомому рівні у вигляді смислових асоціацій, надають глядачеві мотиваційних

поштовхів у поведінці, сприяють пробудженню його індивідуальної свідомості, отже — стають дієвим важелем у формуванні ідентифікації сучасної людини.

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

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

При цьому йдеться не тільки про класичні архетипи, визначені Юнгом, а про 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 упродовж усієї історії творчого осмислення світу. Таких універсальних образів, що перегукуються в культурній пам'яті різних культур, — безліч. Вони, за твердженням Юнга, перебувають 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, що хвилюють людство, зрештою можуть бути зведені до архетипічних «знаменників».

К. Г. Юнг у різних працях виділяє такі основні архетипи: Тінь, Герой, Мати, Аніма, Анімус, Дитя, Мудрий Старець, Его, Персона, Самість. Останній термін Юнг включає у глосарій лише 1960 року. В термінології Юнга поняття «Самість» означає центральний архетип, першообраз єдності і впорядкованої цілісності, центр і мету індивідуації, тобто становлення особистості, її інтеграції “за образом і принципом Бога в людині” [2, с. 47].

Виявлення кінематографічних проєкцій Самості можливе лише на рівні «робочої гіпотези», оскільки Самість «як психічна цілісність має свідомі і несвідомі аспекти» [3, с. 553].

За К. Г. Юнгом: «Емпірично самість проявляється у сновидіннях, міфах, казках, являючи персонажі “надординарної особистості”, такі як король, герой, пророк, спаситель тощо або ж у формі цілісного символу: кола, квадрата, хрес-

та тощо. Коли самість репрезентує єдність протилежностей, вона також виступає у вигляді поєднаної дуальності, наприклад, у формі дао, як взаємодія інь і янь або ворожих братів, або героя і його супротивника (суперника, заклятого ворога, дракона), Фауста і Мефістофеля тощо. Тому емпірично Самість представлена як гра світла і тіні, хоча осягається як цілісність і союз, єдність, у якій протилежності поєднані» [3, с. 553–554].

Натомість послідовник Юнга Хайнц Кохут під Самістю розуміє «почуття власної ідентичності», розглядає її як «осердя особистості» [4, с. 148].

Доналд Вудс Віннікотт тлумачить Самість як поняття, дотичне до «Істинного Я», окреслює «процес визрівання», що передбачає «еволюцію Его і Самості» [5, с. 8]. В іншій роботі дослідник інтерпретує Самість як «спонтанну складову особистості, що розвивається самовільно», якщо ж «істинній самості не дозволяють проявляти себе відкрито, то її захищає податлива “облудна Самість, облудне Я”» [6, с. 45]. Вочевидь, тут йдеться про Персону як захисну машкару. За концепцією Юнга: «На шляху індивідуації людина насамперед скидає свої Маски як результат соціального відчуження від інших» [7, с. 203].

Попри неоднозначність інтерпретацій психоаналітики сходяться в одному: оскільки Самість є архетипом — незаповненою формою, потенційно відкритою для безлічі можливостей, кожен може заповнювати цю форму образами з конкретного індивідуального досвіду. Отже, множина символів Самості виявляється практично невичерпною.

Традиційно символами Самості є коло, інші фігури і образи. Серед репрезентантів Самості — сонячний диск, Христос, буддійська мандала (сакральне схематичне зображення, що символізує модель Всесвіту) тощо.

Для кінематографічної реальності, де задіяні не абстракції, а цілком конкретні персонажі та атрибути матеріального світу, наповнення архетипної форми Самості можуть бути різноманітними. К. Г. Юнг у своїх «Тавістокських лекціях» при дослідженні проблем індивідуації наголошує: «Самість є нашою життєвою метою, оскільки вона є завершеним вираженням цієї фатальної комбінації, яку ми називаємо індивідуальністю» [2, с. 61].

У кінематографічній транскрипції, по суті, йдеться про опис ступенів процесу індивідуації через зображення низки духовно-душевних подій в образах зовнішнього світу.

Для екранних персонажів індивідуація як самоздійснення/самореалізація

передбачає певну послідовність конфліктів, колізій, випробувань, інших перешкод, подолання яких вчить героя керувати інстинктами, компенсувати темний, архаїчний бік власної природи, «гріховну інстанцію особистості». Наочна «Інакшість» носіїв сильної Самості щодо загального «масіуму» обумовлює їхній статус «екстраординарних» фігур, героїв, котрих умовно можна поділити на кілька груп/типів. Так, фахівець із аналітичної психології Ганна Костантинова у статті «Гидкі лебеді в терапії» [8] фактично зводить базові шляхи реалізації особистості до п'яти типів, які можна умовно наректи: пасіонарії/апасіонарії, диваки, психотики, невротики, носії шизоїдного гену.

У своїй типології Г. Костантинова виходить з того, що у процесі індивідуації Самість як архетип порядку і цілісності протистоїть асиметрії розвитку структурних складових особистості, не дає одному з вимірів Я повністю домінувати над іншими: інтровертному заглибленню у сумарний життєвий досвід (Его) не дозволяє взяти гору над екстравертною орієнтацією на світ (Персоною) і навпаки. Таким чином, Самість вступає у безперервний діалог з Его (самоусвідомленням особистості) та у конфлікт із Персоною — розгорнутою назовні облудною машкарою, іміджем, що проявляє себе через стиль поведінки, рольові функції, одяг тощо.

У випадках конформного розчинення персонажа в соціальних ролях Персона домінує над Самістю, прояви якої редукуються до суто зовнішньої атрибутики.

Тут необхідно наголосити, що Самість як неперсоніфікований архетип потенціалу людської особистості виражається через інші, персоніфіковані архетипи. Вона може втілюватися в різноманітні образи, що органічно лягають на кінематографічний ґрунт.

У практиці екранних втілень належність персонажа до певного типу згадуваної вище типології обумовлює природу типового для нього конфлікту, адекватність ставлення до реальності, характер переживань, і цей «комплекс» зазвичай відповідає вимогам того чи іншого кіножанру або контамінації жанрів.

