

**Министерство науки и высшего образования РФ**  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
Гуманитарный институт  
Кафедра философии

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ / В.И. Кудашов

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

**47.03.01 Философия**

**ТЕМА: АРХЕТИПИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ В КОНСТРУИРОВАНИИ  
КИНОРЕАЛЬНОСТИ**

Руководитель темы

\_\_\_\_\_  
подпись

проф. каф. философии,  
д-р филос. наук.  
Грицков Ю.В.

Выпускник

\_\_\_\_\_  
подпись

ИИ17-07Б  
Матвеева А.Н.

Красноярск 2021

## СОДЕРЖНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. КИНОРЕАЛЬНОСТЬ В СВЕТЕ КОНЦЕПЦИИ КОЛЛЕКТИВНОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО</b> .....	7
1.1 Формирование понятий «коллективное бессознательное», «архетип», «архетипический образ».....	7
1.2 Архетипические образы в кинореальности .....	15
<b>ГЛАВА 2. КИНЕМАТОГРАФ КАК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦИИ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ</b> .....	24
2.1 Архетипические образы и сюжеты, тиражируемые киноиндустрией.....	24
2.2 Влияние архетипических кинообразов на социальную реальность .....	47
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	59
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b> .....	64

## ВВЕДЕНИЕ

Кинематографическая реальность такова, что человек точно знает о нереальности происходящего на экране. Однако экран виртуален, то есть потенциально существует возможность реальности многого из того, что выведено на этот экран. Именно эта виртуальность и делает кинематограф настолько соблазнительным для зрителя. Видя то, чего он желает в реальной жизни, воспринимающий кинокартину человек отождествляет себя и других с персонажами, в этот момент подключаются механизмы воздействия архетипов, благодаря которым процесс соотнесения себя с героем ленты становится естественным, не требующим сознательной работы психики. Коллективное бессознательное справляется с этим отождествлением благодаря архетипам.

Таким образом, единожды восприняв возможность (виртуальность) осуществления желаемого, примерив на себе, зритель стремится вернуться в это состояние, ещё и ещё раз погрузиться в тот вневременной мир, где все грёзы с такой лёгкостью будто бы уже осуществлены.

Изучение кинематографа в целом сводится к исследованию одной из двух его главных характеристик: формы или содержания. Также есть два наиболее важных подхода к пониманию киноленты. Первым является оценка фильма, как продукта производства, заведомо нацеленного на получение прибыли и манипулирование массами. Второй – это понимание кинокартины как произведения искусства, создаваемого для эстетического созерцания и рефлексирования зрителем.

Архетипическая концепция Карла Гюстава Юнга используется в обоих случаях. Однако в первом варианте архетип сближается со стереотипом, его глубина не видна в подобного рода лентах, отчего полученный результат, а именно фильм, не задерживается в культуре.

Именно кинематограф становится виднейшим искусством двадцатого века, не сдающим, а наоборот набирающим темпы развития в двадцать первом веке. Какова причина столь быстрого и цепкого захвата центральных позиций в искусстве? Ответ скрыт в самой специфике создания кинопроизведения. В искусно реализованных кинокартинах проявляется весь спектр коллективного бессознательного в силу работы под руководством режиссера целой команды, в которой каждый привносит своё видение, создавая тем самым целостное произведение, основанное на творческой силе проникновения режиссёром в глубины коллективного бессознательного. Таким образом, эта «двойная обработка» посылов общих для всех людей, в связи с культурно-историческим прошлым человечества даёт такой мощный отклик у каждого отдельно взятого человека. Создание вневременного – цель искусства. Архетипы, существующие тысячелетиями, выражающие коллективное бессознательное и есть те структуры, что прорываются на свет в искусстве, благодаря творцам: будь то художник, музыкант или же режиссёр.

Кинематограф в современном мире стал едва ли не ведущей формой мифотворчества. На экране зритель наблюдает за персонажами, проводя параллели со своей жизнью, он с готовностью примеряет на себя предлагаемые кинематографом образы и сюжеты. Мифологизация в культуре существовала всегда, но именно в ситуации постмодернизма и массовой культуры она стала всеобъемлющей. Этому способствует современное представление об отсутствии единой конкретной истины, допущение плюральности смыслов, лояльное отношение к ним, как со стороны потребителя, так и со стороны самого искусства. Современный мир - это пространство существования различных мифов, они создаются, разрушаются, потом снова создаются или повторяются, превращаясь в феноменальный мифологический серийный продукт. Создатели кино в таком случае претендуют на роль проводников, помогающих зрителю ориентироваться в сложном мире мифов. Создатели кинореальности имеют

колоссальные возможности управления сознанием массового зрителя, преподнося ему те или иные (вредные или же полезные) мифы.

**Актуальность** исследования роли архетипов коллективного бессознательного в конструировании кинореальности обусловлена, во-первых, непояснённой механизмов влияния киномифов на массовое сознание и на общественные процессы; во-вторых, усилением этого влияния; в-третьих, освоением и совершенствованием современными кинематографистами технологий конструирования архетипических образов.

**Проблема**, исследуемая в работе, может быть выражена двумя вопросами: чем детерминировано воздействие кинореальности на зрителя? Как кинореальность меняет человека и общество?

**Объект:** кинематограф как социальный феномен.

**Предмет:** архетипические образы в кинореальности и их влияние на социальную реальность.

**Цель исследования:** прояснить способ воздействия кинореальности на зрителя и на социальные процессы.

**Задачи:**

1. Выработать рабочие определения понятий коллективного бессознательного, архетипа, архетипического образа.
2. Прояснить механизм воздействия кинореальности на зрителя с точки зрения архетипического подхода.
3. Охарактеризовать основные архетипические образы и сюжеты, используемые в кинематографе.
4. Проанализировать влияние конструируемых в кинореальности архетипических образов на социальную реальность.

**Основные понятия**, используемые для работы: коллективное бессознательное, архетип, архетипический образ, кинореальность.

**Методологическая база:** основой исследования является архетипический подход Карла Густава Юнга, так как ведённые им понятия и

концепты используются применительно к кинематографу. Привлечены компаративистский и сравнительный подходы.

**Гипотеза:** исследование кинематографа с точки зрения применения в нём архетипических образов позволит разобраться в механизмах взаимодействия социальной реальности и кинореальности.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников.

# ГЛАВА ПЕРВАЯ

## КИНОРЕАЛЬНОСТЬ В СВЕТЕ КОНЦЕПЦИИ КОЛЛЕКТИВНОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО

### 1.1 Формирование понятий «коллективное бессознательное», «архетип», «архетипический образ»

Карл Гюстав Юнг, переработав концепцию Зигмунда Фрейда о подсознании, создаёт свою теорию о «коллективном бессознательном», подразумевающую, что человечество наследует опыт предков в образах и символах, вызывающих определённые ассоциации. Каждый индивид, поскольку рождён в социальном пространстве, имеет универсальные понятия, благодаря накопленному поколениями опыту и пользуется им, как паттерном первоначального восприятия и реагирования.

Так как у нас нет прямой связи с бессознательным психическим, мы не можем изучать его непосредственно. Иммануил Кант в работе «Антропология» называл оное наполовину бытующими в мире «туманными представлениями» [1, с. 120]. Единственное, к чему у нас есть доступ, так это к продуктам сознания.

Детство человека проходит под эгидой бессознательного. Каждую ночь мы отдаёмся этому состоянию. Лишь небольшой промежуток между сном и бодрствованием остаётся на сознательные процессы. Однако встаёт вопрос о степени сознания, о том, присутствует ли сознание ЭГО, какова степень рефлексии своего «я» (осознания, что в данный конкретный момент я – это именно я) или же её отсутствие. В сознательном состоянии рефлексия об ЭГО продолжается на протяжении всей жизни и момент конца этого действия человек не фиксирует.

Мы не можем ответить на вопрос: «насколько далеко простирается власть бессознательного?». У нас есть лишь непрямые доказательства существования ментальной сферы вне сознания.

Последнее к тому же довольно узко – это означает, что, то информационное содержание, которое оно способно нести в данную минуту

весьма небольшое. Благодаря тому, что сознание направленно на данный миг существования мы получаем ощущение непрерывности и «полной картинки», однако на самом деле удержать целостный образ «всего и сразу», мы не способны. Человек наблюдает, своего рода, «вспышки существования» [2, с. 6]. То есть в то время, когда пространство бессознательного обширно, его границы нам не провести, пространство сознания - «ограниченное поле моментального видения» [2, с. 6].

По большей части сознание – результат восприятия и ориентации во внешнем мире. А что такое восприятие, как не продукт ощущений, на этой позиции и стояли французские и английские исследователи XVII и XVIII столетий. Они выводили сознание из ощущений, итогом стала знаменитая фраза: «Нет ничего в разуме, что до того не присутствовало бы в чувстве». То есть, по их мнению, сознание представлено чувственными данными.

Карл Гюстав Юнг исходит из обратного: «возникающая в сознании вещь вначале с очевидностью не осознается и осознание ее вытекает из неосознанного состояния» [2, с. 6]. То есть, чтобы осознать, человеку не нужно прежде этого воспользоваться чувствами, так как сознание укоренено в бессознательном. Опираясь на исследования раннего детства человека, в котором большинство ведущих функций инстинктивной природы проходят бессознательно, Юнг утверждает, что сознание – продукт бессознательного. Чтобы быть в сознании человеку требуются усилия, затрата энергии, он «истощается сознанием» [2, с. 6]. В эти моменты истощения человек и уходит в бессознательное, как в спасительную лодку умиротворения.

Понимание что это тело «моё», память о событиях своей жизни, о том, что происходило конкретно с тобой – весь комплект этих психических данных и есть ЭГО. Он как магнит притягивает из бессознательного то, с чем сам сталкивался. При встрече с впечатлениями извне связь с ЭГО может быть налажена или же эти впечатления не найдут точек соприкосновения с ЭГО и не будут осознаны. Всё зависит от того с чем ЭГО имело дело и какие представления о мире и себе сформировало.



ЭГО жизненно важно для существования, когда человек не осознаёт себя как целое, как это происходит в случае шизофрении: ядро его личности раскалывается, и разные части психики обращаются к разным атрибутам и разному опыту этого человека. В одном теле начинают жить и бороться за главенство разные грани одного и того же человека, не способные осознать свою цельность.

Но это не раз и навсегда сформированная структура. Человек не рождается законченным, он растёт, развивается и ЭГО изменяется: «ЭГО напоминает движущийся кадр фильма» [2, с.17].

Помимо индивидуального, есть ещё один класс содержаний психики с очевидностью неизвестного происхождения. У данных содержаний есть особенность - они мифологичны. Столкнувшись с этим фактом, сначала Юнг обратился к наследственности. Поняв, что этот фактор не играет главенствующей роли, он думал разыскать ответы в расовых признаках. Однако после путешествия в Соединённые штаты и изучения снов чистокровных негров Юнг убеждается, что искомые признаки принадлежат человечеству в целом, а не передаются по наследству или в рамках расы и точно не имеют личностного индивидуального происхождения.

Эти мифологические содержания коллективны по своей природе. Этим коллективным образцам, типам или же паттернам Юнг даёт название архетипы (от др.-греч. ἀρχέτυπον «первообраз, оригинал, подлинник, образец»), используя выражение Блаженного Августина: «архетип означает типос (печать – imprint – отпечаток), определенное образование архаического характера, включающее равно как по форме, так и по содержанию мифологические мотивы» [2, с. 21]. В чистом виде архетипы встречаются в легендах, сказках, фольклоре, мифах. На мифологических мотивах хорошо прослеживается, как сознательный разум посредством такого психологического механизма как интроверсия погружается в глубинные слои бессознательной психики. Из этих пластов вновь и вновь актуализируется содержание мифологического, безличностного характера, поэтому Юнг

называет архетипы содержанием коллективного бессознательного. Стоит отметить, что в динамике жизни личностный смысл и безличностные идеи переплетены, как это случается во снах, однако, разделить, что привнесено личным опытом, а что дано культурно-коллективным можно.

Таким образом, **коллективное бессознательное**, представленное архетипами являет собой наиболее глубинный слой психики, в котором человек уже не является отчётливо обозначенной индивидуальностью, его разум словно смешивается с памятью человечества и образует общечеловеческий разум. Но здесь нет места мистике, это закономерный процесс, к которому ведёт долгий путь развития человеческого сообщества как взаимосвязи множества людей, как целого.

Что касается содержания коллективного бессознательного, то, как и было сказано, оно представлено **архетипами** – бессознательными программами предпочтений реагирования, участвующими в формировании символического образа, как готовности поступить и почувствовать определённым образом, а также способ передачи накопленного опыта человечества. Один из учеников Юнга Эрих Нойман дал ёмкое определение архетипа, как: «Предрасположенность, которая начинает действовать в определённый момент развития человеческого разума и упорядочивает материал сознания по определённому шаблону» [3, с. 112].

Однако так как сам по себе архетип не может достичь сознания, единственный шанс для него это сделать – через символы, а именно через **архетипические образы**, как наглядно представленные архетипы, выступающие в символической форме искусства. Трансформация архетипа в образ реализуется через мифотворчество, создание легенд и сказок.

