

УДК 791.43

ЕКРАННІ МИСТЕЦТВА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СУЧАСНОЇ МІФОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ

Христина Костюк

В епоху триумфу наукової раціональності зацікавленість міфом майже парадоксально набуває особливої актуальності, оскільки розуміння сутності міфологічного світогляду як фактично першої форми суспільної свідомості дає можливість точніше визначити сенс існування окремої людини та її взаємовідносин із соціумом. І хоча виникнення тих чи інших міфологічних уявлень зумовлене об'єктивними обставинами, усі вони базуються на певних архетипах, які залишаються незмінними.

Ключові слова: міф, міфотворчість, кінематограф, філософія.

В эпоху триумфа научной рациональности заинтересованность мифом почти парадоксально приобретает особую актуальность, поскольку понимание сущности мифологического мировоззрения как фактически первой формы общественного сознания дает возможность более точно определить смысл существования отдельного человека и его взаимоотношений с социумом. И хотя возникновение тех или иных мифологических представлений обусловлено объективными обстоятельствами, все они базируются на тех архетипах, которые не изменяются.

Ключевые слова: миф, мифотворчество, кинематограф, философия.

In the era of the triumph of scientific rationality interest to myth is acquiring particular relevance as understanding of the nature of mythological world as actually the first form of social consciousness makes it possible to define the meaning of particular person's existence and the relations with society more precisely. Although the occurrence of certain mythological apprehensions is determined with the objective reasons, they are based on certain archetypes that remain changeless.

Keywords: myth, mythmaking, cinema, philosophy.

Гуманітарна думка ХХ ст. виявляє го- стру зацікавленість міфом, який, щоправ- да, завжди привертав увагу дослідників, особливо філософів і літературознавців. Арістотель називав його «душею траге- дії». В античній Греції з'явилися перші тлу- мачення міфу, хоча й тоді не було єдиної думки про його природу. Евгемер убачав у міфі розповідь про героїв, царів, що ко- лись реально існували (як пізніше Сноурі Стурлуссон, пишучи «Земне Коло», а та- кож упорядники кельтських міфів), багато інших філософів сприймали міф як алего- рію. Зацікавленість міфологією знову зрос- тає в епоху Відродження, хоча серйозні до- слідження починають з'являтися тільки в XVII і XVIII ст., серед них вирізняються пра- ці «Про мудрість давніх» Ф. Бекона (1609), який вважав міфи певними алегоріями, що заслуговують на серйозну увагу, і «Про по- ходження міфів» Б. Фонтенеля (1724).

Б. Фонтенель є засновником антропо- логічного тлумачення міфів – наукового підходу, який у ХХ ст. став основою міфоло- гічного літературознавства. Він розглядав міфи як продукт первісної стадії в розвитку людської свідомості та трактував їх саме

як плоди «незрілого» розуму. Дослідник об- межував стадію міфотворчості досить чіт- кими історичними межами. На цьому важ- ливо наголосити, оскільки в наш час багато фахівців говорять про міф як про транс- історичне явище, тобто вважають, що міф і міфологічна свідомість розвиваються й сьогодні. Якщо Б. Фонтенель, відзначаючи примітивізм змісту міфу, схвально відгук- нувся про його художність як результат без- посередності в сприйнятті світу, то Вольтер не вважав давню міфологію предметом нау- кового вивчення на підставі її нібито «без- глуздо гігантських» образів. Для нього міф не був вартий уваги як за змістом, так і за художньою формою. Однак у XVIII ст. уже визрівав діаметрально протилежний по- гляд, що остаточно сформувався у ХХ ст. (зокрема, у теоріях К. Г. Юнга), який сприй- мав міф як найглибшу мудрість, що пере- дається від покоління до покоління не тіль- ки свідомо, але й «позасвідомо», являючи собою вищий зразок художності завдяки архетипним образам, які власне і форму- ють основу міфу.

Початок такого культу міфу було покла- дено працями Й. Г. Гердера і Т. Блекуела.

ХРИСТИНА КОСТЮК. ЕКРАННІ МИСТЕЦТВА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СУЧАСНОЇ МІФОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ

Гердер, на противагу Вольтеру, вищим проявом художності вважав не ті твори, що були продиктовані освіченим розумом і створені відповідно до норм класицизму, а ті, що породжувалися вільною фантазією міфотворця. Й. Г. Гердер і Т. Блекуел першими визнали міфи й фольклор носіями вищої художності порівняно із сучасною («мертвою» та «книжною») літературою. Пізніше цю саму думку розвивали композитор Р. Вагнер¹ і філософ Ф. Ніцше, які «худорлявому» й «декадентському» літературному мистецтву протиставляли міф.