До першої, доволі поширеної групи, Г. Костантинова зараховує цілеспрямованих, самодостатніх героїв, котрі прагнуть перетворити світ відповідно до своїх пасіонарних або ж апасіонарних установок. У кіно такі «пасіонарії» трапляються насамперед у бойовиках та вестернах. Їхній шлях — шлях Воїна, Спасителя, Переможця чудовиськ, Месника або Борця за справедливість, за гармонізацію Хаосу тощо.

Другу групу утворюють екзотичні персонажі, які на поклик Самості ведуть пошук/тлумачення образів з «архіву колективного несвідомого», не втрачаючи при цьому контактів з Его. Часом вони виглядають як дивакувати Інші, вирізняючись із загалу. Серед таких — екранні психоаналітики, медіуми, контактери, представники творчих професій.

Третій поширений тип — персонажі, які втратили контакт із власним Его, позбулися детермінуючих зв'язків з реальністю, занурившись у простір несвідомого. Це — кінематографічні психи, маніяки та інші «неадекватні». Такі постаті органічно вписуються в моделі експресіоністичного та сюрреалістичного кіно, що презентують темні закутки людського несвідомого — «сплячих у нас чудовиськ». Для таких фільмів характерні сцени жорстокості, породжені конфліктом цих темних сил із розумом. Дійові особи фільмів жажів, кривавих детективів часто належать саме до цього типу психотиків. Це — потенційні пацієнти психіатричних клінік.

Представники п'ятого, невротичного типу у спробах захиститися від глибинних потягів Самості тяжіють до Его як до свідомого виміру Я, намагаються розгадати його код, тобто зрозуміти/ідентифікувати себе. Невротик схильний вважати себе причиною всіх негараздів, навіть світового масштабу. Висока міра відповідальності провокує тривогу, депресію, відчай. Серед іншого, такий синдром самотності і відчуження спостерігаються у кіногероїв, починаючи з екзистенційної тетралогії «Пригода» (1960), «Ніч» (1961), «Затьмарення» (1962), «Червона пустеля» (1964) М. Антоніоні, екзистенційних домінант у стрічках Ф. Фелліні «Дорога» (1954) та «Ночі Кабірії» (1957), знаходять вияв в інших фільмах, що дають підстави розглядати індивідуацію героїв переважно через екзистенційний невроз як своєрідну втечу від самотності, тоді як конструктивне розв'язання внутрішнього конфлікту передбачає пошук «шляху до себе».

Кіноперсонажі, що самореалізуються за типом «носія шизоїдного гена», непристосованого до ритуалів буденного життя, але які поза тим здатні знаходити нові нетривіальні шляхи у незнайомій обстановці, апелюють до образів казкового Івана Дурня, прихованого мудреця тощо. Самозаглиблено-замкнений, аутичний герой драми Баррі Левінсона «Людина дощу» (1988), що несподівано виявив свої приховані таланти в казино — яскравий кінематографічний приклад самореалізації такого типу.

Самореалізація (індивідуація), за Юнгом, є метою психічного розвитку,

головним смислом та завданням людського буття: «Це процес, що відроджує психологічного «індивіда», тобто уособлену єдність, певну цілісність» [3, с. 197].

Особистість набуває цілісності, якщо в процесі розвитку рухається за покликом своєї Самості, на шляху до своєї реалізації стає все вільнішою у самовираженні та самопізнанні. Екранний Герой при цьому, усвідомлюючи власний потенціал, можливості, сутність, емансипується від загалу.

Відтак, пробудження Самості пов'язане з виокремленням індивідуальної свідомості зі стихії від початку недиференційованого колективного несвідомого. Процес народження Я, визрівання особистості проходить різні фази життєвого циклу — від народження (Дитя) до старості (Старий) як найвищого ступеня гармонізації сфер свідомого і несвідомого. Кінець життя діалектично пов'язаний із початком. Хрестоматійними прикладами кінематографічної репрезентації цього архетипічного мотиву стали мудрий відхід старого у довжиківському фільмі «Земля» (1930), оповідь про самореалізацію 70-річної Орін у фільмі «Легенда про Нараяму» (1983) японського режисера Сьохей Імамури. Ця немолода жінка готується за звичаєм звільнити родину від себе як зайвого рота, оскільки земля не може прогодувати велику родину. Син, попри зворушливе ставлення до матері, має віднести її у запічному кошику на високу гору, прирікаючи на смерть від голоду і холоду. Здійснивши цей майже ритуальний вчинок, син Орін усвідомлює, що свого часу власний син віднесе його на ту ж гору. Так по-різному інтерпретується велич «особистісного духу» у відмінних культурних традиціях.

Оскільки Самість є архетипом більш загального рівня (трансформативним у термінології Юнга), що не має конкретної репрезентації, він втілюється в інших (персоніфікованих) архетипах, зокрема — в дуальних парах, як-от Герой/Тінь, або Аніма/Анамус тощо.

Мотив Героя простежується у міфологіях різних народів. Кінематографічна історія підтвердила його універсальність. У фільмах відповідних часів представлено різноманітні модифікації цього архетипу. Герой як персонаж, котрому приписано діяти екстраординарно, перетинати кордони світів, змінювати порядок речей, зазвичай протистоїть темній силі, загрозі, чудовиську, монструозній сутності або Тіні як темній стороні власного Я. Пригадаймо кінематографічні образи Героїв — від представника романтичного давньогерманського епосу Зігфріда (у «Нібелунгах» Ф. Ланга, 1924) до агресивних й непе-

реможних супергероїв бойовиків, таких, як ветеран В'єтнамської війни Рембо (у фільмі Т. Котчффа «Перша кров», 1982) або кіборг-Термінатор, що прибув із пост-апокаліптичного майбутнього («Термінатор» Дж. Кемерона, 1984). Герой, якому вдається виживати після незлічених ран, фактично неушкодженим перетинати межі між життям і смертю, вочевидь, наділений «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).

