

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

На правах рукописи



**Карчевская
Кристина Сергеевна**

**АРХЕТИПЫ В КИНЕМАТОГРАФЕ:
КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

Специальность 24 00 01 – теория и история культуры

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Санкт-Петербург - 2010



Работа выполнена на кафедре культурологии философского факультета
Санкт-Петербургского государственного университета

Научный руководитель	Соколов Евгений Георгиевич доктор философских наук, профессор
Официальные оппоненты	Толшин Андрей Валерьевич доктор культурологии, профессор
	Романова Ирина Константиновна кандидат философских наук, доцент
Ведущая организация	Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения

Защита состоится «25» марта 2010 года в 16 часов на заседании
совета Д 212 232 55 по защите докторских и кандидатских диссертаций при
Санкт-Петербургском государственном университете по адресу 199034,
Санкт-Петербург, Менделеевская линия, д 5, факультет философии и
политологии, ауд 161.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке им М Горького
Санкт-Петербургского государственного университета

Автореферат разослан «___» _____ 2010 года

Ученый секретарь
Диссертационного совета,
кандидат философских наук, доцент



А А Никонова

1. Общая характеристика работы.

Актуальность исследования.

Актуальность исследования определяется тем местом, которое в современной культуре занимает кинематограф. Особое значение кинематографа для культуры заключается в его специфике, с одной стороны – кинематограф является в XX веке новым искусством, с другой стороны – кинематограф можно считать старейшим и наиболее сформировавшимся элементом активно расширяющейся области экранной культуры. Таким образом, кинематограф наследует свои образы из развившихся ранее искусств, а также, интегрируя и ассимилируя используемые им каноны прочих искусств, кинематограф пополняет образную коллекцию общего музея истории искусства. Не меньшее значение имеет и то, что посредством экранной культуры интенсифицируются процессы, формирующие массовое сознание. Преобразуя, трансформируя архетипические образы, кинематограф порождает героев, с помощью которых происходит утверждение значимых и эталонных моделей поведения в культуре, а индивидуальное бытие помещается в новую систему социальных и идеологических координат.

В XX и XXI веке именно кинематограф становится главным транслятором актуальных для общества тем и сюжетов, соединяя в себе возможности изобразительного искусства, литературы и театра. Именно кино занимает сейчас доминирующее положение среди прочих видов искусств и становится, вместе с тем, предпочтительной формой проведения досуга, тем самым расширяется спектр возможностей манипулировать общественным самосознанием. В то же время, современная экранная культура представляет собой совокупность образов, которые создаются и существуют во многом по законам построения мифа. Сегодня, когда модели поведения и имиджевые модели транслируются через рекламу, телевидение и другие СМИ, а также посредством кинематографа, насущна необходимость осмыслить и исследовать те архетипические «фундаменты», что лежат в основании культурных стратегий, эксплуатируемых киноиндустрией и СМИ.



Для гуманитарной науки в целом не менее существенно и то, что анализ кинематографических персонажей позволяет проследить действие культурных универсалий в современности: кинообразы черпают «энергию» из мифа, тем самым эксплуатируют архетип, создавая «новую мифологию», содержащую отчетливый и прагматический образотворческий потенциал. Степень воздействия экранной культуры и непосредственно кинематографа на массового зрителя невозможно переоценить, что также нуждается в теоретическом объяснении. В зарубежной науке интерес к архетипам и архетипическим образам в кинематографе проявляется в работах широкого круга исследователей, однако, в отечественной культурологии этой теме не уделяется должного внимания. Исследование акцентирует внимание на проблемах идентификации личности, а также на механизмах идентификации зрителя с героем кинофильма.

В работе в первую очередь исследовательское внимание уделяется следующим вопросам: какую роль в идентификации человека играют кинематографические архетипические образы, те кинематографические версии архетипа как бессознательного паттерна, формирующего представления, каково значение архетипического мотива, реализуемого в драматургическом повествовании кинофильма, каким современным смыслом кинематограф наделяет архетипических персонажей, формирующихся по «матрице» архетипа, что именно представляет собой кинематографическая архетипическая последовательность кинофильма и как соотносится она с архетипическим мотивом, каким образом доминантная архетипическая последовательность кинофильма предопределяет жанр. Ответы на эти актуальные для анализа кинематографа вопросы исследуются в работе.

Степень научной разработанности проблемы.

Историю изучения вопроса можно проследить в рамках различных дисциплин, таких как культурология, философия, психология (психология искусства в частности), а также история и теория кино.

Широкому спектру вопросов, проблеме специфических выразительных средств кинематографа, взаимосвязи кино и других искусств, его месту в современной культуре посвящены работы отечественных исследователей: Я. Б. Иоскевича, М. С. Кагана, А. Л. Казина, Л. К. Козлова, Р. Д. Копыловой, Н. Б. Машковской, А. В. Мачерета, К. Э. Разлогова, Н. А. Хренова, Г. Л. Чахирьяна и др.