У XIX ст. в літературознавстві виникла перша міфологічна школа. Поштовхом до цього стала книга Я. Грімма «Німецька міфологія» (1835), у якій автор звернувся до національної міфології як до носія найважливіших корінних особливостей етнічної культури. Він вважав, що розвиток національної самосвідомості визначається саме нею. Започаткований Я. Гріммом напрям отримав розвиток у дослідженнях багатьох учених різних країн – М. Мюллера, Ф. Буслаєва, О. Афанасьєва, О. Міллера, М. Костомарова та О. Веселовського. Вони також дошукувалися сутності міфу як першооснови національної культури, простежували його відбитки в мові, новітньому фольклорі, поезії та літературі. Розширення спектра досліджень міфу відбулося в працях представників англійської ритуально-міфологічної (так званої кембриджської) школи, у методологічних засадах якої особливу роль відіграло вчення Дж. Фрейзера про міф і ритуал.

Хоча питання про специфіку взаємодії міфу й ритуалу вперше було порушено семіологом Р. Смітом [8, с. 447], Дж. Фрейзер визначив міф як словесний еквівалент ритуалу або ж як обґрунтування останнього [8, с. 447], надавши цим самим ритуалу винятково важливого значення в житті первісного суспільства і, крім того, визначивши вагомість впливу пережитків ритуалу, а отже, й міфу, на сучасну людину.

На розробку теорії міфу у XX ст. також вплинули концепції К. Г. Юнга. Міф постає в його теоріях як акумульований у «колективному несвідомому» трансісторичний носій найважливішого людського досвіду.

За Юнгом, «зовнішня» форма архетипу може модифікуватися відповідно до змін, які несе в собі епоха: ці образи вічні, і їхніми носіями є всі люди, незалежно від раси й національності. До того ж швейцарський психолог говорить про ледь не тотальне заповнення нашого «несвідомого» міфологічним матеріалом: усі основні образи сучасної літератури походять від архетипів, але поступаються останнім силою художнього та психологічного впливу, відтак міра заглиблення сучасного митця в міф є критерієм цінності створених ним творів. На висловленому Юнгом принципі орієнтації на той чи інший міф при критичному аналізі будь-якого твору ґрунтуються всі школи міфологічної критики.

Отже, міфологічний світогляд можна визначити як певну систему бачення та сприйняття світу з достатньою цілісністю й високим рівнем типізації та як один з витоків формування як індивідуальної, так і суспільної свідомості. Вивчення особливостей і структури міфологічних конструкцій (як архаїчних, так і сучасних), їх реальної ролі в мотивації соціально-політичної та морально-естетичної діяльності, шляхів і способів проникнення міфології в різні сфери суспільства, формування на цій основі певних алгоритмів поведінки соціальних груп є актуальним для культурно-філософського аналізу [9, с. 1].

Відновлення розуміння міфу як реальної події, що є зразком для наслідування, мало наслідком його сприйняття як певної моделі дійсності, що поступово змінюється і вдосконалюється [10, с. 447; 9, с. 8]. З появою нових явищ у навколишньому світі зростало й залучення нових понять до власної системи поглядів індивідів з оригінальними доповненнями та перебудовою міфологічної картини світу. Показовим прикладом є існування в деяких чукотських племен міфологічного образу «Матері пароплава». Він виник унаслідок того, що їхня нормальна життєдіяльність залежала від приходу корабля на узбережжя, а відтак цілком мотивованим стало звернення до «Матері пароплава» з проханням пришвидшити його прибуття [1, с. 371]. Цей факт ви-

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ

разно засвідчує, що міф виявляє себе і як світогляд, і як особистісна емоційна дійсність, що виражена символічною (архетипною в юнгівському розумінні) мовою та базується на «одвічно повторюваній сакральній історії першотворчості, яка породжує парадигмальні зразки» [12, с. 7].