Архетипічні мотиви війни та полювання обумовлюють як домінантні мотиви, пов'язані з репрезентаціями Героя, так і певні жанрові закономірності його актуалізації. Саме жанр значною мірою відповідає за основні механізми/прийоми функціонування цього та інших універсальних першообразів у кіно. Так, артикульований мотив Героя простежуємо у бойовиках, вестернах, детективах, фільмах жахів, а при іронічному осмисленні — і в комедіях. У цих жанрах властиво також з'являтися й бінарному опозиціонеру/антиподу Героя — блазню й крутію Трікстеру (який є еманцією Тіні). Герой і Трікстер — дуали — як світло і темрява: «Аби герой не загубився у власних позитивних рисах, його за контрастом відтіняє Трікстер. У цьому розумінні Трікстер — Тінь Героя. Якщо Герой — це Деміург, то Трікстер — деструктивний» [9, с. 1].

Розглянемо для прикладу механізм дії архетипного ядра у детективних сюжетах. Розшук детективом, слідчим, поліцейським злочинця, розкриття злочину відбувається через висвітлення його деталей, вчинків тіньового персонажа, аж до повного викриття зловмисника. Таким чином, фільми детективного жанру є підтвердженням взаємонеобхідності співіснування Героя з Тінню як зі спаринг-партнером у боротьбі, грі, протистоянні. Шерлок Холмс, Еркюль Пуаро, місс Марпл, Коломбо, колективні герої серіалів «Мислити як злочинець», «Морська поліція» та багато інших «фільмів протистояння» розкривають злочини у межах усталених конвенцій жанру, одна з яких, зокрема, така: детектив не може виявитися злочинцем. Втім, можна навести приклади й нон-конвенційних моделей. Приватний детектив Гарольд Ейнджел — герой містичного детективу Алана Паркера «Серце янгола» (1987) під час розслідування серії кривавих злочинів, заглиблюючись у власне несвідоме, доходить страшних для себе висновків... Телесеріальним «нащадком» Гарольда «Ангела» (саме так

перекладається його ім'я), став одержимий демонами Декстер — кривавий убивця і водночас ревний борець за справедливість.

У кінематографі образи Тіні та семантично наближеного образу Двійника-антипода виникають вже у 1910-х. У фільмі «Празький студент» (1914) діє злостивий двійник героя — його емансиповане дзеркальне відображення. 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 продовжує своє присмеркове існування у численних кінорімейках 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 Герой часто виступає певною соціальною «Маскою» — Персоною (у термінах К. Г. Юнга). Адаже у своїх діях Протагоніст може бути не менш жорстоким, безжальним, агресивним та винахідливим, ніж антагоніст. За приклад може правити образ, створений Клінтом Іствудом у фільмі Дона Сігела «Брудний Гаррі» (1971). Відмінність полягає у тому, що кінематографічний Герой діє відповідно до духу війни, лише отримавши моральні підстави/виправдання — у відповідь на кривдження/вбивство слабких членів спільноти (Жінки, Дитини або Старого). Він постає втіленням богоподібної сутності Великого Воїна задля відновлення вселенського порядку, тому наділений відповідними рисами «центрової осі світобудови». Герою в екранному світі притаманна невмирущість як іншоформа безсмертя, титанічна сила, він є втіленням актуального еталона краси тощо.

Антагоністом героя (як нащадка культурного героя міфу, котрий відповідає за збереження усього роду) може бути як міфологічний дракон, так і ворожі стихії, природні або надприродні явища тощо. Натомість Трікстер — «індивідуалістично» спрямований антипод Героя — здатний завдавати шкоди іншим членам спільноти, блазнювати, хитрувати тощо. Генетичну спорідненість із Трікстером виявляють казкові хитруни, простодушні дурники (утаємничені мудреці, як-от казковий Іван Дурень), персонажі крутійських романів та зооморфні персонажі, що відсилають до анімістичних міфів. Версіями зооморфних персонажів у сучасному кіно є мутанти. Таких бачимо, зокрема, у фільмах

канадського режисера Д. Кроненберга «Муха» (1986), «Павук» (2002). Слід наголосити, що зв'язок із тотемізмом, тваринним світом може простежуватись в іменах міфологічних героїв, що вказують на їхню символічну генеалогію: Ворон, Кролик, Павук, Кобра, Росомаха тощо.

Варто 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 штибу. Із приходом до влади політичного «трікстера» Хрущова на кіноекран почали потрапляти герої «негероїчного» типу, індивідуалізовані та дещо іронічні, як, приміром, кіногерої Леоніда Бикова.

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

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

Кристіна Карчевська у дослідженні архетипів жахливого виділяє три архетипічні мотиви, найбільш актуальні в кінематографі: «Жах перед інобутною силою; страх перед створінням, котре виходить з-під контролю; страх людини перед непізнаністю власної природи» [10, с. 137–139].

Нескладно знайти кінематографічні образи та сюжетні конструкції, що відповідають кожному з означених типів архетипічних страхів. Перший тип жахів експлуатується у фільмах «Полтергейст», «Омен», «Екзорцист», «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 зараху-

вати мотив «бунту машин», кінореалізацію якого знаходимо у «Космічній Одиссеї 2001 року» (1968) С. Кубрика, де надрозумний комп'ютер HAL-9000, маючи практично повний контроль на космічному кораблем, вступає у протистояння з астронавтом. Зрештою, потужний комп'ютер в фільмі Ж.-Л. Годара «Альфавіль» або Матриця в однойменному фільмі творчого тандему Вачовські у своїх інтенціях до тотального панування над людством належать до цього ж міфоряду. Серед більш камерних прикладів — фільм про ревнивий автомобіль-вбивцю «Кристіна» Джона Каринтера (1983). На перетині двох означених типів жахливого лежить мотив «померлих мерців», що інспірував створення низки фільмів — репрезентантів тотемістичних, канібалістичних атавізмів.