То, что мифы и фольклор разных культур обнаруживают общие черты, интересовало многих ученых до и после введения Юнгом термина «архетип». Изучением природы этого явления занимались такие ученые, как А. Н. Афанасьев, Ф. И. Буслаев, А. Н. Веселовский, Э. Кассирер, К. Левин-Стросс, Э. М. Мелетинский, В. Я. Пропп, Дж. Фрезер, О. М. Фрейдберг, Н. Фрай и др.

Большой массив психологических исследований посвящен изучению проблем психологии восприятия и творчества. В этой сфере выделяются работы М. Арнаутова, Р. Арнхейма, А. Н. Веселовского, Л. С. Выготского, З. Кракауэра, О. А. Кривцун, А. Миннегетти, Э. Морена, Э. Нойманна, Т. Липпса, А. А. Потебни, З. Фрейда, К. Г. Юнга.

Большой вклад в понимание природы киноискусства как специфической знаковой системы внесли теоретики, работающие в рамках семиотического подхода: Р. Барт, Р. Беллур, Ж. Митри, К. Мец, П. П. Пазоллини, У. Эко и отечественные исследователи Ю. М. Лотман, Ю. Н. Тынянов, Б. М. Эйхенбаум, В. Б. Шкловский.

Авторитетные теории кино выдвигались следующими исследователями: А. Базен, Б. Балаш, Д. Вертов, Ж. Делез, Л. Деллюк, З. Кракауэр, Г. М. Козинцев, Л. В. Кулешов, М. Мерло-Понти. Современные отечественные теоретики: О. В. Аронсон, В. П. Демин, Н. А. Цыркун, М. Б. Ямпольский. Безусловное значение имеют также работы по систематизации существующих теорий кино: Г. Аристарко, С. И. Фрейдлих.

Значимы работы по истории отечественного кинематографа таких авторов, как Л. А. Аннинский, Н. М. Зоркая, И. П. Иванов-Вано, В. С.

Колодяжная, Н А Лебедев, В С Листов, А Н Медведев, В И Фомин, работы по истории зарубежного кино Ж Садуль Е Теплиц, Ф Трюффо

Большую важность для осмысления роли, задач и значения кинематографа имеют размышления создателей кино И Бергмана, Д Вертова, У Гриффита, В И Пудовкина, Ф Трюффо, Ф Феллини, С М Эйзенштейна и др

Исследуются статьи, моментально реагирующие на изменения и современные тенденции развития кинематографа, регулярно предлагаемые журналами «Искусство кино», «Киноведческие записки», «Ссанс» Среди постоянных авторов следует упомянуть таких отечественных кинокритиков, как С Добротворский, Д Комм, Т Москвина, М Трофименков и др

Несмотря на то, что кинематограф и его отдельные аспекты довольно полно и всесторонне исследованы в зарубежной и отечественной современной научной литературе, комплексных исследований о роли и значении архетипов в кинематографе не проводилось

Цели и задачи исследования.

Целью исследования является культурологический анализ функционирования архетипических образов в кинематографе, а также того, каким образом, при формировании синематической архетипической последовательности, они соотносятся с «классическими» (юнгианскими) архетипами

Поставленная цель может быть достигнута путем последовательного решения следующих задач

- Продемонстрировать эвристическую эффективность использования понятий архетип и архетипический образ при анализе кинематографа
- Вычленив сходные для мифологии, фольклора и кинематографа тенденции формирования архетипических образов и архетипических сюжетов
- Выявить закономерности проявлений архетипических образов и моделей (форм) функционирования архетипов в кинематографе

- Выделить и исследовать основные архетипические мотивы и архетипические образы в кинематографе
- Установить и проследить соответствие определенных жанров кино основным архетипическим мотивам
- Продемонстрировать механизм конституирования конкретных архетипических мотивов в кинематографе

Источниковедческая база исследования.

Корпус источников, на которых основывается диссертационная работа, можно разделить на несколько групп

1 *Психология* первостепенное значение имеют работы классиков психоанализа К Г Юнга и З Фрейда. Конкретизирующие анализ архетипов в истории культуры предпринимался в работах юнгианцев Дж Кэмпбелла, Э Нойманна, Р Робертсона, М -Л Фон Франц, Дж Хендерсона, Дж Хиллмана, И Якоби

2 *Психология искусства* прежде всего это работы З Фрейда и К Г Юнга, а также Р Арнхейм, М Арnaudов, Л С Выготский, О А Кривцун

3 В *психологии кино* основополагающими для диссертации являются работы З Кракауэра, А Минегетти, Н А Хренова. Для исследования наиболее значимы недостаточно изученные в отечественной науке работы Д Ф Иаккино и Дж Айзода. Особое значение для диссертации имеет статья М Конфорти «Архетипы, когерентность, кино», из которой заимствуется важный для работы термин «синематическая архетипическая последовательность»

4 *Теория и история кино.* Тематический диалог выстраивается с работами С Добротворского, Н М Зоркой, О К Райзен, С И. Фрейлих, Н А Хренова