Обращаясь к конкретизации архетипов, заметим: чтобы исследовать бессознательное, Карл Густав Юнг представляет ментальную сферу человека наподобие светящегося глобуса с ядром и слоями поверх. Тот слой, от которого исходит свечение, является доминирующей функцией

конкретной личности. Мы выявляем, посредством чего данный человек адаптируется во внешнем мире, это может быть: ощущение, мышление, чувство или же интуиция. Всё это – функции эктопсихической системы, то есть те, что обращены вовне. Ближе к ядру расположена эндопсихическая система, представленная такими функциями как память, субъективные компоненты функций, аффекты и инвазии. Эти функции потому и называют «эндо», что они обращены внутрь ЭГО-комплекса. «С энергетической точки зрения функция есть форма проявления либидо, остающаяся принципиально равной себе при различных обстоятельствах» [4, с. 240].

Упомянутые четыре функции содержатся в **самости**, представляющей собой неразрушимую целостность психики человека, как соединение сознательного и бессознательного и главного из архетипов.

Подбираясь всё ближе к ядру психики, контроль воли ослабевает, последним слоем перед этой слепой зоной становится индивидуальное бессознательное, описанное ещё Зигмундом Фрейдом. «Энергия или интенсивность ЭГО-комплекса, манифестирующая себя в волевом усилии, уменьшается по мере приближения к темной сфере – бессознательному» [2, с. 27]. Однако интересно, что бессознательность относительна, то, что для одного находится в тени, для другого может быть освещено светом сознания.

Ядро психики, которое не может быть осознано – это сфера архетипического разума. Его возможные содержания проявляются в форме образов, которым соответствуют какие-либо исторические параллели: «В коллективном бессознательном все люди имеют похожие архетипы» [2, с.29].

Как и было сказано, достичь тёмной сферы человека, хоть и не полностью, но можно, для этого у нас есть 3 метода анализа:

— Анализ текста словесных ассоциаций: проводя этот анализ, помимо выявления фактов жизни пациента, Юнг сделал открытие, что типы ассоциаций и реакций часто совпадали среди определённых членов семьи (мать и ребёнок, два брата, отец и мать), что свидетельствует о привнесении в сознание одного человека элементов сознания другого;

— Анализ сновидений: днём сознание подавляет бессознательное, но оно всё равно работает, а ночью, как писал Пьер Жане, происходит понижение ментального уровня [5, с.64]. То есть мы спускаемся всё ближе к слепому ядру – бессознательному и сны, прорываясь в психическую сферу, становятся видимыми: «процесс, происходящий в бессознательном из ночи в ночь и длящийся непрерывно» [2, с.42]. Однако интерпретация снов (как и кино) сугубо в области личностной сферы не будет исчерпывающей без обращения к архетипическим образам, это означает, что: «психологическая ситуация сновидца выходит за пределы личностного слоя бессознательного» [2, с. 56], то есть образы сна выходят за рамки личного в сферу общечеловеческого. Забывающий о себе человек наталкивается на сопротивление бессознательного, которое мы видим во снах как противоречие и если оно не получает достаточного внимания, то реализуется в жизни и подчас катастрофическим образом. Сны воплощают компенсаторную функцию, они являются индикациями, сигнализирующими о проблеме. Важны, как личностные, так и бессознательные детали и контексты.

— Метод активного воображения с помощью вербализации фантазий в воображении и их интерпретации.

Все три вида анализа работают через извлечение бессознательных образов в сферу сознания конкретно взятого человека, что в большей степени ориентировано на психологическую помощь отдельной личности в осознании внутренних проблем. В то время как рассмотрение мифологии, разного рода видов искусства, включающих литературу, живопись, графику, музыку, скульптуру, кинематограф и др., через призму архетипической концепции нацелено на рассмотрение общества, как целого, с выявлением присущих социальной реальности особенностей и проблем.

#### 1.1.1. Воздействие архетипов на человека

Архетипы – это способ передачи через нашу культуру накопленного опыта человечества. Это тот опыт, который проходит ниже порога нашего

сознания, закладывая в нас фундаменты будущего набора возможностей. Именно поэтому дети и взрослые люди, выброшенные из общества, во все времена теряли так многое вплоть до своего психического здоровья и даже жизни. То есть, это универсальные роли, которые нужны нам для того, чтобы справляться с тем, что предлагает нам жизнь.

Концепция архетипов делает нас причастными, «человек не остров», индивидуальность важна, но сопричастность – это глубинная потребность, без которой индивидуальность угасает за ненужностью своего проявления. Архетипы дают понять, что наше сегодняшнее общество результат культурного наследия наших предков и каждый отдельный человек – есть его результат, который также воспринимает этот опыт, транслирует и формирует для последующих поколений.

Размышляя об архетипах, их месте и влиянии, важно понимать, что это не сущности, не субличности. Скорее это программы, роли, которые люди создали за тысячелетия своего культурного развития. Они упорядочивают нашу жизнь, придают структуру нашему опыту и помогают выявить те паттерны поведения, которые оказались важны для миллионов людей до нас и поэтому стали частью общего культурного наследия.

Человеческие отношения также архетипичны – это значит, что впервые почувствовав заботу матери, ребёнок бессознательно доверяет архетипу кормилицы и защитницы. Но опыт предков не зацикливался на отношениях людей, в нём представлены и места, и вещи материального мира или даже цвета. Все они так же являются архетипичными. Одним из самых ярких примеров может служить замок – олицетворение безопасности и сокровищ, хранящихся в нём.

Доказательством существования архетипов выступает сама человеческая культура. Всё многообразие человеческих исканий выражено в культуре, если быть конкретнее, то раз за разом мы находим те самые архетипы в мифологии, литературе, религии, а также самом современном проявлении творческого начала в человеке – кинематографе. Люди искусства

ненамеренно или наоборот подчас осознанно воспроизводят архетипические образы на страницах книг, полотнах и фресках, в музыке и на экране.

## 1.2 Архетипические образы в кинореальности

Кинематографическая реальность наиболее близка к действительности в ряду других видов искусства, однако отличие от социальной реальности всё же существует. В кино режиссёр ведёт зрителя, посредством операторской работы, будто за руку, показывая и обращая внимание на те или иные существенные характеристики ситуации, а главное персонажа (архетипического образа), представленного наиболее целостно именно в кинематографе из-за слияния в нём всех основных видов искусств. В реальной жизни нет сценарной задумки: подчинить повествование раскрытию определённой идеи, потому архетипы даны более размыто и часто переплетены между собой.

В кино архетипы представлены в более сжатой и лаконичной форме, то есть персонаж наделён наиболее узнаваемыми чертами данного архетипического образа. В социальной жизни человек более многогранен и обладает большим набором черт и свойств (подчас незаметных) и скрывающих не один, а несколько архетипов.

В первую очередь, использование архетипов позволяет создателям кино получить те переживания, на которые рассчитана сцена/монолог/фильм, то есть происходит своего рода припоминание характерных архетипических черт в персонаже и он становится понятным, а главное близким, будто уже знакомым, благодаря чему зритель более сопереживает и сближается с героем.

В том или ином архетипическом образе, показанном нам режиссёрами на экранах, мы видим себя, свои сильные и слабые стороны. В руках мастера визуальных искусств кинолента способна стать настоящим откровением для зрителя. Кино позволяет нам соприкоснуться с теми гранями человеческого опыта, которые мы отчуждаем в повседневной жизни. Переживая вместе с героями самые разные, порой запретные, эмоции, мы получаем доступ к подавленным частям нашей личности и в финале чувствуем себя более целостными. Помимо прочих целей, кинематограф призван, посредством

катарсиса через архетипический образ донести ту или иную идею полно и по-настоящему глубоко.

При погружении в виртуальную реальность кино роль архетипов – это раскрытие персонажей, бессознательное убеждение зрителя относиться к героям на более глубоком психологическом уровне. Архетипы усиливают мифическую связь между зрителем и персонажами в истории, в них мы видим себя и своё окружение.

Вывод человека из его личностной истории и ввод в контекст истории, проведение аналогии зрителя и героической судьбы персонажа приводит к освобождению огромных запасов энергии (психической), мобилизации бессознательной силы. Этот терапевтический прием можно усмотреть в ритуалах Древнего Египта или христианства, когда страдания обычного человека отождествляются со страданиями самого Бога, от чего: «индивид покидает скорлупу своего жалкого одиночества и представляется последователем божественной героической судьбы» [2, с. 57].

Психическое страдание изолирует индивида от сообщества «нормальных», здоровых людей, помочь в такой ситуации способно связывание с человечеством, возвышаясь над собой, индивид сообразовывает свои несчастья с такими же несчастьями, что случились с другими людьми (в нашем случае с киногероями). События, происходящие с человеком, не станут менее трагичными, но он будет чувствовать себя совершенно иначе: теперь это не индивидуальный вызов, а общая ноша времени, поэтому условий для возникновения невроза нет.

Таким образом, чтобы поддержать целостность психики человеку требуется человечество, а точнее само коллективное бессознательное, выражающее собой опыт предков по преодолению той или иной сложной ситуации: «психическое и душевное здоровье зависит от кооперации с безличностными образами» [2, с.101].

Архетипы можно просмотреть сквозь века, они вневременны и актуальны по сей день, сюжеты легенд помогают нам в этом деле, так как мы



видим общность между всеми этими архетипическими историями, будь то «победа над чудовищем», «путешествие» персонажей или, к примеру «перерождение». Каждый человек, будучи рождённым в коллективе узнаёт и признаёт эти бессознательные паттерны, откликается, когда видит их на экране.

Так как архетипы живут в коллективном бессознательном, а значит и в каждом из нас, то аудитория, которой представлено произведение, не заставит долго себя ждать и среагирует на персонажей определённым образом.

«Дай людям архетип, и вся толпа будет действовать как один человек, без всякого сопротивления» [2, с.104] – и кинематограф даёт этот архетип современному человеку, поэтому мы и можем говорить о феномене массовой культуры и её способности управлять человеком.

#### 1.1.1. Убеждающая природа кинематографа как метафоры

Человек воспринимает осто́в или структуру метафоры и интерпретирует её в контексте своего опыта. Таким путём человек использует другие термины для мышления о чём-то. **То же происходит и со зрителем.** Подчас кино включает одно, а мы думаем совершенно о другом. Построение метафоры представляет переход в мета-состояние. **В этом смысле кинематограф есть метафора.**

Кинолента способна нести идею, спрятанную за фасадом истории, сюжета. Эта идея или смысл оказывает на человека такое влияние, как метафора. Поскольку сообщение помещено в рамку (киносюжет), не имеющую никакого отношения к зрителю, эта история кружным путём проникает в подсознание, минуя сознание. Таким путём это позволяет бессознательной части нашего разума принять и усвоить нужное сообщение.

Чтобы связь в подсознании окрепла, метафора, содержащаяся в киноленте, она должна иметь структуру, родственную опыту или стилю мышления зрителя. Это подобие на структурном уровне объясняет, каким образом оно предлагает подсознательным граням разума интерпретировать в

отношении собственных нужд данную метафору. Этот процесс описывается термином изоморфизм.

Далее, как средства общения история, метафора и повествование представляют собой гораздо менее угрожающий стиль, нежели прямые инструкции, высказывания и советы. С помощью историй, повествований, рассказов о случаях из жизни, шуток и метафор нужное сообщение в ненавязчивой форме будет донесено зрителю и не вызовет подозрений, как бы это было с нравоучительной сентенцией.

Кино способно доставлять удовольствие сознательной части разума ничего не значащим сюжетом, и проводить более серьёзные вещи в подсознание через структуру истории. Поверхность истории позволяет занять сознательную часть разума. Более глубокое (или более высокое) содержание переносится на уровни вне сознания, вне сознательного восприятия подобия истории.

Метафоры работают, представляя поверхностную структуру смысла, которая охватывает и захватывает внимание разума. Эти поверхностные высказывания на первичном уровне составляют содержание истории. На этом уровне мы просто видим и слышим историю.

Но в то же время «глубинная структура смысла» работает на более высоких уровнях и активизирует поиски, чтобы найти подходящую ссылку в нашей библиотеке ссылок. Это связывает нас с рассказом на более глубоком (высоком) уровне, который находится в области бессознательного (или вне сознательного). Опыт такой связи с другими уровнями первично происходит без участия сознания и, следовательно, не осознаётся.

Мы строим связь между двумя сюжетами, первым, на экране и вторым, из нашей собственной жизни, воспоминаний, не подозревая об этом. Мы испытываем лишь интуитивное чувство связи. Оно кажется нам правильным или исполненным смысла.

Соединение на других уровнях иногда оказывает исцеляющее действие на внесознательном уровне. Когда это происходит, история

оказывает на нас своё магическое действие, которое мы привыкли называть катарсисом.

Метафорические линии изменения сознания могут заставить нас принять на вооружение новую стратегию, референции, образы, цели, смыслы, состояния, идеи и т.д.