Архетипічні мотиви третього типу реалізуються у фільмах про неочікувані прояви внутрішнього Я персонажів, котрі виявляють у собі страшні схильності, як-от здатність перетворюватись на кривавого вбивцю, перевертня, вовкулака тощо. Із цим рядом сусідають і жахи, породжені снами, мареннями, іншими породженнями сфери несвідомого самих персонажів. Це і жахливий вбивця із дитячих снів — Фредді Крюгер, іншоформи руйнівного лібідо («Темні води»), лянчі породження несвідомого у зіткненні з темрявою як таємничою інтенцією в японських фільмах «Темрява», «Дзвінок» тощо.

Подібно до того, як необхідність існування дуала у парі «Герой — Тінь» (культурний герой і трікстер) обумовлена бажанням самоствердження, за законами взаємного доповнення функціонує парний архетип «Аніма — Анімус». Його суттю є потенціал фемінності, притаманний чоловікові, та маскулінне начало, властиве жінці. Втім, вияви чоловічого та жіночого начала у представників іншої 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. У фільмі «Дев'ять із половиною тижнів» (1985, режисер Гаррі Лайн) саме на цих засадах естетизовано міф вишуканого гріхопадіння, проявлений у стійкому фатальному почутті до «унікального» сексуального об'єкта (що іншими словами можна назвати виникненням пристрасті з першого погляду, всупереч логіці, моральним, соціальним, віковим та іншим умовностям).

Містико-фантастична драма «Мое друге Я» (1984) оповідає про божевільну капризну мільйонерку, яка, не бажаючи полишати 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.

Інша модальність гендерного архетипу реалізована у класичній комедії Сидні Поллака «Тутсі» (1982) — безробітний актор-невдаха Майкл Дорсі, загримувавшись жінкою, приходиться на кастинг мильної опери, де шукають «нове жіноче обличчя», й отримує жіночу роль. Створений ним образ сподобався продюсеру й глядачам. Так Майкл на довгі місяці залишається в серіалі.

Тематично колізія наближена до поневірянь двох музикантів, — саксофоніста Джо и контрабасиста Джеррі, які, опинившись у скрутній ситуації, влаштовуються в жіночий джазовий оркестр і вирушають із ним на гастролі. Власне, йдеться про фільм Біллі Валдера «У джазі самі дівчата» (1959).

Інший аспект архетипної пари втілено в комедійній драмі Девіда Френкела «Диявол носить Прада» (2006), де Меріл Стріп створила образ владної та вимогливої жінки-редактора відомого модного журналу. «Демонічність» цієї дами вкорінена в її суто «чоловічій» діловій хватці, яку оточення сприймає за «стервозність». Особливо це помітно на тлі м'якої доброзичливості креативного директора видання Найджела. На шляху до хеппі-енду протиріччя компенсуються.

Якщо можна говорити про архетипічні мотиви чоловіка і жінки як опосередковані персоніфікації архетипного диполя «Аніма — Анімус» та міфологічні підґрунтя розгортання їхніх взіємин, то такі картини, як «Хто боїться Вірджинії Вульф» (1966), «Війна подружжя Роз» (1989, Денні де Віто), «Шепіт і крики» (1972) Інгмара Бергмана, не тільки презентують граничні ситуації внутрішніх протиріч архетипної пари, а й свідчать про поступову руйнацію міфу родинної ідилії.

Практично класичним втіленням формули протистояння «Аніма — Анімус» можна вважати взаємодію головних героїв рязанівської комедії «Службовий роман» (1977). Він — непримітний сорокарічний службовець Усольцев, однак, який виховує двох синів, займає посаду старшого статиста. Вона — самотня жінка, що очолює заклад, де працює Усольцев. За «черствість» та «безсердечність» колеги нагородили директрису прізвиськом «мимра». Колізія полягає у зіткненні чоловічого начала Калугіної з м'яким, «фемінним» характером Усольцева. При розв'язанні конфлікту відбувається взаємообмін характеристиками, взаємозбагачення героїв та їхнє поєднання в гармонійну цілісність.

Цілком логічно, що переживання архетипічного 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»), «поліцейських» стрічках: поліціанти серіалу «Кегні і Лейсі» (1981), у детективах: Міс Марпл з однойменного серіалу (1984), Джесіка Флетчер («Вона написала вбивство», 1984). Ці та інші образи у часовій перспективі врівноважуються постатями 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 літературної спадщини, зокрема шекспірівської класики, слід визнати комедію Кастіано і Піполо «Приборкання норавливого» (1980).

Архетипічний диполь «Аніма — Анімус», насичуючись багатоманітними сенсами чоловічого та жіночого, утворює галерею чоловічих та жіночих кінообразів. Для втілень чоловічого начала характерні, серед іншого, такі функціональні іпостасі, як Воїн, Філософ, Спаситель, Художник, Мандрівник, Мисливець, Блазень, Слуга, Лідер, Чернець, та соціальні ролі: Коханець, Чоловік, Син, Товариш, Батько. При цьому чоловічі персонажі імпліцитно містять характеристики представників різних божественних «пантеонів». Зокрема, класичного давньогрецького. Архетипічні мотиви авторитарного Зевса проглядаються як в образі «Хрещеного батька», так і в образі полковника американської армії Куртца (М. Брандо) з фільму Ф. Копполи «Апокаліпсис зараз» (1979), який створив власне маленьке царство у віддаленій районах В'єтнаму. Риси гнівливого Посейдона вбачаємо, наприклад, у героя фільму «Падіння» (1993, режисер Д. Шумакер) — клерка, котрий зненавидів весь світ, відчув власну значущість, коли в руках у нього з'явилась зброя. До інтровертного ремісника Гефеста апелює головний персонаж комедії «Приборкання норавливого». Прикладів можна навести безліч.