5 *Кинематографические источники* при анализе использован обширный пласт жанровых кинофильмов, признанных классикой мирового кинематографа: фильмы ужасов (Р Винс, Ф Мурнау, С Рийе, П Вегенер, Т Броунинг, Р Мамулян, Д Кроненберг, М К Купер и Э. Б. Шейсдак),

боевики (Д Ву, Э Дэвис, П Верховен, М Л Лестор, М МакТирнэн, Р Скотт, а также «Рембо» 1, 2, 3, «Терминатор» 1, 2, 3, 4), детективы (фильмы о Джеймсе Бонде, Индиане Джонсе, Коломбо, экранизации расследований Шерлока Холмса и Эркюля Пуаро), комедии (творчество Ч Чаплина как первоисточник), мелодрамы («Унесенные ветром» В Флеминга, «Красотка» Г. Маршала, образцы мелодрамы «другого кино» «Мужчина и женщина» К Лелуша, «Короткий фильм о любви» К Кислевски, «Поговори с ней» П Альмадовара, а также отечественная киноклассика «Москва слезам не верит» В Меньшова, «Служебный роман» Э Рязанова) и др

Методология и методы исследования.

Методология исследования носит комплексный характер в силу многоплановости предмета исследования, а также поставленной цели и сформулированных задач. Теоретико-методологической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных ученых – психологов, искусствоведов, киноведов, философов, эстетиков, культурологов

Методологической основой работы стали принципы, разработанные в гуманитарных науках и опирающиеся на комплексный и системный подход к изучению искусства и психологии искусства, в частности, кинематографа. Системно-комплексный подход позволил рассмотреть кинематограф в его целостности и выявить специфику различных интерпретаций кинообразности, сравнительный анализ дал возможность вычленить общее и отличное в психологических и киноведческих концепциях XX века и выделить тем самым предпочтительный для автора диссертации метод. В работе использован метод психоаналитического анализа искусства, юнгианская теория архетипов коллективного бессознательного и фрейдистская стратегия изучения искусства.

При анализе архетипов в кинематографе акцент делается на характеристиках главных действующих персонажей, что позволяет квалифицировать типологические особенности архетипических образов и тем самым провести жанровую идентификацию.

Результаты:

- Продемонстрирована эффективность использования понятий архетип и архетипический образ при анализе кинематографа

- Проанализированы кинематографические «версии» архетипов Героя, Тени, Анимы, Анимуса и Самости

- Прослежена закономерность реализации архетипов в конкретные архетипические образы в кинофильмах

- Выявлены жанровые закономерности проявления определенных архетипов и архетипических мотивов в кинематографе.

- Определены специфические модели реализации доминантного архетипического мотива в различных киножанрах

Научная новизна.

- Установлено и доказано, что в кинематографе реализуются те же самые архетипические тенденции, что и в мифологии, и в фольклоре

- Проанализированы характерные проявления архетипических образов в кинематографе, а также эмоционально-психологические эффекты воздействия их на зрителя.

- Выделены и систематизированы основные «градации» архетипических образов в кинематографе.

- Определены механизмы, посредством которых кинематограф транслирует зрителю образ его самого, тем самым формируя идентификацию современного человека

- Использование термина «синематическая архетипическая последовательность» позволило проследить, каким образом кинематограф непосредственно участвует в современных программах «мифотворчества»

Положения, выносимые на защиту.

- Установлены основные приемы функционирования архетипов в кино кинематограф использует «мифологических героев», апеллируя к архетипам

- Эксплуатируя архетип, кинематограф формирует кинематографическую образность конститутивно, структурно и сценарно сходную с «классическими» мифологическими системами

- Кинематограф манипулирует мифологическими образами, воздействуя и на сознание, и на подсознание зрителя, тем самым являясь механизмом, способствующим самоидентификации индивида

- Образы и сюжеты кинематографа являются не более чем современными версиями повторяющихся в истории культуры трансформаций архетипических образов

- Благодаря терминам «синематическая архетипическая последовательность» и «доминантная архетипическая последовательность», удастся установить жанровые закономерности проявлений архетипов, в частности доминантный мотив Героя и Тени соответствует жанрам фильмов ужасов, боевиков, вестернов, детективов и комедии, доминантный мотив Анима-Анимус актуализируется в основном в мелодраме

Теоретическая и практическая значимость исследования.

Теоретические положения диссертации могут быть использованы при дальнейших культурологических исследованиях кинематографа и «современной мифологии». Осуществленный в диссертации анализ кинематографических архетипических образов позволяет проследить эволюцию мифологических персонажей в истории культуры, расширяет научные представления о процессах, происходящих в современной культуре

Материалы, выводы и результаты исследования могут быть использованы как в учебно-педагогической деятельности в преподавании общей теории и истории кино, искусствоведения, психологии и культурологии, так и в корректировке системы профессиональной подготовки сценаристов, режиссеров, продюсеров и других специалистов в области кино

Апробация работы.