Метафорическая линия изменения сознания оперирует путём «увода в сторону» (см. абдукция), изоморфным путём и без прямого вмешательства сознания. В качестве дополнительного преимущества рассказ и повествование обеспечивают идеальное окружение для развития способа «если бы» формата, который позволяет нам применить к убеждению новый смысл.

С поверхности история, представленная в кино, кажется такой простой. Однако её трансформирующая сила лежит не на поверхности, а под ней.

Этот процесс связывания того, что происходит на экране, с нашими внутренними представлениями происходит, когда мы переходим от поверхности структуры кино (сюжета) к глубинной структуре, мы производим внутренний поиск.

Так, когда мы слышим киногероев, рассказчика, видим перипетии развития сюжета – это срабатывает как метафора и наш мозг начинает внутреннее путешествие, чтобы связать метафору с референтной моделью нашего опыта и воспоминаний. Расчёт строится на том, что метафора запустит этот автоматический процесс. Расчёт на то, что каждая история активирует нас для поиска в нашей памяти для придания вещам нужного смысла.

Кино как метафора приводит к переключению ссылочных указателей. Это придаёт действию на экране эффект «как будто», и история начинает производить своё магическое действие на зрителя. Метафора есть система символов, а символ относится к любому предмету, ситуации или действующему лицу, который становится якорем для осуществления

определённого ответа. Связь с киногероем возникает из этих самых подобий, которые имеет история с жизнью зрителя.

Когда это происходит, зритель внезапно начинает чувствовать, что перенёсся в иное время, в другое место, в другое тело и т.д. Кино захватывает нас. Мы теряем след времени, места, своего «я», окружения и т.д., перемещая фокус на новое, в другие миры и реальности.

Потом, когда мы оказываемся внутри истории, животное, другой человек и даже неодушевлённый предмет трансформируются и приобретают некий определённый и специфический смысл. Они часто становятся для нас мощными символическими представлениями. В процессе просмотра мы вовлекаемся в историю, она обволакивает нас. Темы, сюжеты и их разветвления, драма, комедия, трагедия, победы, героические путешествия и т.д. определяют, описывают, пленяют и/или освобождают нас. Эти грани истории становятся рамками отсчёта для наших чувств и мыслей.

Какие компоненты управляют мощностью кино, как метафоры, обеспечивая трансформацию смысла? Этот компонент заключается в том, что кинолента по своему строению подобна реальной жизни и опыту зрителя. Сходство структур делает историю изоморфной. Действующие лица, события, эмоции, драмы и т.д. в истории относятся к архетипическим форматам реальной жизни и соотносятся с ними. Этот механизм придаёт смысл истории.

#### 1.1.2. Спираль из двенадцати архетипов в книге Кэрол Пирсон «Пробуждение внутреннего героя»

Кэрол Пирсон, опираясь на изыскания Джозефа Кэмпбелла о мономифе, сужает количество архетипических образов до двенадцати. Однако же категоризировать героев произведения однозначно неосуществимая и не нужная цель, так как один и тот же персонаж, как и человек, может иметь сразу несколько архетипических ролей. К примеру Дороти «Волшебника из страны Оз» безусловно принадлежит к архетипу «ребёнка», благодаря своей жизнерадостности и искренней наивности,

однако несмотря на эти свои качества она передаёт и архетип «искателя», отражающийся в амбициозности намерений и тяге к открытиям.

Писатели, режиссёры и другие творцы произведений искусства создавая правдоподобный образ, смешивают несколько архетипов, дополняя персонаж реалистичными мотивами к действиям, а также давая пространство «для роста», комбинируя достоинства и слабости архетипов в цельного персонажа. Например, в архетип «бунтаря», так правдоподобно вписываются всем знакомые Бонни и Клайд, потому что их бунтарский дух граничит с архетипом защитника слабых «Робина Гуда». Комбинация двух ярких архетипов дала не только весомый отклик аудитории, но и даровала сюжету развитие, рост персонажей произошёл, однако не в сторону хэппи-энда, что так же дало свою соль произведению.

Как и было сказано, Кэрол Пирсон представляет 12 ключевых архетипических образов, которые разбиты на 3 группы:

- I. Управляемые эго – те, что имеют программу действий и мотивов, проявляются с положительной стороны:
  - **Ребёнок**: состояние неведения о существовании зла (Лев Хоботов, «Покровские ворота», реж. Михаил Козаков, 1982);
  - **Славный малый**: выступает за коллективные ценности, на него можно положиться, однако познание зла привело к некой доле скептицизма и нежеланию рисковать (Георгий Иванович, «Москва слезам не верит», реж. Владимир Меньшов, 1979);
  - **Герой**: борется и получает результат, через упорство и силу воли (Фёдор Сухов, «Белое солнце пустыни», реж. Владимир Мотыль, 1970);
  - **Заботливый** (опекун): достаточно силён, чтобы не только чувствовать себя уверенно, но и отвечать за других или своё дело (Маргарита Павловна «Покровские ворота», реж. 1982).

II. Действующие по собственной инициативе – более глубокие архетипы, так как сочетают в себе эго, сознание и подсознание:

— **Правитель**: создавая систему, делает всё, чтобы обходить неожиданности (Ипполит, «Ирония судьбы», реж. Эльдар Рязанов, 1975);

— **Маг**: научившись управлять людьми, возникает потребность управлять закономерными процессами природы, то есть тем, что не поддается формализации (Штирлиц, «17 мгновений весны», реж. Татьяна Лиознова, 1973);

— **Мудрец**: старается превратить то, что делает маг в технологию (

— **Шут**: не воспринимает ничего всерьёз, получая удовольствие от жизни (Остап Бендер, «12 стульев», реж. Леонид Гайдай, 1971).

III. Высокодуховные – наиболее неоднозначные и глубокие архетипы, их мотивы выходят за рамки обыденной жизни, а амбиции впечатляют обывателя:

— **Искатель**: поняв, что для благополучия дела, за которое он отвечает, необходимо выходить за рамки, отправляется на поиски нового знания (Шерлок Холмс, «Шерлок Холмс и доктор Ватсон: Знакомство», реж. Игорь Масленников, 1979);

— **Любовник**: познавая добро, учиться находить подходящее и видеть потенциал (Мэри Поппинс, «Мэри Поппинс, до свидания», реж. Леонид Квинихидзе, 1983);

— **Бунтарь**: познавая зло, учиться разрушать (Глеб Жеглов, «Место встречи изменить нельзя», реж. Станислав Говорухин, 1979);

— **Творец**: после перипетий исканий, столкнувшись с добром и злом, учиться созидать и творить (Джонни Фёст, «Человек с бульвара капуцинов», реж. Алла Сурикова, 1987).

В современном мире искусства прослеживается закономерная тенденция изображения всё более сложных персонажей. И тут есть два пути

следования для автора: либо брать изначально многогранный архетип и работать с ним или же смешивать несколько в единый образ.

## ГЛАВА ВТОРАЯ

### КИНЕМАТОГРАФ КАК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦИИ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

#### 2.1 Архетипические образы и сюжеты, тиражируемые киноиндустрией

Обозначив наиболее явные архетипические образы киноиндустрии, следует прояснить, что их классификация возможна благодаря более глубоким архетипам, выявленным ещё Юнгом. Чаще всего в начале фильма основным архетипом, проявленным у персонажа, является персона (маска). В ходе сюжета ему предстоит столкнуться со своей тенью, которую, как правило, олицетворяет антагонист, а также с анимой (или анимусом). В решающей схватке (не обязательно физической) персонаж не только борется с антагонистом, но и присваивает некие отчуждённые ранее части своего «Я», чтобы выйти победителем на глубинном психологическом уровне, реализуя архетип самости. Элементы этой концепции были обнаружены в мифах большинства народов.

Так, **мифологический герой** – есть центральный архетипический образ, представляющий само Эго, который Карл Юнг сформулировал в 1912 году, приложив мифический сюжет к жизни человека [9, с.17]. В нём объединены все другие архетипы, отражающие различные части Эго, которые может воплощать герой. Тема архетипа Героя получила своё дальнейшее развитие, позднее возникло направление архетипической психологии.

Далее, что стало знаменательным событием для кинематографистов, беря во внимание, что герой является репрезентацией Эго-комплекса, Джозеф Кэмпбелл описал его «тысячеликим», имея в виду нахождение Эго в постоянном развитии и изменении [10, с.13]. Последнее обусловлено необходимостью наличия у героя недостатка, слабости, исходя из которой, герой возвращает элемент Эго, требующий внимания, чтобы достичь психологической целостности, то есть самости. Герой, убивающий дракона – это то самое представление Эго как защитного механизма психики,



лавирующего между Ид и Суперэго. Итогом и умозаключением, выведенным из путешествия героя, станет послание, оставленное последователям.

**Персона** (лат. *persōna* — «маска, личина; личность») – внешняя сторона, показываемая миру, социальная роль, которой придерживается человек, в соответствии с требованиями со стороны сообщества и собственным желанием скрыть от посторонних какую-либо часть «Я». Главный герой любого сюжета воплощает архетип персоны, целью которому служит встреча с прочими частями своего Эго (представленными другими архетипами) и интеграция их в единое целое.

Название для архетипа позаимствовано Юнгом из античного театра, в котором древнегреческие актёры играли перед зрителями в масках. Воплощая истории и личности героев, актёр являет собой персону на физическом уровне, как её материальное воплощение, как тела и лица, играемых ими героев. Репрезентация одной и той же персоны в нескольких фильмах делает актёра «типажным» и в последующих ролях идентификация актёра с определённым архетипическим образом происходит в считанные мгновения. Обладая сходной с персонажем психофизической динамикой и многократно воплощая один и тот же образ на экране, актёр, в сознании зрителя, становится единым целым с воспроизводимой персоной, создавая феномен «кинозвезды» в его конкретно-историческом значении, появившийся в 1910-ых в Голливуде: «ведущие комики (Б. Китон, М. Линдер, Г. Ллойд) представляли носителями постоянного образа-маски». Это было возможным благодаря действовавшей в американском кино практике «строгой специализации», нацеленной на завоевание массового зрителя для коммерческих и идеологических целей. Свод определённых портретно-физических рубрик, называемых «системой кинозвёзд» (*star-system*), например: "девушка" ("милочка"), "светская дама", "вамп" ("роковая женщина") - есть ни что иное, как перечень архетипических образов, выделяемых, прежде всего, на основании внешнего вида. Голливудская система востребованных типажей менялась в соответствии с

социальными запросами. Так, культ Г. Гарбо Р. Валентино, Р. Новарро, представавших в ролях "пришельцев", живущих «другой жизнью», был вызван установкой Голливуда на отвлечение зрительских масс от насущных проблем 1920-ых и понимание кинематографа как «фабрики грёз». С развитием представлений о возможностях кинематографа и утверждением критико-реалистичной тенденции в буржуазном кинематографе, в 30-е годы лидирует более демократичный тип кинозвезды («парень с нашей улицы», «своя девчонка»). В таком амплу играют Г. Купер, К. Грант, Дж. Стюарт, Б. Кросби, К. Гейбл, К. Кольбер, К. Хепберн. Накануне второй мировой войны в Европе, в 40-50-е гг. в США на первый план выходит новый герой - "потерянный человек", воплощаемый такими актёрами, как Ж. Габен, М. Клифт, Х. Богарт и другие.

Таким образом, феномен кинозвезды создаётся через слияние, в сознании публики, исполнителя роли с образом определённой персоны. Альфред Хичкок умело пользовался пониманием этого явления и приглашал на главные роли, состоявшихся звёзд экрана, чьи персоны были хорошо известны зрителю. В таком случае в первой части фильма было необязательно раскрывать характер героя. Достаточно было снять в главной роли Джеймса Стюарта и тогда, даже до начала фильма, зритель представлял себе главного героя, как независимого и порядочного человека, достаточно консервативного и уважающего традиции, однако обладающего яркой индивидуальностью, энергичностью и умением сострадать.

Помимо того, что актёр становится воплощением героя как персоны в физическом теле, в кинематографе есть возможность раскрыть этот архетип и в сюжете. Обнажая социальное взаимодействие, при котором персона начинает занимать главенствующую позицию, шведский режиссёр авторского кино Ингмар Бергман снимает камерную экзистенциальную драму с говорящим названием «Персона» (первоначально «Кинематограф»). Главная героиня – Элизабет Фоглер (Лив Ульман), играя свой очередной спектакль, внезапно останавливается и замолкает, впоследствии становится

ясно, что неожиданно пришедшее осознание фальшивости и поверхностности своих действий, вплоть до жестов, вводит героиню в состояние экзистенциального кризиса. Единственный выход для Элизабет – это пройти тернистый путь воссоединения со своей сокрытой от глаз эмоциональностью и глубинной сутью.

**Тень** – это подавляемое alter ego, не принимаемое личностью из-за несовместимости с сознательным представлением о себе: «Фигура Тени персонифицирует собой всё, что субъект не признаёт в себе и что всё-таки — напрямую или же косвенно — снова и снова всплывает в его сознании, например, ущербные черты его характера или прочие неприемлемые тенденции» [11, с. 42].