Відповідно, життєві сценарії жіночого начала відсилають до таких архетипів, як Дружина — хранителька вогнища, Мати, Коханка, Дівчисько, Воїтелька, Відьма. 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». До образу раціональної та розважливо-практичної Афіни тяжіє Скарлет з «Віднесених вітром» (1939, режисер В. Флемінг). Ядро архетипу альтруїстично турботливої матері Деметри парадоксально знаходимо у комедії «Стий, бо моя матуся буде стріляти» (1992) Роджера Споттїсвуда: де 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, режисер З. Кінг) або зваблива героїня «Основного інстинкту» (1992, режисер П. Верховен), багато інших екранних втілень бажаної красуні втілюють різні грані міфологічного образу Афродити, символу жіночності і кохання.

Як відомо, всі міфологічні образи відповідають за передачу належних культурних смислів, а їхні структурні передумови вкорінені у сфері колективного несвідомого. Переходячи у площину екрану, вони стають підмурком кінообразів. Поведінка кожного з екранних персонажів тією чи іншою мірою позначена відлуннями архаїчних схем, містить міфоподібні елементи, вкладається у цілком казковий 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. До кінематографічних репрезентацій останнього належать «кіноказки» про середньовічного воїна — «Конан-варвар» (1981) Джона Міліуса, «Конан-руйнівник» (1984) Ричарда Флайшера. Цей мотив поступово дрейфує, аби у 1990-ті явити світу нових Героїв — Термінатора, Рембо та інших, чий очевидні казково-міфологічні атрибути (непереможність, невмирущість тощо) перетворювали фільми різних «героїчних жанрів» на відвертий пастіш.

Казкова модель «Попелюшки» у голлівудській обробці лягла в основу фільму Майкла Ніколса «Ділова жінка» (1988): молода енергійна героїня за недовгий час, що її начальниця лежить у лікарні зі зламанною ногою, встигає повернути собі привласнені шефінею професійні ідеї і відбити її коханця.

Звернення до казкової моделі Попелюшки набуває радикальності у мелодрамі Геррі Маршалла «Красунечка» (1990). Це — оповідь про вуличну повію, яка стає нареченою стомленого життям мільонера. Цікаво, що попри магічне значення казкового «хеппі-енду», його покликання зачарувати долю, мовляв:

«хай буде так!», наявність щасливого завершення не є обов'язковим атрибутом казкового сюжету. Згадаймо казку про Золоту Рибку та історію корисливої Старої. Отже, історія Попелюшки цілком може розвиватися навпаки, задля підвищення повчальності 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 ґрунтовано базовим для юнгіанської «класики» архетипом Матері. На відміну від архетипічних диполів «Аніма — Анімус» (Душа і Дух, Ерос і Логос), «Немовля — Старець» (початок та кінець, необізнаність та мудрість), архетип Матері постає соло, очевидно, внаслідок його внутрішньої суперечливості. Архетип Матері, сприймаючись на несвідомому рівні як певний узагальнений образ всіх матерів минулого, є дуже впливовим першообразом, амбівалентним у своїх проявах. Він несе різноманітні послання — на язичницьких богинь, сивіл, чаклунок і пророчиць, Оранту та образ Богоматері. Отже, містить в собі як любов, так і загрозу (грізна Мати або її еманція — жахлива темна безодня). Найважливішими аспектами материнського архетипу вважаються плідність, доброзичлива емоційність та невичерпність її стихійних глибин.

Симптоматично, що при всіх принципових відмінностях «масових міфологій» країн Сходу й Заходу, держав різного політичного устрою та ідеологічних спрямувань, як реалізації, так і трансформації кінематографічних втілень архетипу Матері являють чимало спільних рис. Традиційно місце материнського архетипу в міфологічній моделі світу передбачає функцію породження, творення, піклування. Мати та її Дитя перебувають під опікою захисних сил Всесвіту. Таке уявлення про космогонію, характерне для більшості національних культур, закріплене на ментальному рівні у вигляді, згорнутому до архетипу, повторюється у вимірах різних культурних матриць.

При цьому варто наголосити, що використання материнського архетипу у кінематографі має широкий спектр забарвлення. Зокрема, у фільмах радянського періоду архетип Матері ніс потужний пропагандистський потенціал. Цей аспект неодноразово досліджувався у кінознавчій літературі різних часів із відповідними наголосами. Наприклад, Марія Шарапова у своїй праці, присвяченій

архетипічним основам образу героя у драматургії вітчизняного кіно, розглядає такі фільми, як «Мати» Вс. Пудовкіна, «Балада про солдата» Г. Чухрая та багато інших [11].

Як відомо, кожний архетипічний мотив актуалізується, і кожна архетипова драма проживається відповідно до домінанти та динаміки культурного поля. Про це яскраво свідчить звернення до архетипічних образів батьківської Домівки, доброї Матері та мотивів войовничої ініціації героя в агітаційно-пропагандистських фільмах часів воєнно-політичних загострень. К. Г. Юнг пов'язував впливовість колективних уявлень із прихованими силами інстинкту, що недоступні свідомій волі: «Найефективніші ідеали, що яскраво представляють варіанти архетипу», — що доводить факт їхнього зведення до алегорії. Ідеал Батьківщини-Матері, наприклад, — це явна алегорія матері, так само, як німецькій «фатерлянд» — алегорія батька. «Закладена в них сила, що піднімає нас, належить не алегорії, а символічній цінності рідної землі. Архетипом тут є містична причетність примітивної людини до землі, на якій вона живе, і в якій спочивають духи її предків» [1; 27]. Використання таких дієвих алегорій було характерно, зокрема, для агітаційних, пропагандистських фільмів в японському, німецькому, радянському кіно часів Другої світової війни.