Структура міфу є самодостатньою замкненою системою, що реалізує основні функції культури й соціуму: створює стандарти поведінки, забезпечує емоційне переживання, описує світ і є настановою для дій. Міфологічне мислення – один з дієвих засобів освоєння масовою свідомістю явищ навколишнього світу за умови, що структура міфу є досить простою для того, аби бути доступною кожному [9, с. 11, 15]. Звідси походять різноманітні установки на використання елементів тих чи інших теорій міфу в продукуванні стандартів масової культури. Так, часто зміна змісту міфів відбувається у зв'язку з потребами відновлення давніх або створення нових ритуалів². Можливість підтвердження існування ідеї, яка вважалась абстрактною, ідеологічні основи міфів щодо розрізнення героїв та ворогів, створення нових есхатологічних картин про кінець історії постають на ґрунті функціональної теорії. Із цією самою метою відбувається маніпулювання свідомістю на основі тлумачень того чи іншого явища крізь призму опозиційних архетипів (за принципом *свій / чужий*, де *чужий* автоматично означає *ворожий*), що ґрунтуються на лінгвістичній теорії міфу. Усі ці чинники, а також характерне для «людини масової»³ бажання отримати знання в простій для розуміння формі, зумовлюють дієвість впливу міфу на свідомість: у буденному житті людина не завжди мислить логічними загальними категоріями, досить часто покладаючись на безпідставні емоції. Відтак у сучасному суспільстві роль «головного міфологізатора» виконують засоби масової інформації (далі – ЗМІ), можливості яких за останні десятиріччя зросли в декілька разів. Витоки цього явища виявляються вже в другій половині ХХ ст., коли інформаційний вплив відкрив небачені раніше можливості управління поведінкою людей, змінами в їхньому духовному житті.

Однією з найхарактерніших рис сучасного телеконтенту є його мозаїчність, яка проявляється як у структурі окремого каналу, так і загалом у системі перегляду телепрограм. Глядач потрапляє в ситуацію надзвичайно стислою в часі об'єднання різних блоків інформації, зазвичай без концептуального і змістового цілісного стержня, при чому його свідомість орієнтована не на споглядання й аналіз, а на пришвидшене поглинання інформації. Мозаїчність у цьому контексті – аналог так званої кліпової свідомості, адже ЗМІ здебільшого не відображають реальності, натомість, комбінуючи певні її елементи, створюють «псевдоральність» закритого, міфологізованого типу. Особливо це стосується телебачення, яке по суті й формує міфологію нового типу (як це чудово розкриває В. Пелевін у своєму романі «Generation П»).

Однією з форм сучасної міфотворчості є реклама у ЗМІ. У її рамках явища, предмети й образи існують у вигляді випадкової мозаїки, межі між світом людей та світом речей стають примарними: у рекламному повідомленні споживач присутній як співучасник умовно створеної віртуальної рекламної реальності [3, с. 1]. Сучасна реклама породжує міфи соціальної престижності, які допомагають споживачу створити міф про самого себе.

Варто враховувати, що причиною реміфологізації є надлишок інформації, через який людина отримує поверхові й часто хибні відомості про світ. Сучасні міфологічні концепції якраз і покликані заповнити ці прогалини, відповідаючи двом основним вимогам: постійне демонстрування членам суспільства певних стандартів у зрозумілій формі та задоволення потреби в єдиній міфологічній концепції, яка відповідатиме всім розрізненно індивідуальним запитам [10].

Як уже було зазначено, така концепція мусить бути «компактною», оскільки масове суспільство реагує саме на доступні, зрозумілі теорії, що, подібно до міфологічного епосу, містять у собі все й одразу: уявлення про світ, чітку перспективу розвитку та певний етичний імператив. Тому «існування в міфі» є напрочуд привабливим та відповідає потребам свідомості в сучасно-

ХРИСТИНА КОСТЮК. ЕКРАННІ МИСТЕЦТВА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СУЧАСНОЇ МІФОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ

му світі, який стрімко змінюється і в якому практично не існує нічого постійного чи довготривалого.

Міфології сучасного суспільства є проекцією світу реалізації потреб людини на сферу її стосунків із зовнішнім середовищем. Міфологічні уявлення відтак поділяються за формами суспільної свідомості на політичні, правові, наукові, філософські та релігійні. Особливу роль у суспільній свідомості відіграють політичні міфи, що реалізуються через ЗМІ, а тому мусять бути зовсім «компактними» й водночас достатньо переконливими. Політичний міф включає в себе низку інших міфів, у яких містяться окремі аспекти проблеми. Його головним завданням є створення та підтримка певних суспільних ілюзій, для цього застосовуються різні види переконань: покликання на науку або ж відмова від них, звернення до авторитетів, апеляція до законів, традицій тощо. Головною метою такого міфу є затвердження в суспільній свідомості певної ідеї як безсумнівної істини [10, с. 9].