Модель, что любая часть Эго дополняется своей противоположностью, появилась у Юнга под влиянием восточной философии, в которой традиционно уделяется большое внимание вопросу естественного равновесия, создаваемого противоположными силами: тёмное и светлое, женское и мужское начала, инь и ян – каждая психологическая сила имеет противоположность. Так родился один из главных тезисов Юнга о дуализме психики, её полярности. Кэрл Пирсон развивает эту идею и стоит на том, что каждый архетип имеет свою противоположность, свою «обратную сторону», отражающуюся в дуальном архетипе тени. Дуализм как борьба противоположностей должен привести к интеграции. Чтобы разрешить конфликт, персона должна пережить столкновение с тенью, затем интегрировать её в себя. В качестве примера можно привести персонажей фильма «Мыс Страха» (Cape Fear, 1991) Мартина Скорсезе, кинолентам которого часто присущи выразительная жестокость и насилие, а значит и частое использование архетипа тени. Порядочному и благовоспитанному Сэму Боудену (Ник Нолти) приходится столкнуться с жестоким психопатом Максом Кэди (Роберт Де Ниро). Однако чтобы одержать вверх, кроткому герою придётся перенять такие качества своей тени, как энергия и страстность. Внутренний психологический конфликт не будет решён, пока

герой самостоятельно не даст отпор антагонисту, без посредства третьих персонажей.

По Юнгу, тень скрывается за персоной, как слабое отражение бессознательного, как тёмная сторона психики, всегда присутствующая, но редко замечаемая личностью.

На киноэкране злодей – это тень, в то время как герой – персона. В фильмах классического героя сопровождает классический злодей. Идею Юнга об архетипе тени буквально отражают злодеи, скрывающие своё лицо за маской. Например, Ганнибал Лектор (Энтони Хопкинс) в «Молчании ягнят» (The Silence of the Lambs, 1991), Джейсон Вурхиз в кинофраншизе «Пятница 13-е» (Friday The 13th, 1980-2009) или Майкл Майерс (Ник Каствл) в классическом американском сюжете «Хэллоуин» (Halloween, 1978). Маньяк, который скрывается за маской, олицетворяет всеобщий страх перед неосознаваемым.

Особенность кинопроизводства в том, что оно позволяет показать столкновение Эго человека с его тенью, расщепив эти две грани одной личности в отдельных персонажах, поскольку кино – визуальное средство коммуникации и на экране нагляднее показать внешний конфликт, нежели внутренний. На этом построено множество сюжетных линий, условно называемых, как борьба добра и зла. Однако в социальной реальности каждый индивид имеет, как сознательный Эго-комплекс, так и тень.

Таким образом, чтобы упростить восприятие фильма зрителем, киномир условно делят на «добрых» и «злых» героев, что зачастую не соответствует многогранной действительности, имеющей оттенки и полутона.

Итак, архетип тени в кинофильме можно репрезентировать несколькими путями:

1. Тень как alter ego героя. В более чем шестидесяти экранизациях готической повести о «Докторе Джекиле и мистере Хайде» (Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde) ярко изображено это бессознательное

раздвоение. Хайд олицетворяет тень, в то время как Джекил – социально уважаемая персона. Цель которого – интегрировать сильные стороны тени и обрести самость полноценной личности, осознающей свои не принимаемые до того особенности и желания.

В культовом «Психо» (Psycho, 1960) Альфреда Хичкока Норман Бейтс (Энтони Перкинс) одновременно выступает в роли самого себя (персона), и в облике своей матери (тень), когда совершает убийства.

Норман Осборн (Уиллем Дефо) из «Человека-паука» (Spider-Man, 2002) - заботливый отец и уважаемый учёный, имеющий «второе 'Я'» - чудовищного монстра, Зелёного гоблина.

Патологическое раздвоение личности, показанное на двух самостоятельных персонажах, являющихся в итоге гранями одной личности – один из способов наглядно продемонстрировать конфликт персоны с тенью. Дуализм – как эффективный приём часто используют создатели фильмов (в том числе триллеров и хорроров), чтобы вызвать страх зрителей, создать саспенс, усиливая противопоставление контрастами: сделав персону отзывчивой, мягкой, благородной (скромный работник отеля, врач), жестокость её тени потрясёт кинозрителя. Но не всегда тень – абсолютное зло, она может представлять собой лишь элемент личности героя. К примеру, как это происходит с персонажем Клинта Иствуда в пяти фильмах о «Грязном Гарри» (Dirty Harry, 1971–1988), который является защитником слабых, однако борется с преступностью методами тени. Или же герои вне закона, такие как Робин Гуд, Зорро, Джесси Джеймс, представляющие комбинацию персоны и тени. Переплетение отрицательных и положительных качеств создают противоречивого и глубокого персонажа, а значит и более реалистичного за счёт психологической сложности. Подобного рода герои – это результат компромисса персоны с тенью, а значит они уже на пути к самости, поэтому и не

могут быть, ни категорично отрицательными, ни безусловно положительными.

Если тенью обозначено злое прошлое героя, то в продолжении киноленты он будет должен столкнуться с ним для разрешения противоречия, как это происходит в ленте Романа Полански «Китайский квартал» (Chinatown, 1974), в котором Джейка (Джек Николсон) не отпускают воспоминания о преступном районе города и его службе в полиции.

2. Конфликт двух персонажей, в котором злодей олицетворяет визуализированную тёмную сторону главного героя, что можно проследить в ходе культовых сюжетных перипетий экранизаций «Приключений Шерлока Холмса» или же «Бэтмена». В такого рода конфронтации борьба неизбежна, а физическая победа – невозможна, поскольку тень – часть героя. Как Мориарти, так и Джокер, не желают смерти оппоненту, тень лишь хочет покорить соперника, избавившись от Супер-эго.

Медиафраншиза «Звёздные войны» (Star Wars, 1977–2021) Джорджа Лукаса – впечатляющий пример создания образа тени, доведённой до логического конца. Дарт Вейдер – не простой внешний злодей, а отец Люка Скайуокера, а значит его часть, над которой он не сможет властвовать, пока не примет свою настоящую идентичность (родство с Дартом Вейдером).

Дэвид Линч в снятом по собственному сценарию психоделическом триллере «Малхолланд Драйв» (Mulholland Drive, 2001) изображает тень, в качестве чудовищного существа, после встречи с которым, герой умирает от страха. Источник ужаса Дэна (Патрик Фишлер), как персонификации Даяны (Наоми Уоттс) в её сне, находится на заднем дворе, за мусорными баками, что символически указывает на бессознательную часть психики, в которую вытеснены неудобные сознанию содержания. Режиссёр в сюрреалистичной манере указывает человеку, что, даже если притворённые в реальность

желания Ид не получают официального наказания, они будут преследовать подавшегося им во снах.

Юнг, вслед за Фрейдом, считал, что в детском сознании сохраняются интернализированные образы родителей. Но в отличие от Фрейда, он писал, что обнаруживают себя эти образы в мифах и снах через архетипы.

Родительский архетип окутан множеством соответственных культурных ассоциаций. Материнский образ в мифах есть образ **богини-матери**: мадонна, мать-природа, богиня земли, плодородия и т.д. Этот архетип представлен такими характерными чертами, как забота, доброта, нежность, плодovitость, защита. Архетип заботливой богини-матери мы видим в Глинде (Билли Берк) в «Волшебнике из страны Оз» (The Wizard of Oz, 1939), Голубой феи из анимационного фильма «Пиноккио» (Pinocchio, 1940), феи-крестные из «Спящей красавицы» (Sleeping Beauty, 1959) и «Золушки» (Cinderella, 1950). В современном кинематографе своё воплощение архетип нашёл в кинотрилогии «Властелин колец» (The Lord of the Rings, 2001—2003) Питера Джексона в образе Галадриэль. Встречая на своём пути богиню, герой проникается присущими положительному образу матери чертами: чуткостью, мудростью, эмоциональной силой.

При развитии мышления зачастую слаба дифференцировка чувств, вследствие этого, человек обладает идентичными с матерью чувствами, то есть чувственная сфера находится под влиянием того человека, кто олицетворяет её собой – матери. Так, женское начало – сфера чувств, оказывается подчинённой в паре с мышлением и проявляется во снах мужчины как проявление коллективного бессознательного.

Теория противоположностей Юнга (наивысшее проявление – принцип энантиодромии, введённый Юнгом), предполагает, что образ богини имеет свой полярный архетип **тени богини** – жестокой мачехи, злой волшебницы, ведьмы, то есть негативный образ матери. Мифологическое сознание представило этот архетип в образе Медеи. А кинематограф в фильме «К востоку от рая» (East Of Eden, 1955), в персонаже матери (Джо Ван Флит)

Кэла (Джеймс Дин), бросившей своего сына в раннем детстве и открывшей бордель в квартале красных фонарей. Комбинированный архетип хитрой ведьмы и пугающей мачехи закрепился благодаря диснеевским фильмам «Спящая красавица» (Sleeping Beauty, 1959) и «Белоснежка» (Snow White, 1937).

Родительский архетип отца обычно олицетворяется **мудрецом**, старцем, пророком, магом, целителем, королем, учителем, старшим братом, тренером, тот от кого можно ждать совета и мудрого замечания. В кино зачастую мудрый старик становится наставником героя (для героини – богиня). В медиафраншизе «Звёздные войны» (Star Wars) Оби-Ван – положительный образ наставника, в то время как противоположность наставнику составляет архетип **тени отца** – Дарт Вейдер. Цель общения героя с архетипом наставника – интегрировать образ отца-наставника в свой Эго-комплекс через перенятие мудрости.

Сбалансированное Эго обладает как женскими (чувствительность, интуиция, заботливость, умение сопереживать, эмоциональность), так и мужскими (храбрость, способность вести за собой, физическая сила, интеллект) традиционно характерными чертами. Юнг обозначает проявление женского начала в мужском – анимой: «Коллективное бессознательное в мужчине, как целое, представлено в женской форме. У женщин оно возникает в мужской форме и представлено анимусом» [с. 52].

**Анима**, в отличие от священного и асексуального архетипа богини-матери, это романтический или эротический образ. Богиня – источник любви материнской, анима – чувственной. В классических героических сюжетах анима предстаёт «девушкой в беде», которую непременно надо спасти, тем самым открыть в себе самом женское начало и интегрировать эту важную часть собственного «Я» для обретения целостности. Так, в упомянутых «Звёздных войнах» Люку предстояло спасти свою аниму – Принцессу Лею.

«La femme Fatale» - фатальная, или **роковая женщина** – это архетип тени анимы. Если последняя предлагает любовь чистую, то вамп – угрожает



самой жизни героя, она – воплощение рока, словно сирена в «Одиссее» Гомера стремится завлечь героя, чтобы сбить с пути. В «Роковом влечении» (Fatal Attraction, 1987) одержимость Алекс (Гленн Клоуз) Дэном (Майкл Дуглас) угрожает не только его браку, но и жизни. Тень анимы – это мощнейший архетип за счёт объединения двух самых сильных примитивных импульсов – агрессия и половое влечение – в одном персонаже.

Дуализм анимуса и анимы – продукт западной мифологии, в которой героиня становится центральным персонажем в исключительных случаях, зачастую же играя лишь роль девы, возлюбленной анимуса. В мифологии кино, как отражении современных процессов в обществе, героиня всё более раскрепощается и освобождается, появляясь на экране всё чаще.

В новых мифах **анимус** вполне может исполнять только функцию объекта любви, как персонаж Алекс (Дэниел Крейг) в экранизации серии компьютерных игр «Лара Крофт» (Lara Croft: Tomb Raider).

Благотворное влияние архетипов на самость друг друга явственно прослеживается в приключенческом фильме Роберта Земекиса «Роман с камнем» (Romancing The Stone, 1984). Джоан (Кэтлин Тёрнер), анима Джека (Майкл Дуглас), учит его верности и любви, в свою очередь Джек, анимус Джоан, помогает ей пойти на риск, стать храброй и сильной.

**Тень анимуса** проявляется в негативной коннотации присущих мужскому началу характеристик, как например интеллект и сила Ганнибала (Мадс Миккельсен), влекущие за собой жестокость и каннибализм в одноимённом сериале (Hannibal, 2013–2015).

Среди мифологических божеств нередко встречались озорные мошенники – **плуты**, подшучивающие над смертными, пытаясь их обмануть. В кинофильме «Величайшая из когда-либо рассказанных историй» (The Greatest Story Ever Told, 1965) Сатана (Дональд Плезенс) старается смутить Иисуса, соблазнив его земными удовольствиями, чтобы подвергнуть испытаниям его веру в Бога. Прежде чем получить желаемое герой должен доказать, что достоин, ответив на каверзные вопросы трикстера. Чаще всего

архетип героя-плута проявляется в комедийном жанре. Характерными актёрами роли «шутник» являются Чарли Чаплин, Гарольд Ллойд, Джим Керри, Бен Стиллер. Им могут быть присущи черты традиционного героя, однако их главный козырь в борьбе с соперниками – сметливость, изобретательность и всевозможные трюки. Плуты – это комические персонажи, часто второстепенные, которые могут помогать главному герою, а также предназначаться для зрительской разрядки смехом.