У радянському кіно символічний образ Матері як впливовий симптом несвідомого особливо активно експлуатувався з 1920-х і до кінця 1970-х. Натомість на схилку радянської доби, на тлі загальних тенденцій до руйнації інституту сім'ї та помітної зневіри у традиційних цінностях, з'являються такі неоднозначні втілення материнського архетипу, як теща у виконанні Н. Мордюкової у фільмі «Рідня» (1982) М. Михалкова. Ця бойова й енергійна жінка здатна остаточно зруйнувати родину доньки надмірним піклуванням. Вона фактично душить турботою доньку й залякує свого непутячого зятя. Втім, у синхронному зрізі кіно цієї доби все ж переваляють позитивні втілення образу доброї Матері. Приміром, у таких стрічках, як мелодрама В. Меньшова «Москва сльозам не вірить» (1980) та його ж ліричній комедії, орієнтованій на зміцнення сімейних цінностей, «Любов і голуби» (1984). Варто пригадати фільм Ю. Єгорова «Одного разу, 20 років потому» (1980), побудований на спогадах й міркуваннях про життя багатодітної матері, що, вочевидь мав прагматичне надзавдання — сприяти покращенню демографічної ситуації в країні, та ігрову стрічку, створену на документальному матеріалі, — «Свято печеної картоплі» (1976)

Ю. Ілленка про реальну жінку, Олександру Авраамівну Деревську, яка виховала 48 дітей різних національностей. Різноманітні соціально-політичні контексти й мотивації інтерпретації архетипу Матері демонструють механізми, за допомогою яких кінематографу вдається активно маніпулювати несвідомими мотиваціями глядацької аудиторії.

У період, коли в радянському кіно материнський образ все ще зберігає позитивний посил, у західному кінематографі він зазнає певної «девальвації».

Загалом, помітні трансформації екранного образу матері до більш узагальненого образу жінки відбуваються вже починаючи з другої половини ХХ століття внаслідок радикального розвалу традиційних сімейних цінностей, про що свідчить надмірна сексуалізація жіночих образів («Емануель» з усіма її варіативними відлуннями), поширення на екранах образу невротичної матері (як-от героїня фільму американського короля кітчу Джона Вотерса «Мамуся-вбивця», 1994), пересічна домогосподарка, яка реалізує темні сили, приховані в глибинах її психіки. Якщо в кінематографі кінця ХХ ст. жіночий образ відверто дискредитується, та на початку століття ХХІ набуває вже позірно демонічних рис. Варто згадати хоча б фільми Ларса фон Трієра. Кінематографічним прикладом Імаго матері із негативним забарвленням, пов'язаним зі злом, темним, загадковим, таємничим, може бути жінка-матір у фільмі «Антихрист» Ларса фон Трієра, що відсилає нас до первинного зв'язку жінки з природою. Після втрати дитини доволі немолодою парою «психічні інстинкти» Мужчини й Жінки виплескують найбрудніше з темних нетрів несвідомого. Хоча автор і натякає на зацікавленість героїні демонологією, фільм породжує відчуття, що материнський архетип, втілений у фільмі, не просто радикально порушує усталені норми, а сенсаційно стверджує «нові норми», репрезентуючи жіночий тип біснуватої самиці в координатах «зворотного упорядкування» — деструкції від Космосу до Хаосу. Цим свідомо порушується пафос древнього міфу. Своєрідним підтвердженням такого припущення можна вважати початок фільму: під час акту кохання, покликаного породжувати життя, приходять смерть — смерть Дитини.

Невипадково в індійській філософії Санкхья існує трипостасний архетип матері, атрибутами якого є божество, пристрасть й темрява.

Міцно пов'язаний із материнським архетипом фундаментальний архетип творення, представлений такими фільмами, як «Зоряні війни» Дж. Лукаса, «Во-

лодар перснів», іншими поліміфологічними, технічно досконалими проектами, автори яких вибудовують цілісні, загалом впорядковані світобудови — космогонії з певною ієрархією персонажів та елементів, породжених усталеними архетипами. Таке наближення до «міфологічної реальності» є запорукою успішності проектів, які на перший погляд видаються наївними фантазійними історіями.

Впорядкованість світобудови «Зоряних воєн» виражається у боротьбі сил Добра та Зла (читай: Космосу проти Хаосу), Світла проти Темряви. Невипадково зброєю Скайвокера, протагоніста-джедая, є променистий меч. Джордж Лукас любить наголошувати, що в основу його фантастичної епічної саги «Зоряні війни» покладені міцні підмурки: цілісність характерів міфологічних персонажів та послідовність логіки архетипічного мотиву. Проект, що набув ознак культовості та поклав початок новому піджанру кіно, був замислений режисером ще на початку 1970-х під впливом досліджень у сфері порівняльної міфології Джозефа Кемпбелла — «Герой із тисячею облич». Саме гранична наближеність до «міфологічної реальності» стала запорукою культової популярності невигадливої історії Люка Скайвокера та його друзів, які разом протистоять диктатору Дарту Вейдеру.

Буває й навпаки. Як акцентує юнґіанський аналітик Майкл Конфорті в роботі «Архетипи, когерентність і кіно»: «Відчуження від архетипічних основ може стати причиною проблем із написанням сценарію, створенням образів, проблемних моментів виробництва». Дослідник пише: «Здатність кіно точно і креативно передавати архетипічні корені — це те, що я називаю сінематичною архетипічною послідовністю. Ми могли би просто сказати, що фільми «вдаються» тоді, коли вони схоплюють вічні сюжети, і не мають успіху, коли не можуть їх ухопити» [12, с. 119].

Зрештою, кінематограф, моделюючи світ, життєві ситуації та стосунки, постійно вдосконалювався у вправності звернень до архаїчних праформ. Вдихаючи у них нове життя, екран наповнював їх змістом відповідно до вимог часу, соціальних, ідеологічних настанов тощо. Таким чином «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 інструменту художньої орга-

нізації матеріалу і засобу вираження певних вічних психологічних начал або принаймні стійких національних культурних моделей» [13, с. 163].