Основные положения и выводы диссертации были изложены на научных и научно-практических конференциях и семинарах, в числе которых теоретический семинар аспирантов кафедры культурологии философского факультета СПбГУ; ежегодная «Межвузовская научная конференция БОГ ЧЕЛОВЕК. МИР» (Санкт-Петербург 2006-2008 гг.), ежегодная «Всероссийская межвузовская конференция молодых ученых» (Санкт-Петербург 2007-2008 гг.) Основные концептуальные положения исследования апробировались на факультативных занятиях по истории кино на гуманитарном факультете СПбГУ ИТМО и на семинарах в киношколе «Кинооко» (Санкт-Петербург) Концепция диссертации обсуждалась на юнгианском форуме на сайте «www.jungland.ru» По результатам исследования опубликовано 4 статьи общим объемом 2 п. л. Диссертационная работа обсуждена на кафедре культурологии философского факультета СПбГУ, одобрена и рекомендована к защите

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованных источников и литературы: (230 наименований)

2. Основное содержание работы.

Во введении обосновывается актуальность и значение темы исследования, рассматривается история изучения проблемы, источниковедческая база, определяются цели, задачи и методология исследования.

Первая глава «Теоретико-методологические основания исследования» посвящена определению теоретических и методологических принципов диссертации, в ней также разъясняется семантическая специфика используемых в работе «сквозных» терминов, таких как архетип, архетипический образ, архетипический персонаж, архетипический сюжет,

архетипический мотив, синематическая архетипическая последовательность, доминантная архетипическая последовательность и самость-совокупность. Здесь же ставится и решается вопрос о целесообразности и правомерности анализа кинематографа посредством метода аналитической психологии.

В первом параграфе «Архетип и кинематограф» рассматривается комплекс понятий, используемых при анализе архетипов в кинематографе: прослеживаются модификации архетипических образов в истории культуры от мифологии до кинематографа и демонстрируется, каким образом архетип становится архетипическим образом.

Архетип – это бессознательная надличностная предформа, данная априори возможность той или иной формы представления, наполняемая конкретным содержанием только при воздействии на сознание. Конкретные образы, в которые проецируются архетипы, могут считаться архетипическими образами. Архетипические образы всегда соотносятся с эпохой (доминантной культурной программой временного периода), которая порождает их, выступая явленной метафорой из коллективного бессознательного. Типичные модели и взаимосвязи между ними, характеризующие архетипические образы, оформляются, начиная с мифов и, прослеживаются повсеместно в истории искусства. Усмотрение в мифологических персонажах и сюжетах типологических особенностей поэтому дает возможность выделить архетипические персонажи и архетипический сюжет (мотив) в том числе и в кинематографе. Архетипический персонаж в кинематографе – это преобразованная современная версия архетипа. Можно утверждать, что любой мифический, литературный и кинематографический Герой – архетипический персонаж. Архетипический сюжет (мотив) соответственно – последовательность воплощения характерной линии поведения героя в определенных обстоятельствах.

Далее демонстрируется «символический аспект» образа героя: тем самым образ мыслей и образ поведения героя обретают парадигмальное

измерение и, в итоге, осуществляются в драматургическом произведении. Архетипический персонаж, как правило, обладает и традиционными характеристиками героя, и личными особенностями, тем самым дополняя архетипический образ Героя, что и порождает жанровое разнообразие. Варьируя архетипический образ и моделируя ожидаемую зрительскую эмоцию, кинематограф кодифицирует тот или иной жанр.

Архетип в кинематографе – это смысловая и конструктивная единица, посредством которой еще на стадии сценария просчитывается и оценивается драматургическая нарративность фильма. Соответствие кинофильма архетипическому сюжету – синаематическая архетипическая последовательность – обеспечивает зрителю возможность самоидентифицироваться вбирая в себя архетип и следуя архетипическому мотиву индивидуации, обусловленному конкретными архетипическими стратегиями поведения, монтируется (по сути дела, проецируется) устойчивая идентичность конкретных моделей архетипических образов. Следовательно, архетипический образ в кинематографе является необходимым элементом антропологического порядка.

Во втором параграфе «Архетип и психология искусства» демонстрируется, каким образом юнгианский концепт «архетипа» используется при исследовании художественного творчества.

Так архетип есть форма, наполняемая конкретным личным содержанием только при воздействии на определенное сознание, он с неизбежностью проявляется в любом художественном творчестве, в кинематографе не в меньшей мере. Несмотря на то, что так называемый авторский кинематограф считается действующим вопреки схемам и моделям, характерным для массового кинематографа, архетип обуславливает образотворчество и образовосприятие, управляя мыслительными и творческими процессами бессознательно. Личное бессознательное автора, равно как и его сознание, так или иначе, руководствуется архетипами в производстве продукта творчества.