Юнг описывал архетип **оборотня** как символ Эго в его постоянном изменении и развитии. Главный герой по ходу фильма борется с тенью, встречает наставника и аниму/анимуса, вследствие чего его персона меняется, отчего он сам на протяжении всего фильма предстаёт «оборотнем». Полного амбиций молодого биржевого маклера Бада (Чарли Шин) в первой части дилогии «Уолл-стрит» (Wall Street, 1987) сопровождает нечистый на руку финансист Гордон Гекко (Майкл Дуглас), превращая его в жадного до денег афериста. Архетип оборотня может представлять как физическое перевоплощение в животное или, к примеру, часто экранизируемый образ Графа Дракулы в вампира, так и трансформацию личности. Однако оба варианта символизируют человеческую способность меняться и возрождаться к новой жизни, что может также отражать духовную или же божественную силу.

Наряду с архетипическими образами существуют архетипические ситуации осмысления и понимания типических ситуаций, которые отражают события, происходящие в жизни каждого: рождение, смерть, брак, развитие, изменение индивида и др. Подобного рода темы, объединяющие людей, так же, как и архетипы, присущи коллективному бессознательному. Мифология позволяет выйти за рамки личного конфликта, поэтому она так важна не только для психологического здоровья личности, но и для социальной адаптации. «Традиционно мифы передавались через легенды, религию, искусство – все эти способы в современном мире интегрировал кинематограф» [12, с. 90]. В современности мифы перекочевали на

киноэкран, а сам фильм – коллективная греза – стал: «основным средством выражения, передачи и интеграции архетипов нашего времени» [12, с. 90].

Каждый архетип символизирует свой аспект личности. Сталкиваясь, отдельные части интегрируются, дополняя друг друга в Эго. На месте конфликта образуется равновесие, баланс энергий. Функцию мифа (коллективная мечта), как и функцию мечтаний (личный миф) Юнг прозвал трансцендентной: коллективное бессознательное выходит за рамки сознательного напряжения противоположностей, когда архетипы образуют символы, объединяющие содержания, непримиримые на личностном уровне. При объединении противоположных начал в «Я» человек обретает психологическую целостность. В английском языке слова *healthy* (здоровье) *whole* (целый) и *holy* (святой) имеют одинаковый корень. То же мы видим и в русском языке: слова «исцеление» и «целостность» происходят от одного корня. Архетип, как психологического, так и физического **исцеления** героя часто используются как центральная линия развития персонажа, часто становящаяся возможной благодаря интеграции с анимой/анимусом.

Таким образом, установление психологической связи между содержанием сознания и бессознательного, их примирение, вместо подавления, замещения или же игнорирования одной из сторон личности, которые мы просматриваем в архетипах – есть функция мифов, в современности представленных кинематографом.

В теории Юнга целое состоит из четырёх частей – двух пар противоположностей, создающих равновесие. Полную **четверичность** представляет сплочение четырёх основных архетипов «Я». Архетип противоположного пола вместе с родительским архетипом своего пола – противодействующие дуальности внешних фигур, в то время как тень и персонa – внутренне противостоящие дуальности.

Таким образом, женская психика представлена четверичностью: анимус, богиня, персонa, тень. Мужская: анима, мудрец, персонa, тень. На языке кино соответственно это означает, что в сюжете должны

присутствовать четыре персонажа: объект любви, наставник, сам герой и злодей.

Следуя юнгианской модели, герою необходимо столкнуться с остальными тремя архетипами и перенять некоторые из их свойств. В борьбе с тенью разрешаются внутренние проблемы, конфликты, слабости, при встрече с наставником герой обретает духовную или экзистенциальную мудрость, завоевание анимы/анимуса приносит гармонию мужского и женского начал. После столкновения и интеграции с этими архетипами в сценарии герой достигает полной четверичности, а зритель понимает, что тот прошёл необходимые стадии развития.

Каждый из тройки архетипов в разной степени влияет на героя, но **трансформация** происходит необходимо, поэтому она представляет собой архетип сам по себе. Воплощение тени в «Списке Шиндлера» (Schindler's List, 1993) офицер СС (Рэйф Файнс) подталкивает немецкого бизнесмена Оскара Шиндлера (Лиам Нисон) на подвиг, которого от него никак не ждёшь. Образцово выполняет свою функцию наставника волшебник Гэндальф (Иэн Маккеллен), вдохновляя на великие поступки маленького хоббита (Элайджа Вуд). Любовь раскрепощённого танцовщика Джонни Кастла (Патрик Суэйзи) учит образованную дочь богача Фрэнсис Хаусман проявлять свободу в поступках и не бояться отстаивать свои убеждения.

Но трансформация не всегда предполагает положительный исход. Дирк Дигглер (Марк Уолберг) в картине Пола Андерсена «Ночи в стиле буги» (Boogie Nights, 1997), Вилли Старк (Шон Пенн) в фильме «Вся королевская рать» (All the King's Men, 2006) – примеры наивных героев, для которых личностные изменения обернулись трагедией.

Перемены могут произойти как ответная реакция на события или действия персонажей, трансформироваться могут личности и главных, и второстепенных героев, итог может быть, как благоприятным, так и не утешительным – всё эти изменения работают на динамику образа героя.

«Принцип некаузальной связи» выражен Юнгом в феномене **синхроничности** в одноимённой статье, как объединение на метафизическом уровне всех людей и все события. Это четвёртое измерение человеческого существования обнаруживается в коллективном бессознательном и объясняет, по мысли Юнга, совпадения в смысловой (нефизической), а не причинной связи.

Способность кино сжимать пространство и время служит подспорьем для наглядного отображения синхронии, которая прослеживается в фильмах для достижения художественной целостности, когда невзаимосвязанные персонажи/события/сюжеты по ходу фильма упорядочиваются на основании их смысла для донесения изначальной мысли. Буквально синхрония показана в первой части трилогии Роберта Земекиса «Назад в будущее» (Back To The Future, 1985) Марти Макфлай (Майкл Фокс), находясь в прошлом, может вернуться в свою эпоху, лишь зарядив машину времени, на что необходимо огромное количество электроэнергии. К счастью, он нащупывает в кармане куртки листок с точной датой и временем, когда в городские часы ударит молния. В расширенном виде синхронии предстаёт зрителям в независимом историко-фантастическом фильме сестёр Вачовски «Облачный атлас» (Cloud Atlas, 2012). В картине представлено шесть историй в прошлом, настоящем и будущем, связанные множеством символических связующих нитей.

Судьбоносные совпадения, связанные с ключевыми моментами фильма – когда речь идёт о рождении, смерти, любви и возрождении – это вершина проявления синхронии. Так, сверхромантическое представление о предопределённости в любви – архетип, появившийся задолго до ромкомов ещё в мифах (миф об андрогинах Платона). Рик Блейн (Хамфри Богарт) в голливудской «Касабланке» (Casablanca, 1942) выразил тему роковой любви во фразе, вошедшей в список из ста лучших цитат американского кино: «Из всех забегаловок в мире она вошла в мою» (Of all the gin joints in all the towns in all the world, she walks into mine).

Архетип **судьбы** касается не просто романтических отношений, а в целом знаковых моментов жизни персонажа. В «Искусственном разуме» (A.I. Artificial Intelligence, 2001) Стивена Спилберга, смерть – экзистенциальная сила, которой не могут противостоять даже пришельцы со сверхспособностями, желающие помочь Дэвиду (Хэйли Джоэл Осмент) воскресить его мать (Фрэнсис О’Коннор).

Архетип **иерогамии** символизирует священный ритуал, закрепляющий брак между мужским и женским божествами. Кульминацией воссоединения героя и его анимы становится физическое воплощение психологического единства. Иерогамия даёт жизнь «божественному младенцу» - ещё одному архетипу, воплощающему целостность мужского и женского архетипов. Через младенца происходит возрождение героя в качестве психологически андрогинного существа, которого Юнг считал проявлением психического здоровья, потому что тот объединяет сильные стороны мужского и женского архетипов. Так, Ричи (Люк Уилсон) в «Семейке Тенненбаум» (The Royal Tenenbaums, 2001) Уэса Андерсена от одного поцелуя с Марго (Гвинэт Пэлтроу), которую любит всю жизнь, обретает духовное возрождение, что помогает ему покончить с мыслями о самоубийстве, поддержать лучшего друга в борьбе с наркотической зависимостью и отыскать способ сближения с отцом.

2.1.1. «Стадии» путешествия мифологического героя в книге Джозефа Кэмпбелла «Тысячелетний герой», как основа сценарной концепции

Кристофера Воглера

Американский исследователь Джозеф Кэмпбелл применил методы психоанализа к изучению мировой мифологии. Результатом исканий стала опубликованная в 1949 году книга «Тысячеликий герой» (The Hero with a Thousand Faces), описывающая базовую структуру мифа с его архетипическим «путешествием героя». Предполагая внешнее путешествие, миф символизирует путешествие внутреннее, целью которого является интеграция сильных сторон встречающихся на пути персонажей,

отражающих определённые архетипы. Итогом путешествия мифологического героя становится обретение психологической целостности.

Именно символизм путешествия как внутреннего обретения целостности позволяет сделать персонажа понятным и близким, то есть архетипичным. Это ценное качество продюсер Кристофер Воглер перенял, создавая свою сценарную концепцию в книге «Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино», которую взяли на вооружение создатели фильмом Голливуда, нацеленных на масштабность и высокие кассовые сборы [13].

Таким образом, теория Юнга, опосредованно через Кэмпбелла, а затем через Воглера, легла в основу мировой кинодраматургии.

Два оскороносных фильма в нескольких номинациях: «Храброе сердце» (Мэл Гибсон, 1995) и «Гладиатор» (Ридли Скотт, 2000) – это примеры классического путешествия героя как модели киноистории. Лежащая в основе всех героических сказаний структура, использующая архетипы путешествия героя демонстрировала свою способность проникновения в бессознательное людей на протяжении тысячелетий. Это означает, что беря за основу эту структуру повествования, режиссёры и сценаристы во многом обеспечивают успех своего кинофильма.

Например, Джордж Лукас, высоко ценя архетипическую концепцию, предложил Джозефу Кэмпбеллу работать с ним над сериалом «Звездные войны». Работа Кэмпбелла заключалась в том, чтобы характеры персонажей соответствовали порядку, последовательности и целостности их архетипических основ. И Лукас, и Кэмпбелл понимали, что для того, чтобы убедительно представить Люка Скайуокера героем, его роль должна соответствовать героическим историческим персонажам. Существуют разные вариации изложения мифа о герое, при этом, в них обязательно присутствуют определенные ситуации или модели, которые должны иметь место в жизни каждого героя. Значительная часть успеха «Звездных войн» объясняется точным соответствием архетипическим доминантам и тому, что

событийная последовательность фильма отражала логику архетипического мотива, лежащего в его основе.

Модель Кэмпбелла предполагает семнадцать стадий, как структурных элементов путешествия героя, которое наполнено самыми разными архетипическими образами. Не каждый кинофильм включают все стадии, однако наиболее успешные в том или ином виде включают многие из них. При этом, описываемые семнадцать стадий являются составляющими классической трёхчастной сценарной структуры: уход, инициация, возвращение.

Проследим развитие архетипического сюжета путешествия героя, обращаясь к упомянутому «Гладиатору» и другим значительным кинолентам.

### **Уход**

Дом – это архетипический образ привычного и комфортного места для героя. Поэтому уход из мира повседневности символизирует начало путешествия и развития. Отважившись покинуть дом на первой стадии ещё не сформировавшейся личностью, герой возвращается в него на последней, знаменуя тем самым своё становление через достижение значимой внешней цели. Пребывая в привычном мире, герой интегрирует архетип первого наставника, черпая в его образе духовную силу, направляющую в течение странствия. В окончании путешествия герой сам становится наставником, передавая мудрость следующему поколению будущих героев.

Наставник главного героя Максимуса в «Гладиаторе» - Марк Аврелий завещает возродить Римскую империю – это становится целью героя и придаёт смысл путешествию. Возвращая Риму демократию – герой выполняет своё обещание в финале картины, тем самым подводя итог странствию.

#### **1. Герой слышит зов**

«Зов странствий» - архетипический приём, пробуждающий и толкающий героя на путь приключений, раскрывающих характер. Зарождая



конфликт, зов вовлекает зрителя в происходящее, посредством архетипа вестника, который приносит новости и взывает к чести героя. Архетип вестника часто представлен безобидным и одновременно обладающим природной интуицией персонажем.

Так, в «Алисе в Стране Чудес» (Тим Бёртон, 2010) носитель природной мудрости Белый Кролик-вестник заманивает героиню в сказочный параллельный мир. В свою очередь, просьба об освобождении Рима Марка Аврелия, представляющего сдвоенный архетип наставника – вестника, также является зовом к вступлению в схватку.