Кінотвори цього періоду наочно представляють динаміку «нового культурного мислення». Зокрема, спостерігаємо руйнацію тотальності традиційного міфологічного бінара «Свої — Чужі», з введенням у цю одвічну опозицію структурних концептів «Іншого» та «Інакшого». Концепція метафізичного «Інакшого», далекого, але неворожого, проявлена, зокрема, у таких стрічках, як фантастичний фільм «Кокон» (1985) американського режисера Рона Ховарда, у фільмі С. Спіберга «Іншопланетянин» (1982) про товаришування звичайного хлопчика Тома із симпатичним зворушливим прибульцем, який спізнився на свій космічний корабель. Містичний тріллер «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 наперед заданого “Свого” до вже знайомого “Іншого”, далі — до малозвіданого “Інакшого” і, нарешті, до непізнаного “Чужого”, котрий, завдяки попереднім досвідам міжкультурного спілкування, вже не здається ворогом та носієм загрози, а стає предметом інтересу та пізнання» [14, с. 57]. Попри наявну тенденцію до нівеляції антагонізму з непізнаним «Чужим», архаїчний міф агресивного й небезпечного чужинця не втрачає своєї актуальності, про що свідчить популярність фільмів про ворожих прибульців, насамперед успішність культового науково-фантастичного трилера Рідлі Скотта «Чужий» (1979), що розпочав серію фільмів, ініціював створення циклу коміксів, відеоігор про зоряне чудовисько-монстра. Ідея іншопланетного ембріона, що одну з чотирьох стадій життя паразитує в тілі астронавта, сприймається як архетип «чужого в своєму» і безпосередньо римується з архетипом «чужого в собі», реалізованого Полом Верхуеном у фільмі «Згадати все» (1990). Герой А. Шварценеггера, шпигун, вирушає на Марс, де йому роблять операцію із трансплантації пам'яті, під час якої відкриваються шари попередньої трансплантації, що призводить до відкриття попередньо імплантованого шару особистості — інша пам'ять, інша місія, інша доля.

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 світо-

устрій у новому фантастичному фільмі Д. Кемерона «Аватар» (2009). Герой фільму Джейк Саллі — колишній американський морпіх, прикутий до інвалідного візка. Він вдягнений в армійський однострій, що символізує його належність до певної спільноти, і в цьому розумінні персонаж із поширеним ім'ям Джек є переперсональним, 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, не зважаючи на незгоду аборигенів Аватарів — дистанційно керованих андроїдів, вирощених із ДНК людей та місцевої раси Наві. Інвалідизованому американському офіцеру Джейку судилося стати рятувальником далекої планети, зробивши нетривіальний вибір у міфологічних координатах «Ми — Вони»: в антагоністичному протистоянні землян і жителів Пандори, Аватарів, Джейк стає на бік останніх. Архетипічні мотиви (кінця-початку, смерті-народження) діють і на рівні сюжетотворчої матриці: Джейк переживає Смерть у старому ушкодженому, спаралізованому тілі задля Народження в 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 із певною місією.

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

Із другої половини ХХ ст. внаслідок поширення катастрофічної свідомості в кінематографі набувають актуальності впливи есхатологічних міфів — про кінець світу, тобто перелицьовані міфи творення. За приклад можуть правити фільми катастроф, що стають актуальним 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 архетипічних 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 «порослим

мохом», 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 Едипа у різних його модальностях. Розв'язання 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 в соціум. Архетипічний мотив ініціації маркує фільм «Випускник» (1967) режисера Майка Ніколса. Герой фільму — 21-річний випускник коледжу Бен Бредок заводить інтрижку з дружиною одного з партнерів свого батька, місіс Робінсон, що ставить під загрозу його сосунки з Елейн — дівчиною, в яку невдовзі закохується по-справжньому. Адже Елейн — донька місіс Робінсон. Підкреслена еротизація теми переходу до «дорослого» життя через порушення табу сексуального зв'язку зі старшою представницею покоління «батьків» стає на перешкоді «зайвому» представнику молодшої генерації у пошуках власного місця в соціумі.

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

Наближений до цього — мотив соціально приниженого героя, якому вдається здолати шляхом випробувань обмеження свого статусу і піднятися до запаморочливих «вершин» за казковою моделлю «Попелюшки». Фільми-втілення «американської мрії», коли герой «отримує принцесу та півцарства на додачу» — яскраве тому свідчення. Дзеркально симетричним є зворотний шлях героя — від величі до занепаду. У масштабній постановці Б. Бертолуччі «Останній імператор» (1989) шлях останнього імператора Маньчжурської династії Пу І простежується від Закритого Міста до в'язниці.

Вичленовуючи глибинну структуру з-під зовнішньої форми, у численних кінотворах можна виявити біблійні мотиви, сюжети, символи, з тих, що міцно інкорпоровані в колективне несвідоме людства. Зокрема, їхній глибинний смисл проявляється за фактами спільного історичного минулого (Голокост) в історич-

ній драмі С. Спілберга «Список Шиндлера» (1993). Герой фільму, німецький бізнесмен Оскар Шиндлер, наче Мойсей, виводить людей із неволі концтабору, рятує їм життя.

Більш очевидними біблійними мотивами та символами був насичений фільм С. Ейзенштейна «Бежин луг» (1937), глибині структури якого являли ситуацію «зміни богів», героїв, самої Віри, на нових ідеологічних підвалинах. С. Ейзенштейн усвідомлював потенціал, що міститься у фільмах, архетипічних за своєю природою: «Предмет твору мистецтва дієвий тільки тоді, коли тимчасовий, сьогоднішній, мінливий сюжетний окремий випадок за будовою своєю насаджений на колодку, що відповідає за закономірності ситуації або положення певної первісної норми суспільної поведінки» [15, с. 295].