«Творческий автономный комплекс» - автономный психический процесс, прорывающийся из бессознательного творческий импульс, над которым довлеет Самость. Автор не может выйти за пределы коллективного архетипического бессознательного, поэтому производимые им образы, будут необходимо соответствовать архетипу и архетипическим сюжетам процесса индивидуации, воспроизводя психические события. Художественное произведение выступает как самопроизводящее образотворчество, свободно распоряжающееся всеми своими исходными условиями. Его специфическая природа покоится в нем самом, а не во внешних условиях, оно представляет собой самосущность, которая употребляет человека и его личные обстоятельства в качестве питательной среды, распоряжается его силами в согласии с собственными.

Кинофильм как произведение искусства поддается логике анализа прочих произведений искусства и методов исследований в рамках психологии искусства. Ключевыми терминами при интерпретации кинообразности выступают «синематическая архетипическая последовательность», которая «объясняется точным соответствием архетипическим доминантам и тому, чтобы событийная последовательность фильма отражала логику архетипического мотива, лежащего в его основе: способность кино точно и креативно передавать архетипические корни»¹ и «доминантная архетипическая последовательность», характеризующаяся подчинением наррации конкретному основополагающему архетипическому мотиву. Эти терминологические образования позволяют обнаружить соответствие реализуемого в кинофильме сюжета строго определяемому архетипическому мотиву, а характеристики персонажей соотнести с образами архетипических персонажей.

¹ Conforti M. Archetypes, Coherence and the Cinema. Spring: A Journal of Archetype and Culture, 73 (2005), p. 56. В русском переводе: Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино // МААР. RU информационный портал профессионального сообщества московской ассоциации аналитической психологии. 2006-2010. URL: http://www.m-aar.ru/Reading/Conforti_Coherence.htm (дата обращения 11.11.2008).

Вторая глава «Архетипические образы в кинематографе». В ней анализируются проявления архетипических образов в кинематографе, «праформой» которых выступают такие архетипы, как Младенец, Герой, Дух, Возрождение, Трикстер, Анима, Анимус, Самость. Тем самым архетипы рассматриваются как исходные модели, эксплуатируемые кинематографом при конституировании кинематографической образности и формировании собственной кинематографической архетипической системы образов. Архетипам соответствуют архетипические персонажи и архетипические сюжеты, которые, в свою очередь, задают жанровую определенность, стремясь породить ту или иную эмоцию.

В первом параграфе «Герой и Тень» исследуется некий комплекс, включающий такие архетипы, как Младенец, Герой, Дух, Возрождение, Трикстер. Основанием включения этих архетипов в одну группу является как их совместное фигурирование в различных мифах, сказках и фильмах, так и образование ими устойчивой схемы, которую можно наблюдать в кинофильмах. Герой противопоставлен Трикстеру (или наоборот), ему помогает Дух, и Герой Возрождается в Самость. Однако именно Герой играет главную роль в сюжете. Дух и Трикстер в основном выступают как второстепенные персонажи, а Младенец – как метафора пути к обретению цельной личности. Возрождение характеризует торжество Героя над обстоятельствами, в которые он поставлен, т.е. функцию, отличающую Героя от антигероя (Трикстера). Также выделяются другие позторяющиеся нарративные последовательности, сопутствующие становлению героя – «чудесное рождение», «необыкновенное младенчество», «уязвимость» или «слабые места», «подвиги» и др.

Существуют разные кинематографические вариации изложения мифа о герое, при этом, в них обязательно присутствуют определенные ситуации или модели, которые должны иметь место в жизни каждого героя. На примерах кинофильмов и киногероев прослеживается синематическая архетипическая последовательность, т.е. соответствие событийной

последовательности фильма логике архетипического мотива, лежащего в его основе (специфических форм поведения, склонностей, тенденций и ограничений) В качестве кинематографических примеров реализации архетипических персонажей и архетипического сюжета анализируются такие культовые кинематографические персонажи, как Люк Скайвокер, Джеймс Бонд, Индиана Джонс, Нео

Многосерийное развитие архетипического сюжета свидетельствует о длительности и сложности процесса индивидуации, о необходимости соблюдения баланса между сознательным и бессознательным, о постоянной готовности сознания воспринимать бессознательное и интегрировать его образы Характерно также отчетливое проявление архетипического мотива обретения Самости в жанрах приключенческого фильма («бондиана», «джонсиана» и др) и фильмах пути («Париж, Техас» В Вендерса, «Воспитывая Аризону» Д Козна, «Тельма и Луиза» Р Скотта и др), т.к Самость - это именно путь и событие, выходящее за рамки обыденности

Архетипические кинематографические персонификации архетипа Тени не менее важны, несмотря на то, что они, как правило, вытесняются сознанием после просмотра фильма, они, безусловно, необходимы в процессе индивидуации и идентификации зрителя «Антигерой» может быть определен как «протагонист, которому не хватает положительных атрибутов, составляющих героический персонаж — благородства, разума и духа»². Таковы антагонисты и Бонда, и Джонса, и Нео, и пр