## 2. Герой отвергает зов

Архетипический герой фильма, как и классического мифа, зачастую герой поневоле. Его сомнение при столкновении с неизведанным и подчас опасным очень человечно. Если архетипический герой готов вступить в бой без причин и раздумий – это отдаляет персонажа от социальной реальности, придавая ему такую черту как немотивированный героизм. Чтобы настоящий архетипический герой преодолел своё безразличие и страхи, должны повыситься ставки, затем герой перейдёт к активным действиям. Из этого явствует, что мотив – один из главных процессов, конструирующих архетипический образ. Классическими примерами мотивации героя являются: месть за убийство любимого, сопротивление злу, борьба за свободу от тирании.

Максимум соглашается исполнить желание императора не сразу, а лишь после того, как Коммод, олицетворяющий архетип тени, убивает своего отца Марка Аврелия, приговаривает героя к смертной казни и направляет наёмников убить его семью. Ставя чёткую цель: положить конец римской диктатуре, у персонажа появляется вектор развития своего архетипа, как «героя-освободителя».

## 3. Сверхъестественное покровительство

Классические герои мифов – полубоги, обеспеченные сверхспособностями и божественными покровителями. В кино, силу,

понимаемую как сверхъестественную, дают памятные реликвии, выступающие символом и лейтмотивом, напоминающим герою его мотив, как две глиняные фигурки убитых жены и ребёнка Максимуса. Архетип же покровителя и второго наставника Максимуса воплощён владельцем гладиаторской школы Проксимо.

#### 4. Преодоление первого порога

Первой задачей решившегося рискнуть героя становится преодоление стража первого порога, часто изображаемого архетипом трикстера, охраняющего вход в мир приключений.

Для сражения с римлянами на арене Максимусу необходимо превратить запуганных рабов в боевой отряд. Поиск союзников позволяет проявить персонажу лидерские качества, указывающие зрителю на архетип героя. Отсутствие союзников на экране отдаляет героя от действительности и задаёт ложные представления о возможностях отдельного человека.

#### 5. «Во чреве кита»

Вхождение на путь приключений приводит героя к сфере возрождения, изображаемой символом чрева кита, то есть трансформация неизбежна и приведёт к преображению героя к концу пути.

#### **Инициация:**

В кино инициация выполняют функцию сходную с ритуалами посвящения во взрослую жизнь практически во всех культурах мира: барница, визионерский поиск, конфирмация.

#### 6. Путь испытаний

Через прохождение испытаний персонажу необходимо доказать свою принадлежность к архетипу героя. Так, победы Максимуса на арене гладиаторов, как закаляют, так и демонстрируют его качества искусного воина.

#### 7. Встреча с богиней

Бесплотный призрак жены Максимуса – олицетворение архетипа богини, являющийся в воображении героя, нуждающегося в поддержке.

## 8. Женщина как искусительница

Задача встречи с анимой (Луцилла), выступающей в роли объекта романтической и сексуальной любви для архетипа героя – это научиться доверять, чтобы посредством иерогамуса («священный брак»), возродиться в виде «божественного младенца», обладающего силой архетипов обоих полов.

## 9. Примирение с отцом

Кульминация путешествия – принятие наследия наставника, учитывая его промахи.

Максимус добивается любви и уважения римского народа через сражения на арене.

## 10. Апофеоз

Самый серьёзный вызов, кризисный момент путешествия, главное испытание героя – встреча с тенью, что приводит к символической (или буквальной) смерти, с последующим духовным перерождением. Встреча с главным страхом является апофеозом фильма.

Сражение с величайшим из гладиаторов в Колизее по приказу Коммода приводит к тяжело доставшейся победе и возрождению в новом качестве.

## 11. Вознаграждение в конце пути

После интеграции архетипа тени герой получает удовлетворение и вознаграждение в виде прозрения. Максимус выстоял в сражении, римляне ему поклоняются, а солдаты готовы идти за ним. В этот момент герой осознаёт себя как «героя вечного мифа», то есть видит тем, кем предстаёт перед зрителем.

### **Возвращение:**

Последние стадии на пути становления – это описание возвращения на духовную родину через исполнение предназначенной миссии. Для Максимуса это осуществление освобождения Рима, как завещал император.

## 12. Отказ от возвращения

Закономерно страшась как начала пути, так и его конца, герой пребывает в сомнениях. Однако момент прозрения открывает предназначение, после осознания которого, герой не в силах отступить.

Максимус противится предложению Луциллы бежать из Рима, для того, чтобы вернуться с армией.

### 13. Волшебное бегство

Герой обрёл целостность, а значит и готов к завершению исканий, через действия, приближающие возвращение домой.

Максимус осознаёт возможность гибели, однако готов к добровольной жертве и стремится вернуться.

### 14. Спасение извне

Посредством союзников или же врагов, как в «Гладиаторе» происходит спасение героя как вывод последнего из мира приключений в привычный мир.

### 15. Преодоление порога на пути к повседневности

Герой утрачивает свою сверхъестественную силу с переходом в повседневный мир, он становится уязвим, однако материальность отходит на второй план, поскольку архетип героя воплощён в полной мере.

### 16. Властелин двух миров

Завоевав мир приключений, герой становится почитаем и уважаем в мире повседневности, а его новая генеративная функция придаёт осмысленность итогу пути.

### 17. Свобода жить

Финальная стадия завершает мифологический цикл: от героя к наставнику, а затем к легенде, вдохновляющей не одного ученика, а всех людей на жизнь без страхов, со свободой самоопределения. Вместе с тем, зачастую герой-легенда необходимо погибает в конце своего путешествия, приобретая славу доблестного мученика и доводя историю до логического завершения.

Итак, мифологическое путешествие героя лишь один из множества сюжетов, которое может послужить основой фильма. Однако на примере трансформации архетипа героя можно уловить, что пропустив или добавив ту или иную сцену в фильм, можно заложить в бессознательное зрителя определённую идею, обладающую потенциалом к созданию мифа, чем осознанно пользуется качественный кинематограф, а также, не сознавая того, создатели низкопробных кинолент.

### 2.1.2. Модель «Путешествия героини» Морин Мёрдок

Кинематограф обладает способностью одновременно отражать и конструировать социальную реальность. В первом случае он часто поднимает насущные вопросы современности, к примеру, место женщины в изменившемся мире, где у неё есть возможность представлять собой не только традиционно женские архетипы.

Заинтересовавшись вопросом, психолог юнгианского толка Морин Мёрдок переосмысливает предложенную Джозефом Кэмпбеллом структуру традиционного мужского героического мифа, с точки зрения устремлений современных женщин. В книге «Путешествие героини» предложена адаптация модели «пути героя» для женщины, интегрирующей по ходу фильма несколько архетипов для обретения психологического равновесия между двумя сферами: материнство, с присущей ролью заботливой домохозяйки (женский мир) и личные достижения, включающие конкуренцию и борьбу (мужской мир) [14].

Интегрируя мужские черты анимуса, такие как отвага, целеустремлённость, логическое мышление, сила, путешествие героини символизирует развенчивание «ложных мифов», по определению Мёрдок: миф о зависимости, миф о романтической любви, миф о женской неполноценности.

Таким образом, при воплощении на экране героинь, обладающих характерными чертами мифологического героя, кино, как отражает феминистическую составляющую современной социальной реальности, так и

направляет зрительниц к отказу от традиционного женского архетипического образа, создавая такие киномифологические прототипы для подражания как Катерина Тихомирова в ленте «Москва слезам не верит» (реж. Владимир Меньшов, 1979), «Эрин Брокович» (реж. Стивен Содерберг, 2000) или же «Лара Крофт» (реж. Саймон Уэст, 2001).

## 2.2 Влияние архетипических кинообразов на социальную реальность

### 2.2.1. Архетипы «века нарциссизма» в поздних работах Ролло Мэя

Теоретик экзистенциальной психологии Ролло Мэй в своих последних работах сосредоточился на проблеме нарциссизма, которую считал характерной болезнью второй половины двадцатого века, поскольку считал, что человек утратил интерес ко всему, кроме своей персоны. По мнению Мэя, причиной послужило повсеместное распространение американского мифа, воспевающего независимость, крайний индивидуализм, изоляцию. Выходя из баланса в крайние проявления такие нарциссические черты характера ведут к одиночеству, жадности и как итог, к депрессии – тем симптомам, которые пробуют «лечить» наркотиками и алкоголем [15].

То есть, архетипы века нарциссизма стали как отражать идеализацию независимости и индивидуализма в Америке того времени, так и конструировать, посредством воплощения этих качеств в характере героя голливудского кино, главного творца современной американской мифологии.

**Американский архетипический герой**, в декорациях Дикого Запада, либо войны, встречается чаще всего в классическом американском мифе – вестерне: грубоватый, сильный, упрямый, не всегда образованный, однако справедливый и смелый. Этот архетип, став прототипом, породил множество образов, встраиваемых в те или иные условия:

1. **Герой – ковбой**: подчиняясь только кодексу чести, эти одиночки нуждаются лишь в ружье, коне и прериях («Искатели», реж. Джон Форд, 1956);
2. **Полицейский – бунтарь**: ради поимки преступника, нарушает правила и пренебрегает должными процедурами (5 частей о «Грязном Гарри», 1974-1988);
3. **Герой – гангстер**: появляясь в годы Великой депрессии, зарождает жанр нуар в городских условиях («Враг общества», реж. Уильям Уэллман, 1930);

4. **Частный детектив:** небогатый, но честный сыщик, борющийся с преступностью по своему разумению, пренебрегающий помощью в своём деле («Мальтийский сокол», реж. Джон Хьюстон, 1941);

5. **Безумный учёный/одинокий гений:** научные открытия XX века стали поводом создания настолько увлечённого своей работой персонажа, что окружающие люди стали восприниматься как объекты опытов и добровольно изолируя себя от них («Франкенштейн», реж. Кеннет Брана, 1994).

Однако постепенно герой-одиночка американского кинематографа утрачивает иллюзии превосходства крайнего индивидуализма и идеализацию независимости. Приходящие на смену персонажи XXI века всё чаще нуждаются в поддержке и близости, а достижение внешних целей часто заменяется на достижение психологического равновесия.

#### 2.2.2. Юнгианские истории по Джону Труби

Экранная культура выступает в роли современной мифологии, в связи с чем голливудский сценарист и преподаватель Джон Труби выделяет миф в отдельный жанр, лежащий в основе всех прочих форм жанров как образец проверенной тысячелетиями истории [16].

Центральная линия мифа – это символическое путешествие, перипетии которого, приводят героя к ответам и цели. Однако за внешней формой скрывается внутренняя, психологическая трансформация героя к полному осознанию и принятию себя, как личности. Общечеловеческие смыслы и ценности проявляются в мифе как метафора через встречающихся на пути героя персонажей и происходящие с ним события.

Рассмотрев миф в исторической перспективе, Труби резюмирует, что структура мифа в её привычной форме устаревает и её необходимо модернизировать, в соответствии с современным устройством мира.

Развитие общества, через привнесение в повседневность каждого отдельного индивида результатов научного прогресса привело к тому, что зритель без чёткой ценностной ориентации начинает скептически относиться



к привычным нарративам и архетипическим образам. Комплексность, неоднозначность, усложнённая структура – вот соответствующие современности явления. Модель чёрно-белого мира, разделение на «добро» и «зло», «хорошо» и «плохо» в кинореальности определяется как несостоятельное упрощение, не выдерживающее проверку усложнившейся социальной реальностью, которой необходим переход от привычной и устаревшей структуры мифа к новой, более соответствующей сложности и неоднородности современности.

Устаревшей структуре он даёт название «фрейдистская», новой (эволюционной) – «юнгианская», но эти названия лишь условность, подразумевающая «упрощение» и «усложнение».

**Фрейдистский** нарратив, по Труби, обладает такими особенностями, как:

- Главное действующее лицо – это один герой, как правило, борющийся с призраком из прошлого, олицетворяющим психологическую травму;
- Характер героя не исследуется глубоко, причины происходящего одномерны;
- Линейное повествование о герое одиночке с решающим боем в конце;
- Антагонист – бескомпромиссный злодей;
- Мир – лишь фон разворачивания сюжета с двумя гранями «добро» и «зло».
- Итог: одно весомое откровение героя;
- Вопросы, тяготеющие героя, ориентируются на закон и дихотомию «хорошо – плохо»

**Юнгианской** структуре присущи следующие характеристики:

- Система персонажей, каждый герой которой олицетворяет собой один из слоёв общества;
- К испытанным временем архетипам добавятся новые, актуальные образы;

- Мир исследуется с аксиологических позиций, для того, чтобы выяснить контекст времени, породивший героя и причины тех или иных особенностей персонажа;
- В модели общества представлена не одна, а сразу несколько культур в их взаимосвязи;
- Несколько оппонентов, с различными характеристиками: раса, пол, возраст, национальность, социальный статус, ни один из которых не абсолютизируется как персонификация «зла»;
- Ход фильма наполнен самооткровениями каждого из персонажей через преодоления конфликта;
- Целью героя является преодоление противостояния с антагонистом мирным путём, попутно переходя к более многомерной модели мира.