Апелював до біблійних мотивів та образів і О. Довженко [16] — у фільмі «Щорс» (1939). Симптоматично, що біблійні архетипи автори залучали 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, укорінене у несвідомому як вроджена апріорність. Своєю успішністю ці кіновтори зобов'язані не так ідеологічному потенціалу, як 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 кінематограф як сферу репрезентацій «архетипної реальності», намагаємося дослідити, якими різними шляхами кіновтори вводять нас у світ вічних істин, являючи здатність через часові явища буття виражати сенси позачасових сфер. Екран переконливо демонструє, яких неочікуваних варіативних реалізацій набувають архетипічні продукти несвідомого, переломлюючись в індивідуальній свідомості, втілюючись у тих чи інших персоналізованих кінообразах. Яскравим підтвердженням того є міфології авторського кіно А. Тарковського, П. Альмодовара, Ф. Фелліні, М. Антоніоні,

Л. Бунюєла та ін. Втім, слід визнати: зв'язок авторського кіно з архетипічною основою образів — діалектичний. Як наголошує М. Хренов: «Активність архетипіної свідомості у фільмі — зворотний бік пониження авторського начала, яке Р. Барт називав “смертю автора”» [17, с. 58].

Справедливість цього спостереження довів кінематограф кінця ХХ століття, коли панування постмодернізму, що прагнув оперувати всім набутком культури, мало наслідком тяжіння митців до нелінійного багатомірного мислення у моделюванні ймовірних світів та художніх часопросторів, у творенні оновленої картини світобудови, ускладненої плюральністю істини. При цьому нелінійне художнє мислення кінотворців часто випереджало відкриття філософської думки шляхом інтуїтивного осяяння. Поступово ствердилось поняття «філософування екраном». Відповідно, закономірно говорити про «міфологізування екраном» в кінематографі ХХІ ст., коли увиразнилася тенденція до екранних втілень контамінації класичних міфів у модусах сучасності. Кінематограф, опановуючи дедалі досконаліші екранні технології, відкриває неосяжні перспективи для втілення таких поліміфологічних моделей із характерними заглибленнями у психологію несвідомого, актуалізацією універсальних міфологічних мотивів та архетипічних образів.

1. Юнг К. Г., Нойман Э. Психоанализ и искусство. — М.; К., 1996.
2. Юнг К. Г. Исследование процесса индивидуации // Юнг. К. Г. Тэвистокские лекции. Аналитическая психология: ее теория и практика. — М.; К., 1998. — С. 45–67.
3. Юнг К. Г. Психологические типы. — СПб.; М., 1995.
4. Кохут Х. Восстановление самости. — М., 2002.
5. Винникотт Д. В. Искажение Эго в терминах истинного и ложного Я // Консультативная психология и психотерапия. — 2006. — № 1. — С. 5–19.
6. Winnicott D. W. The Child the Family and the Outside World. — L., 1964.
7. Юнг К. Г. Психология бессознательного. — М., 1994.
8. Костантинова А. Гадкие лебеди в терапии [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://russia.ecpp.org/book/export/html/778>
9. Штильман М. Трикстер, герой, его тень и ее заслуги // Полилог: Философия. Культурология. Трикстер: Альманах Харьковской гос. акад. культуры. — 2006. — Вып. 1.
10. Карчевская К. С. Фильмы ужасов: архетипы «ужасного» // Acta eruditorum. — СПб., 2007. — Вып. 4. — С. 137–139.

11. Шафанова М. А. Архетипические основы образа героя в драматургии отечественного кино: Автореферат дисс. ... канд. искусствоведения. — М., 2013.

12. Conforti M. Archetypes, coherent and cinema // Spring. — 2005. — № 73. — P. 115–128.

13. Мелетинский Е. М. Аналитическая психология и проблема происхождения архетипических сюжетов // Бессознательное. Сб. наук. ст. — Новочеркасск, 1994. — С. 159–167.

14. Лашкевич А. В. О современной межкультурной коммуникации (на примере цикла радиопередач «Дунне кизилиос») // Альманах Удмуртского ПЕН-клуба. — 2009. — № 5–6. — С. 54–59.

15. Эйзенштейн С. Метод. — М., 2002. — Т. 1.

16. Зубавіна І. Трансформація біблійних міфологем в українському кіно // Кіно-Театр. — 1996. — № 6. — С. 23–26.

17. Хренов Н. Кино как реабилитация архетипической реальности // Киноведческие записки. — 2006. — № 79. — С. 55–59.

Анотація: У статті введено поняття кіноархетипіки, розглянуто деякі теоретичні аспекти функціонування архетипів у вимірах кінематографічної реальності, простежено зв'язок архетипу з міфом, основні механізми/прийоми функціонування цих універсальних першообразів у кіно, досліджено досвід практичного введення архетипічних 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, архетипічний мотив, міфологічний образ, кіноархетипіка.

Аннотация: В статье вводится понятие киноархетипики, рассмотрены некоторые теоретические аспекты функционирования архетипов в измерениях кинематографической реальности, прослеживается 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 проекций архетипов, жанровые закономерности апелляции к определенным «кодам» культурной памяти человечества.

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

Summary: The article introduces the concept of film archetypique. Some theoretical aspects of archetypes functioning/circulation in cinematographic reality are researched. The connection of archetype with myth and the basic mechanisms/approaches of these universal prototypes functioning in cinema are observed. The experience of practical introduction of archetypal motifs and mythological images into a fabric of motion pictures is explored. The author analyses certain historical preconditions of actualization of certain screen projections of archetypes and genre laws, appealing to certain «codes» of cultural memory.

Key words: archetype, archetypal reasons, mythological appearance, film archetypique.

Кіноекран як сфера репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів

Зубавіна Ірина Борисівна, провідний науковий співробітник відділу екранних мистецтв, учений секретар відділення кіномистецтва НАМ України, член-кореспондент НАМ України, доктор мистецтвознавства, доцент

Киноэкран как сфера репрезентации архетипических мотивов и мифологических образов

Зубавина Ирина Борисовна, ведущий научный сотрудник отдела экранных искусств, учений секретарь отделения киноискусства НАИ Украины, член-корреспондент НАИ Украины, доктор искусствоведения, доцент

Cinema screen as a field of representation for the archetype patterns and mythological images

Zubavina Iryna, leading researcher of the Department of screen arts, academic secretary of the Cinema Department of the National Academy of Arts of Ukraine, corresponding member of the NAAU, DSc in art studies, Ast Prof.