Во втором параграфе «Анима и Анимус» исследуются оппозиционные гендерные взаимовлияния персонажей разного пола, проявляющиеся посредством дополнительного, второстепенного или второго главного персонажа

Анима (женское в мужчине) и Анимус (мужское в женщине) присутствует практически в каждом киножанре тенденция к соединению

² Mackey-Kallis S The Hero and the Perennial Journey Home in American Film Philadelphia University of Pennsylvania Press, 2001, p 91

мужчины и женщины практически условие синематической архетипической последовательности. Это связано с тем, что драматургическое развитие истории всегда движется в сторону обретения Самости главным героем или Героем, для чего в повествовании необходимы различные архетипические элементы или присутствие всего бессознательного потенциала, т.е. интеграция бессознательного в сознание. Герой и Грэкстер (Тень) нуждаются друг в друге для самоутверждения, их борьба или игра – условие взаимовыгодного сосуществования бессознательного и сознательного в личности. Анима и Анимус – это другое условие становления цельной личностью, иначе сказать, лишь осознав Аниму или Анимуса (зависит от пола героя), возможно обретение цельности. В качестве кинематографических версий архетипа Анимы можно привести женские персонажи указанных выше приключенческих фильмов всех девушек Джеймса Бонда, Мэрион Рэвенвуд – жену Индианы Джонса и Тринити. Эти примеры демонстрируют то необходимое влияние Анимы на Героя, на главного персонажа, которое способствует его «борьбе» с Теневыми аспектами собственной личности и архетипическими персонажами Тени, формирующим нарратив фильма. Кинематографические архетипические персонификации Анимуса прослеживаются на примерах главных героинь таких «женских» фильмов, как «Амели» Ж.П. Жёне, «Дневник Бриджит Джонс» Ш. Магуэр и «Дьявол носит Прада» Д. Франкель др. В одной и той же истории, несмотря на то, кто является героем – мужчина или женщина, заявляется и наблюдается и Анима, и Анимус. Прослеживается Анима мужского персонажа и Анимус женского персонажа и приобретение характеристик другого в процессе развития сюжета.

Любовная история является также необходимой составляющей процесса индивидуации. В жанре мелодрама, обусловленной доминантой отношений между полами, мотив Анима-Анимус прослеживается наиболее отчетливо. Для Героя и героини, Анимы и Анимуса, обретение взаимной любви или Самости есть результат их инициации, т.е. преобразования. В конце

«любовных историй» можно наблюдать взаимообмен характеристиками друг друга и, тем самым, обретение цельности. В качестве примеров анализируются такие классические мелодрамы, как «Унесенные ветром» В. Флеминга, «Касабланка» М. Кертиса, «Красотка» Г. Маршала и др.

В третьем параграфе «Индивидуация и Самость» исследуется Самость-совокупность, т.е. такое сочетание структурных и нарративных составляющих кинопроизведения, которое непосредственно управляет процессом индивидуации и идентификации.

Идентификация зрителя с героем есть воображаемое осуществление Самости: зритель не переживает Самость подлинно, но на бессознательном уровне принимает Самость-совокупность как модель, способную сопоставить личное бессознательное с коллективным. Архетип Самости не определяется посредством архетипического образа, он выступает как механизм конституирования индивида. Самость как результат индивидуации «составляется» из различных групп архетипов и архетипических образов, явленных в архетипических персонажах и взаимодействующих между собой. Парадигмальная нарративная программа актуализирует Самость в качестве архетипической последовательности.

В своих самых общих чертах индивидуация является уравнивающим психическим процессом, гармонизирующим балансовую неустойчивость бессознательного и сознательного. При просмотре кинофильмов зритель персонифицируется, т.е. становится Персоной, а для этого ему нужно пройти через определенные сюжеты осознания своего бессознательного, т.е. самому пережить перипетии борьбы Героя и Тени, драматизм оппозиционной зависимости Анима-Анимусных отношений. Самость как цель индивидуации заложена в проявлении каждого сюжета в отдельности и всех их вместе, осуществление Самости на уровне сюжета зафиксировать практически невозможно: она, Самость, прослеживается посредством соотнесения различных архетипов и определенных «векторов» их эволюции. Таким образом, самость – это и

результат, и экзистенциальная программа. Именно поэтому архетипическая образность Самости не предполагает определенного героя (или групп героев) – это и Самость-осуществление, и драматургическая линия нарративности, и процедуры дискурсивной индивидуации. Те можно констатировать, что в основе фабулы, сюжета или драматургии произведения (кинофильма) – везде лежит индивидуация, Самость, которая в итоге и стимулирует развитие персонажа, Героя. Существуют определенные «вещи», которые герой должен совершить в ходе построения героической идентичности, а зритель должен в свою очередь сопереживать герою и на бессознательном, и на сознательном уровне. В итоге и сама синематическая архетипическая последовательность представляет собой не что иное, как описанный процесс индивидуации, разворачивающийся в кинофильме. Таким образом, архетип Самости в кинофильме есть смысловая завершенность процесса индивидуации и идентификации зрителя, уравнивание бессознательных и сознательных аспектов в Персоне. По сути, кинематографическим примером архетипа Самости может выступать любой соответствующий синематической архетипической последовательности кинофильм.