Итак, с течением времени, на смену должна прийти децентрализованное, фрагментарное и усложнённое устройство кинофильма, в котором отсутствует линейный нарратив повествования и единое ядро. На первый план выходит не один герой, а «персонажная сеть» [16], с добавлением новых архетипических образов («искатель правды» - ищет способы мирного сосуществования людей вместе, художник-учёный, учитель-мыслитель – создаёт новые ценности, визионер-законодатель – разрешает конфликты, старается предотвратить насилие прежде, чем оно может произойти, и др.). По мысли Труби, новый мировой миф предполагает развитие на трёх уровнях: психологическая борьба внутри героя соответствует противостоянию с антагонистом и вместе они согласованы с конфликтом мирового масштаба.

Переход от одного устройства фильма к другому прослеживается в сериале «Молодой папа» (The Young Pope, 2016) Паоло Соррентино, сочетающий в себе части обеих структур, поскольку он построен на ключевом событии героя из прошлого и попыткой с ним совладать, однако поднимаемые темы каждой серии неоднозначны, как и нет одного противника. Хотя юнгианская структура – это ещё только предположение о

ближайшем будущем кинематографа, однако новые сценарные тенденции, гипотезу об эволюции структурных элементов кинореальности можно уловить. К примеру, в кинокартинах Дэвида Финчера или, первом сезоне «Настоящего детектива» (True Detective, 2014), в котором фон развёртываемых событий будто превращён в отдельного персонажа для раскрытия психологии главных героев.

### 2.2.3. Последствия воздействия кинореальности на зрителя и общество

Один из ключевых исследователей общества медиа Жан Бодрийяр (1929-2007), соединяющий в своём творчестве научно-социологический подход с теорией культуры и литературы во многом обуславливает противоречивые процессы сегодняшнего дня влиянием средств массовой коммуникации, в которые входит массовый кинематограф. Социальное бытие в современности, по мысли французского философа, представляет собой структуру, принуждающую к нескончаемому потреблению. Однако человека увлекают не самими вещами, а образами и знаками, за которыми скрыты другие образы и знаки, имеющие мало общего с реальными объектами, которые они означивают. В своей совокупности эти знаки и образы есть симулякры, постепенно заменяющие реальность. Массовый кинематограф, прежде всего нацеленный на получение прибыли, поставляет зрелища. С каждым годом выходит всё больше фильмов, отчего конкуренция на время со зрителем растёт, поэтому создатели ищут способы воздействия не на когнитивные способности аудитории, а на бессознательные структуры: архетипы и инстинкты, ловко манипулируя ими для захвата внимания.

Зал кинотеатра, монитор ноутбука – безопасны, по сравнению с социальной реальностью, таящей возможность непредвиденного. Одновременно с этим экраны удовлетворяют разнообразные желания человека без усилий с его стороны через потребление знаков и образов посредством визуального ряда. Существенные плюсы взаимодействия с медиареальностью провоцируют человека отказываться от участия в действительности. При этом индивид становится пассивным наблюдателем,

но осознание своей гедонистической позиции приводит к противоречию и появлению чувства вины. Однако на «помощь» приходит: «зрелищная драматизация, осуществляемая средствами массовой информации» [18, с. 17]. Трансляции новостей о военных действиях в горячих точках по всему миру, репортажи с мест аварий и катастроф, телепередачи и документальные фильмы о нападениях и убийствах заставляют человека чувствовать угрозу своему частному покою. Постоянным спросом пользуются такие жанры как триллер, фильм-катастрофа, фильмы ужасов, позволяющие испытать яркие эмоции, вызванные выбросом гормонов и оправдать бездеятельный и отдалённый от социальной реальности образ жизни, ещё больше ценя комфорт и спокойствие бездеятельности.

Однако в погоне за безопасностью в окружении экранов, человек и не подозревает, что становится ещё более незащищённым. Это связано с потоками информации, которые неограниченно и беспрепятственно, поскольку человек зачастую не регулирует этот процесс, поступают из различных источников, в том числе и кинематографа. Человек сам превращается в экран: «на который проецируются любые внешние влияния» [20, с.210].

Кино даёт образы, которые кажутся зрителю исчерпывающими для понимания реальности. Согласно Ж.Бодрийяру подобное неконтролируемое навязывание и легкомысленное потребление знаков ведёт к исчезновению подлинной социальной реальности, так как её содержание утрачивается и подменяется создаваемыми медиа образами. Кинематограф – не просто средство передачи информации, его потенциал заключён в возможности преподнести материал под тем или иным углом зрения, оценивая или интерпретируя факты особым образом, придавая процессу (событию, личности) весомость или делая его незначительным, меняя его исторический или социальный статус. Режиссёр, манипулируя информационным материалом, имеет способность к его мифологизации, создавая определённую систему видения мира (новые способы восприятия действительности, новые виды межличностных отношений). Однако

режиссёры массового и независимого кинематографа используют эту возможность по-разному.

Архетипы в этой связи играют огромную роль, так как именно посредством их участия достигается бессознательное восприятие образов.

В коммерческом кино это заставляет людей превращаться в потребителей. Но архетипы не просто привлекают к созданию образа, их подстраивают и формируют для большей наглядности и сбыта, однако гиперреализм вытесняет реальность, что закладывает у человека неестественные поведенческие стереотипы, которым социальная жизнь не соответствует: «Здесь события, история, культура представляют понятия, которые выработаны не на основе противоречивого реального опыта, а произведены как артефакты на основе элементов кода и технической манипуляции медиума» [18, с.164]. Ко всему прочему, непрерывность действия на экране разрывает реальность на отрезки, зритель начинает ожидать подобной динамики от собственной жизни, не осознавая, что кино перерабатывает и отфильтровывает элементы реальности для зрительского потребления.

В итоге, человек теряет ориентиры для жизнедеятельности в окружающей действительности. Потерю не только распознавательных способностей архетипов (из-за искажённого восприятия оных в кино), но и отдалении от собственной самости Бодрийяр называет ситуацией социального отчуждения. Так, эра потребления превращается в эру отчуждения.

Псевдореальность массового кино всё менее заметна, а архетипические образы в них всё более претендуют на статус реальных личностей. Но взаимодействия, обоюдного обмена с этими образами, как это происходит при настоящем коммуникативном акте, не предполагается. Человек выступает инертным потребителем, от которого не требуется ответной реакции, затем эта пассивность способна распространиться на социальную реальность, как модель поведения.

Отталкиваясь от тезисов Бодрийяра о невозможности преодоления однонаправленности коммуникации в современном обществе медиа можно предположить, что напитываясь идеализированными архетипическими образами, представленными в кинематографе, как средстве массовой коммуникации, человек, согласно с этими ложными положениями, выстраивает образ не только других людей, но и самого себя. Люди поглощены игрой образов, и их пассивность при этом процессе не предполагает критического мышления и поиска собственной идентичности. Благодаря внедрению в повседневную жизнь технологий, на сегодняшний день каждый может заявить о себе, посредством создания аккаунта в социальных сетях или же сайта. На примерах того, как реальные люди репрезентируют себя, становится ясно, что нереальные архетипы, оборачиваясь массовым феноменом, разрушают возможность индивидуации и превращают человека в отражение отшлифованного архетипического образа из кино. Такая ситуация ведёт к нарушениям здоровой работы психики и процесса личностной идентификации.

С точки зрения Бодрийяра, главная функция кино – производство симуляции социальной реальности. Однако этот процесс нельзя назвать властным угнетением масс. С одной стороны, содержание фильмов действительно формирует картину мира и предпочтения аудитории равно, как в одежде, так и в политике. Но с другой стороны, архетипические образы и сюжеты кино целиком совпадают внутренним ожиданиям и желаниям масс. Поэтому не следует слепо винить власть или создателей кинофильмов в том, что они злонамеренно вводят зрителя в заблуждения, с целью манипулирования.

Ж.Бодрийяр апеллирует к идеям Г.М. Маклюэна, замечаящего, что главная особенность новой, электронной эпохи – это доминирование «тактильной коммуникации» [20, с.206]. В границах прошлой культуры между созерцающим и созерцаемым имелась дистанция. Современный человек, окружённый экранами (монитор ноутбука и компьютера, телефон,

планшет, телевизор и т.д.), не смотрит на объект, а словно «ощупывает» его взглядом, теряя грань реальности и вымысла. Так складывается своеобразная сфера на границе действительности и иллюзии – гиперреальность, как область симуляции, в которой происходит смешение реальных особенностей людей с экранными образами, настоящего социального бытия и вымышленного пространства.

Таким образом, человек более не существует, ни в природе, ни в социуме, его среда – гипертрофированная реальность, в которой усилены характеристики архетипа и создан архетипический образ супергероя. Бодрийяр замечает: «“как в кино” – одно из прежних выражений, которыми разоблачали иллюзию во имя натурализма» [19, с.152]. Этот сравнительный оборот, употребляемый повсеместно, лишний раз подчёркивает нереалистичность тиражируемых образов массового кино.

Бодрийяр убеждён, что кинематограф выступает сильнейшей современной мифотворческой сферой. Все прочие составляющие художественного фильма, такие как: смысловая наполненность, сюжетная линия, психологизм, технические приёмы – все они отступают на задний план перед главной характеристикой кино – его мифологичностью: «Силен только миф, и соблазн живет в сердце кинематографического мифа – соблазн яркой пленительной фигуры, женской или мужской (женской особенно), неразрывно связанный с пленяющей и захватывающей силой самого образа на киноплёнке» [20, с.171]. Создавая архетипические образы главных героев, кино создаёт мифологические фигуры, влияние которых выходит за рамки сюжета, выступая, своего рода, «строительным материалом» современной мифологии.

Смена черт архетипических образов в кино ведёт не просто к изменениям в киноиндустрии, а к изменению самой зрительской аудитории под воздействием этого.

Тенденции изменений архетипов в кино обусловлены двумя факторами:

Во-первых, это ориентация на зрителя, например, из-за избытка кинопродукции растёт конкуренция, отчего и аудитория становится избалованной и ищет всё более сложных сюжетов с неясным концом. Однако это не провоцирует повышение планки качества, так как, становясь запутаннее, сюжет не ведёт к зрительской рефлексии, а только развлекает зрителя видимостью вовлечённости в интеллектуальные перипетии.

В немом кино были задействованы простейшие архетипы и сюжеты, так как движущийся экран был сам по себе зрелищным. Сейчас кинотеатры заполнили фильмы жанра экшен с передовыми спецэффектами и компьютерной графикой, однако архетипы подобных фильмов так же просты, как и во времена Дэвида Гриффита. Развлечения публики новыми приёмами съёмки и обработки становится недостаточно, поскольку спецэффекты – это лишь фон для сюжетной линии, который ложится на архетипические нарративы.

Можно сделать вывод, что коммерциализированное кино, рассчитанное на максимизацию зрелищности, работает на простейших, базовых архетипах. Однако во многом из этих архетипов, выхолощены черты, присущие реальным людям и гипертрофированы атрибуты, которые получают отклик аудитории. Теоретик искусства написания киносценариев Роберт Макки на страницах своей книги «История на миллион долларов» пишет: «Мы обращаемся с героями произведений так, словно они действительно существуют, однако это не так. Наделяем их понятными и узнаваемыми качествами, а живущих рядом с нами людей понимаем с трудом» [21, с.367]. Установка на удовлетворение потребностей масс приводит к изменениям архетипических образов в сторону неправдоподобия, «оглянцовывая» последние. Воспринимая ложные архетипы кинематографа, массовый зритель уже не может распознать архетипы в реальных людях и становится, дезориентирован в социальной реальности.

Во-вторых, тенденции кинематографа обусловлены самой социальной реальностью. Независимый, авторский кинематограф идёт по другому пути,



нежели массовый, ставя своей целью воспроизведение социально значимых тем и событий посредством художественных образов. Кинореальность, как особая художественная реальность, предполагает использование архетипов при создании киносюжета и его воплощение без архетипов невозможно. В свою очередь, кинематографические картины становятся отражением той эпохи, которой порождены. Поэтому некоммерческие фильмы обладают способностью к выплавке новых, актуальных архетипических структур. В этом и кроется сила качественного кинематографа: дополнять и модернизировать архетипические образы, проблематизируя существующие в социуме ситуации и процессы. Посредством воздействия на коллективное бессознательное возможно делать корректировки в ответной реакции личности, в соответствии с проблемами социальной реальности.

Коммерческое кино, эксплуатируя архетипы коллективного бессознательного с целью увеличения зрительской аудитории, перенасыщает массовое сознание «оглянцованными» архетипическими образами, которые становятся для зрителя фальшивыми ориентирами, способствующими разочарованию в социальной реальности, побуждающими к бегству из неё.

Массовое сознание переносит на актёров, воплощающих архетипические образы на киноэкране, свойства сыгранных ими персонажей, превращает их в «кумиров». Не имеющие выдающихся человеческих достоинств «кинозвёзды» становятся чрезвычайно значимыми социальными фигурами: получают сверхгонорары, становятся бизнесменами, неумелыми политиками, президентами. Их популярность часто становится разменной монетой в политических играх.

Кинематограф становится мощным инструментом манипулирования массовым сознанием, с помощью архетипических образов демонизируя или, наоборот, героизируя те или иные социальные группы, народы и процессы:

— «Бригада» 2002 года - отражение и романтизация криминального мира 1990-ых;

- успех фильма Стивена Спилберга «Челюсти» 1975 года привёл к сокращению популяции акул, в связи с их массовым уничтожением;
- вскоре после премьеры немого фильма 1915 года «Рождение нации» о группе отважных героев, защищающих невинных белых женщин от чёрнокожих злодеев было возрождено ультраправое расистское движение «Ку-клукс-клан»;
- после выхода «Бойцовского клуба» Дэвида Финчера по всему миру начали появляться одноименные организации;
- картина Оливера Стоуна «Джон Ф.Кеннеди» была столь убедительной, что она вновь привлекла пристальнейшее внимание к выстрелам в Далласе, и в 1992 году Конгресс принял закон, согласно которому власти должны были собрать все документы по делу Кеннеди и рассекретить их не позднее 2017 года).

Кинематограф, не ориентирующийся на прибыль, напротив, модернизирует архетипические образы и создаёт их новые сочетания, в соответствии с проблемами социальной реальности, тем самым помогая человеку сориентироваться в современности («Персона», реж. Ингмар Бергман, 1966; «Малхолланд Драйв», реж. Дэвид Линч, 2001).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. В ходе работы мы выработали рабочие определения понятий “коллективное бессознательное”, “архетип”, “архетипический образ”.

**Коллективное бессознательное** – представленный архетипами наиболее глубинный слой психики, в котором человек воспринимает социальные феномены и процессы неосознанно, и не как индивидуальность, а как любой другой представитель человечества. В коллективном бессознательном сконцентрирован исторический опыт человечества по осмыслению социальных феноменов и процессов

**Архетип** – это бессознательная программа предпочтений реагирования, участвующая в формировании символического образа, как готовности поступить и почувствовать определённым образом, а также способ передачи накопленного опыта человечества. Сам по себе архетип не представлен непосредственно в сознании, в сознании присутствует результат его работы – архетипический образ.

**Архетипические образы** – наглядно представленные в сознании *образы* социальных ситуаций и акторов, в которых эти ситуации и акторы «опознаны» и «маркированы» как типические, содержащие общекультурные смыслы (опасность, утрата, подвиг, вражда, свой, чужой; герой, злодей, мудрец и т.д.)

2. Мы прояснили механизм воздействия кинореальности на зрителя с точки зрения архетипического подхода, заключающийся в следующем. Каждый индивид имеет бессознательные паттерны первоначального восприятия, в которых аккумулирован опыт многочисленных поколений. Зритель вовлекается в виртуальную кинореальность посредством «активизации» этих паттернов. Для этого создатели фильма конструируют своих персонажей «по архетипическим лекалам», тем самым побуждая «эго» зрителя «узнавать» в этих персонажах образы «искателя», «героя», «жертву», «врага», «предателя» и другие.

К. Пирсон выделяет 12 архетипических образов, связанные одной архетипической цепочкой называемой «путешествие героя», которые можно разбить на три группы:

- Управляемые эго – имеющие программу действий и мотивов, проявляются с положительной стороны: **ребёнок** - Форрест Гамп; **славный малый** – Григорий Иванович «Москва слезам не верит»; **герой** – Фёдор Сухов «Белое солнце пустыни»; **заботливый** - Оскар Шиндлер "Список Шиндлера";
- Действующие по собственной инициативе – более глубокие архетипические образы, так как сочетают в себе эго, сознание и подсознание: **правитель** - Вито Корлеоне "Крестный отец"; **маг** – Штирлиц «17 мгновений весны»; **мудрец** - Дамблдор "Гарри Поттер"; **шут** – Остап Бендер «12 стульев»;
- Высокодуховные – наиболее неоднозначные архетипы, их мотивы выходят за рамки обыденной жизни, а амбиции впечатляют обывателя: **искатель** - Индиана Джонс, **бунтарь** - Глеб Жеглов, «Место встречи изменить нельзя», **любовник** – Борис и Вероника «Летят журавли», **творец** – Д. Фёст, «Человек с бульвара капуцинов».

3. Мы охарактеризовали основные архетипические образы и сюжеты, используемые в кинематографе.

Типичные архетипические образы киноперсонажей:

- **персона** – представление персонажа перед другими героями (Элизабет Фоглер «Персона», 1966);
- **тень** – выступает как отражение бессознательного alter ego персонажа или скрывается за маской злодея (Ганнибал Лектор, «Молчание ягнят», 1991; существо из сновидений, «Малхолланд Драйв, 2001)
- **богиня** – интернализированный родительский образ матери (Галадриэль, «Властелин колец», 2001 – 2003),
- **тень богини** – негативный образ богини – матери (мачеха, «Сонная лощина», 1999);

- **мудрец** – родительский образ отца-наставника (Джон Китинг, «Общество мёртвых поэтов», 1989);
- **тень отца** – ложный прототип для подражания (Дарт Вейдер, «Звёздные войны»);
- **анима** – женское начало, с присущими характеристиками: чувствительность, заботливость, эмоциональность и др. (Мэри Джейн, «Человек-паук», 2002);
- **тень анимы** – «роковая женщина», манипулирующая героем (Анна Болейн, «Ещё одна и рода Болейн», 2008);
- **анимус** – мужское начало, с такими традиционными чертами как: храбрость, физическая сила, умение вести за собой и др. (Джек Доусон, «Титаник», 1997);
- **тень анимуса** – негативная коннотация присущих мужскому началу характеристик (Джек-Потрошитель, «Из ада», 2001);
- **плут** – изобретательный трикстер, инициирующий развитие сюжета (Джек Воробей, «Пираты карибского моря» 2003);
- **оборотень** – символ персонажа в его постоянном изменении (Дейенерис Таргариен, «Игра престолов», 2011 – 2019).

Типичные архетипические образы сюжетов:

- **четверичность** – равновесие двух противостоящих архетипических: персона – тень, анима/анимус – богиня/мудрец (Гарри Поттер – Волан-де-Морт, Джинни – Дамблдор, «Гарри Поттер», 2001 – 2011);
- **трансформация** – духовное развитие, через интеграцию с другими архетипами (Превращение Оскара Шиндлера из эгоиста в спасителя, «Список Шиндлера», 1993);
- **синхрония** – «некаузальная связь», объединяющая людей и события (Марти, случайно сохранивший листок с текстом, «Назад в будущее», 1985);

— **исцеление** – достижение целостности травмированного персонажа (Рик, «Касабланка», 1941);

— **судьба** – предопределённость знаковых моментов жизни персонажа (неотвратимость смерти матери героя, «Искусственный разум», 2001);

Выяснено, что поскольку архетипические признаки киноперсонажей отредактированы создателями фильма (гипертрофированы и «оглянцованы»), постольку они выглядят более привлекательными для массового зрителя, чем реальные люди. А сюжеты, в которых действуют эти персонажи, представляются более понятными и более значимыми и захватывающими, чем сюжеты социальной реальности. Происходящее в кинореальности становится для зрителя интереснее и важнее происходящего в реальности социальной.

4. Проанализировав создаваемые кинематографом архетипические образы, мы установили, что их проникновение в социальную реальность трансформируют её.

Последствия влияния кинореальности, с конструируемыми в ней архетипическими образами, на социальную реальность:

1) Кинореальность создаёт или усиливает **ложные, глянцевые представления о социальной реальности** посредством архетипов. Руководствуясь в действительности теми тезисами, которые предлагает кинематограф, то есть, следуя ложным ориентирам, человек соответственно будет дезориентирован при неадекватном восприятии реальности, выставляя нереалистичные требования и запросы к людям, ожидая от них архетипичности персонажей.

2) Архетипы перестают работать в социальной реальности, потому что, если в кино зрителю показывают кто «тень», кто «герой» и как относиться к каждому из персонажей, то по возвращении в социальную реальность **навыки распознавания архетипов ослабевают** или вовсе не возникают.

3) Уходя в социальную реальность гипертрофированные архетипы становятся ролевыми моделями поведения, вызывая **желание зрителя подражать** – это может привести как к положительному результату (мотивация к самосовершенствованию), так и к негативным (искажение процесса индивидуации) последствиям, что зависит от проработанности и умения использования архетипа в кино.

4) При просмотре киноленты человек является лишь наблюдателем, не влияя на ход и развитие сюжета – этот тип поведения чреват **пассивностью к социальной жизни**, когда личность отказывается от принятия решений. Он видит, как герои ведут себя в архетипических ситуациях и этого становится достаточно. Позиция зрителя становится социальной позицией в жизни.

5) **Уход от** кажущейся скучной обыденной **реальности в инобытие кинореальности**, с её доведёнными до предела яркости архетипами, не встречающимися в жизни. Вместо построения социальных связей и переосмысления картины мира, человек заменяет вымыслом объективную реальность – подобная крайность только усугубляет проблемы, от которых скрывается эскапист.

6) С помощью кинореальности можно с **легкостью манипулировать массовым сознанием**, создавая ложные представления, с помощью архетипических образов демонизируя или, наоборот, героизируя те или иные социальные группы, народы и процессы.

7) Массовое сознание переносит на актёров, воплощающих архетипические образы на киноэкране, свойства сыгранных ими персонажей, превращает их в «кумиров». Не имеющие выдающихся человеческих достоинств **«кинозвёзды» становятся чрезвычайно значимыми социальными фигурами**: получают сверхгонорары, становятся бизнесменами, бездарными политиками, президентами. Их популярность часто становится разменной монетой в политических играх.

8) Кино, ориентированное не только на прибыль обладает способностью к **выплавке новых, актуальных архетипических структур** через сочетание архетипических образов. При проблематизации существующих в современном социуме ситуаций и процессов на экране, кинематограф способен дополнять и модернизировать архетипические образы, а значит, и корректировать ответную реакцию личности в социальной реальности.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Кант И. Антропология с прагматической точки зрения. 1798 // Соч.: Вбт . М., 1966. Т. 6. с. 588.



2. Юнг К.Г. Тэвистокские лекции. Аналитическая психология: ее теория и практика. - Киев: СИНТО, 1995.- с. 236
3. Нойманн Э. Великая Мать. Глубинная психология и психоанализ. – М.: Добросвет, 2014.- с. 412
4. Юнг К.Г. Психологические типы. Под общей редакцией В. Зеленского. Москва, издательская фирма «Прогресс-Универс», 1995.- с. 540
5. Зеленский В. Словарь аналитической психологии. – М.: Высш. шк., 2000. – с. 120
6. Холл М., Боденхеймер Б. Как управлять сознанием.- М.: Астрель, 2006.- с.509
7. Pearson C.S. Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World.- Harper Collins, 2012.- p. 358
8. Кино: Энциклопедический словарь/Гл. ред. С. И. Юткевич; Редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др.- М.: Сов. энциклопедия, 1987.- с. 640
9. Юнг К.Г. Символы трансформации. М.: аст: аст москва, 2008.- с.731
- 10.Кэмпбелл, Д. Тысячелетний герой . 1-е издание, Фонд Боллинггена, 1949. 2-е издание, Издательство Принстонского университета. 3-е издание, New World Library, 2008,- с. 352
- 11.Юнг К. Г. Сознание, бессознательное и инди-видуация // Юнг К.Г. Психика: структура и динамика. Москва; Минск, 2005.- с. 201
- 12.Индик У. Психология для сценаристов: Построение конфликта в сюжете; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2014.- с. 348
- 13.Фоглер, Кристофер . Путешествие писателя: мифическая структура для писателей . Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1998.- с. 476
- 14.Мёрдок М. Путешествие Героини. — М.: Клуб Касталия, 2018. — 240 с.
- 15.Мэй Р. Человек в поисках себя.- М.: Институт общегуманитарных исследований, 2012.- с. 240

16. Труби Д. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария.- М.: Альпина нон-фикшн, 2018.- с. 428
17. Салахиева-Талал Т. Психология в кино: Создание героев и историй.- М.: Альпина нон-фикшн, 2020.- с. 349
18. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Республика; Культурная революция, 2006. – с. 268
19. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000.- с. 387
20. Бодрийяр Ж. Соблазн. М.: Ad Marginem, 2000.- с. 318
21. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2008. — с. 456
22. Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино// МААР.RU: информационный портал профессионального сообщества московской ассоциации аналитической психологии. 2006-2008. URL: [http://www.maar.ru/Reading/Conforti\\_Coherence.htm](http://www.maar.ru/Reading/Conforti_Coherence.htm) (дата обращения 10.11.2008).
23. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. М.: ЗАО «Совершенство» - «Port Royal», 1997.- с. 384
24. Дьяков А.В. Жан Бодрийяр: Стратегии «радикального мышления». СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2008.- с. 357

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра философии

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
/ В.И. Кудашов

«25» 06 2021 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

47.03.01 Философия

ТЕМА: АРХЕТИПИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ В КОНСТРУИРОВАНИИ  
КИНОРЕАЛЬНОСТИ

Руководитель темы

  
подпись

проф. каф. философии,  
д-р филос. наук.  
Грицков Ю.В.

Выпускник

  
подпись

ИИ17-07Б  
Матвеева А.Н.

Красноярск 2021