В третьей главе «Синематическая архетипическая последовательность в киножанрах» демонстрируется как именно распределяются по киножанрам доминантные характеристики архетипических персонажей, определяя доминантные архетипические последовательности. Среди таковых акцент делается на двух мотив Героя и Тени, мотив Анима-Анимус – с вариациями реализации доминантного мотива в конкретном жанре. Здесь же исследуются устойчивые нарративные схемы, демонстрирующие проявление архетипа в конкретном кинематографическом жанре. Анализируются кинематографические образы, соответствующие определенным характеристикам архетипа.

В первом параграфе «Архетипическая специфика киножанра» производится жанровая спецификация архетипических образов. Архетипическая последовательность в сюжете кинофильма, те

синематическая архетипическая последовательность обуславливается конкретными отношениями архетипических персонажей между собой – архетипическим мотивом, который, в свою очередь, избирает доминантные характеристики для архетипических персонажей. Соответственно, характер отношений между архетипическими персонажами и их доминантные характеристики составляет специфику жанра. Формируя архетипический персонаж, наделяя его определенными характеристиками, архетип задает архетипический мотив, т.е. последовательность, актуализируемую в жанре. Жанр – это и форма, и эмоциональное отношение к содержанию: он основывается на определенных темах и мотивах, апеллирует к узнаваемым чувствам, эмоциям и мыслям. Жанровая форма определяется архетипическим мотивом, нарративной схемой, по которой выстраивается сюжет фильма, жанр действует согласно правилам, в нем можно отчетливо проследить основной мотив, тем самым сопоставить его с архетипической парадигмой. Также жанр проявляется в совокупности формальных и содержательных особенностей произведения, тем самым представляя собой обусловленность схематическими тенденциями в оформлении материала произведения и определенный набор доминантных характеристик персонажа. В целом, жанр традиционен и архетипичен сам по себе.

Определяя основной архетипический мотив в киножанре, в фильме можно проследить доминантную архетипическую последовательность, т.е. нарративную схему, в рамках которой действуют персонажи. Некоторые жанры имеют сходную доминантную архетипическую последовательность: боевик, вестерн, детектив, триллер, фильм ужасов, комедия и приключенческий фильм тяготеют к доминанте Герой-Тень. Однако единый доминантный мотив в разных жанрах имеет отличные способы ответного действия в противостоянии Героя Тени (Антигероя). Тем самым, именно эмоциональный аспект архетипа формирует и жанр, и вместе с тем характеристики персонажей.

Другой доминантный мотив - Анима-Анимус, присутствующий практически в каждом жанре, доминирующим является в основном в жанре мелодрамы, так именно этот жанр делает акцент на взаимоотношениях мужчины и женщины

Во втором параграфе «Мотив Героя и Тени» осуществляется анализ возможных отношений героя и антигероя (Героя и Тени) в таких жанрах как фильм ужасов, боевик, вестерн, детектив и комедия. Мотив раскрывается на основании анализа специфики пяти киножанров, поэтому он состоит из пяти разделов соответствующих жанрам. Последовательно определяется специфическая структура отношений Герой-Тень, соответствующая каждому из жанров.

Во всех фильмах ужасов можно наблюдать противостояние и противоборство сознательного общества (сознания) против полусознательных существ (бессознательного). Жанр ужасов с самого зарождения манипулирует архетипом Тени, противопоставляя, сталкивая его с Героем. Следует выделить, по крайней мере, три архетипических мотива «ужасного», наиболее востребованных в кинематографе: страх перед инобытной силой, страх перед созданием, которое выходит из-под контроля, страх человека перед непознаваемостью собственной природы. Каждому из этих образов соответствует определенный кинематографический персонаж. Вариации на тему Дракулы, Франкенштейна и Джекила-Хайда и составляют костяк мотива Героя-Тени. Герой – это персонифицированная сила сознания, персона, борющаяся с бессознательной, как правило, недоступной пониманию, стороной личности. Схема большинства «ужасов» - исследование архетипа собственной Тени, встреча с ней, страх перед ней, нащупывание способов ее уничтожения и собственно уничтожение.

Схема боевика также соответствует архетипической последовательности и вписывается в доминантный мотив Герой-Тень. Структура включает следующие архетипические позиции: Герой есть Персона, бессознательное мешает ей быть таковой, какой она кажется, спасая

свою Персону, Герой интегрирует бессознательное, т е Тень, вступая на ее территорию, действуя методами противника, чтобы ее победить, победа оказывается плодотворной В отличие от фильма ужасов, Герой боевика бесстрашен, агрессивен Ярость главных героев боевиков, например, Рэмбо, Терминатора и др , в сущности, восходит к архетипическому мотиву воинской инициации Уничтожающий врагов с предельной легкостью и быстротой герой бессознательно воспринимается зрителем уже не как человек, а как воплощение Идеального Воина, мифического персонажа, сокрушающего хтоническое чудовище и восстанавливающего вселенский порядок

В вестерне Тень, как правило, либо иностранец, чужеземец, либо персонаж вне закона, либо дикарь, что соотносится с архетипическими образами Тени Некоторые типовые моменты в жанре подсказывают нам целесообразность анализа конфликта персонажей с точки зрения конфликта между сознанием и бессознательным примитивное и устаревшее – бессознательное и новаторское – развитое сознание, место действия – суровая дикая местность – бессознательное, с небольшими ассимилированными кусочками территории Это спуск в бессознательное с целью его завоевания

Ключевой момент детектива состоит в том, что для раскрытия преступника, детективу (Герою) нужно осознать и интегрировать Тень (по сути дела, вобрать в себя бессознательное), т е мыслить как преступник, чтобы распознать его и обличить Задача героя детектива, сознания, вернуться на момент прорыва бессознательного и направить силу бессознательного в русло, контролируемое сознанием

В комедиях открыто негативное осмысление архетипа Тени сменяется гротеском, иронией и насмешкой Тень аккумулирует не только совершенно негативные качества, а в принципе все нежелательные Персоне характеристики Тени также свойственны смехотворные комедийные черты Демонстрируется парадигма «комического дуэта», где «правильный парень»

серьезный и благоразумный постоянно попадает в курьезные ситуации или его слова обыгрываются его «напарником» - «смешным человеком». Здесь Тень самоутверждается на фоне того, кто в другом жанре был бы безусловным героем. Во многих комических дуэтах роли взаимозаменяемы – это может свидетельствовать об окончательной интеграции архетипа Трикстера сознанием.

В третьем параграфе «Мелодрама и Анима-Анимус» анализируется другая, отчетливо прослеживаемая в кинематографе доминантная архетипическая последовательность. Законы мелодрамы отсылают к преобладающему мотиву Анима-Анимусных отношений, к проблеме взаимоотношений мужчины и женщины или тотальному и первичному гермафродитизму личности. Даже когда в основе сюжета лежит судьба персонажа-героя, мы неизменно можем заметить в таких фильмах параллельную, и не второстепенную, а важную для Героя, тему Анимы. Тема Анимуса реализуется в том случае, если Герой – женский персонаж и если в истории два главных персонажа и мужчина, и женщина, именно во втором случае наблюдается мотив Анима-Анимус.

Мотив анализируется на примерах классических мелодраматических кинофильмов. Анима-Анимусные отношения в фильмах анализируются с выявлением устоявшихся принципов развития мелодраматической истории и архетипической схемы, а также сопоставляются с фольклорными и мифологическими сюжетами и образами.

Структурно-архетипический фундамент кинематографической мелодрамы включает следующий набор фабульных позиций: «уход», «испытание», «претенденты», «посвящение», «неудача в любви», «нехватка любви», «возвращение» - последовательность периодически может быть нарушена, но эти элементы, как правило, необходимы. В параграфе сопоставляются классические мелодраматические пары персонажей с соответствием приведенной формулой обретения Самости, минуя этап воссоединения мужского и женского в личности. В качестве

кинематографических примеров Анима-Анимусных пар приводятся Скарлет и Баглер из «Унесенных ветром», Льюис и Вивьен из «Красотки», прослежено также схематическое развитие сюжета Анима-Анимус в фильмах «Москва слезам не верит» и «Служебный роман» и пр

В заключении подводятся итоги исследования и формулируются выводы, намечаются перспективы дальнейшего изучения кинематографа. Основное содержание диссертации суммировано в виде положений, выносимых на защиту

Публикации.

Основные положения диссертации нашли отражение в следующих научных публикациях автора:

Публикации в изданиях, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ

1 Карчевская К С Архетипические образы в мифических и кинематографических сюжетах // Известия Российского государственного педагогического университета им А И Герцена 2009 №101 С 332-335

Статьи в других научных изданиях

2 Карчевская К С Фильмы ужасов архетипы «ужасного» // Acta eruditorum Вып 4 СПб Издательство Русской христианской гуманитарной академии, 2007 С 137-139

3 Карчевская К С Современные кинематографические версии библейских заповедей («Декалог» Кислевски и «Семь» Финчера) // Научно-технический вестник СПбГУ ИТМО Вып 50 СПб СПбГУ ИТМО, 2008 С 198-203

4 Карчевская К С Стратегии популяризации научного знания в документальном кинематографе // Труды гуманитарного факультета СПбГУ ИТМО Сборник научных статей /в 2 т Том 1 - СПб СПбГУ ИТМО, 2009 С с 232 - 236

Тиражирование и брошюровка выполнены в учреждении
«Университетские телекоммуникации»
197101, Санкт-Петербург, Саблинская ул., 14
Тел (812) 233 4669 объем 1,5 у п л
Тираж 100 экз