Поведінку масової людини можна витлумачити не просто як абстрактне «нижче», нерозвинене, малокультурне, але і як відродження або збереження архаїчних тенденцій та структур масової свідомості. Сама ж масовість інтерпретується вже не в термінах прориву ірраціонального, а як особливість соціальної організації, що характеризується зрівнюванням життя, формуванням однакових стандартів поведінки чи споживання [9, с. 9, 14]. Масовість визначається існуючим порядком, мало того, порядком, що не має альтернатив і посягає на експансивну тотальність однієї структури за відсутності інших перспектив. Унаслідок цього ЗМІ продукують таку стратегію масової поведінки, як поведінка міфологічна, що полягає не в спрямованості до змістових цінностей, а в дії щодо постійної перевірки їх ефективності. Навпаки, в архаїчному суспільстві найбільше задоволення спричиняло не одержання оригінальної інформації (або не тільки це), а насамперед, так би мовити, «пізнання раніше відомого», нове підтвердження старих, і через це особливо цінних, істин [9, с. 8]. Якщо стабільність поруше-

но, то зміст цінності йде в небуття. Тому характеризувати таку поведінку як поведінку обивателя або прояв низької культури недоцільно. Натомість мовиться про гнучку мас-культурну стратегію, яка дозволяє цінностям функціонувати й забезпечує механізм їхньої зміни без руйнівних для соціуму наслідків [10, с. 10].

Традиційний міф функціонально має «добрі наміри» – захистити, заспокоїти, пообіцяти життя після смерті, подарувати надію. І хоча сучасні міфи часто на цьому паразитують, з іншого боку, вони реалізують також певну позитивну функцію, підтримуючи почуття безпеки й піклування. Такі міфи часто набувають статусу ідеологічних.

Виникнувши як певна ідея, сучасний міф набуває позитивного або негативного змісту: встановлення необхідного полюса залежить від бажання системи, що пропонує саму появу міфологічного конструкта. Далі відбувається атака актуалізацією архетипів колективного несвідомого. На цьому етапі на повну силу починає діяти соціальне сприйняття, яке й створює нові образи, що постають в асоціативному ряду з усталеними стереотипами й установками, створюють відчуття безпеки та власної гідності. Таким чином, сучасна міфотворчість успішно прогресує, застосовуючи матеріал, який уже існує в колективному несвідомому [12, с. 9, 11].

Міф може створюватися кожною людиною і, відповідно, панувати над кожною людиною, адже переживання є тим, що доступне завжди й кожному. Що буде в цій ситуації сакральним, у даному випадку несуттєво. Дослідження механізму формування міфологічних структур у сучасній масовій свідомості демонструє можливість штучного створення та розповсюдження міфологічних структур, а також перенесення таких структур у масову свідомість [10, с. 11, 15]. Атака міфотворчості спрямована передусім на складові соціальної перцепції – стереотипи, атрибуції, установки. Актуалізація певних образів, які вже існують у підсвідомих шарах психіки, готує свідомість до створення пристосованого до особливостей певного соціуму нового міфу [12, с. 7].

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ

Свого часу Ю. Лотман підкреслив, що кінематограф має свою мову і знакову систему. Коректно сприймати цей «шифр» і розуміти, що хотіли сказати творці стрічки, може та людина, котра опанувала таку мову. Людина сучасної цивілізації рідко задумується про існування специфічної кіномови; здатність розуміти її видається настільки природною, що стає непомітною. Однак те, що пересічний індивід опановує знакову систему кіно несвідомо, зовсім не свідчить про те, що це природний та очевидний код комунікації. Варто згадати загальновідомий факт із першою демонстрацією фільму братів Люм'єр «Прибуття поїзда до вокзалу Ла-Сьота». Характерним прикладом є реакція дівчини із Сибіру на побачену (у 1930-х рр.) нею комедію: вона була обурена показом «усіляких жаків» – розмовляючих голів, відрубаних рук та ніг [6]. Саме цей приклад наглядно ілюструє реакцію «природної людини», незнайомої з умовами екрана. При всій своїй непомітності для сучасного глядача мова кіно надзвичайно складна. Усе тут має особливе значення – освітлення обличчя і фігур, порядок монтажу, поєднання музики та зображення. Саме зображення предмета перетворюється на знак, набуваючи додаткового смислу.

Ця символічність складає основну спорідненість кіно й міфу. За О. Лосєвим, однією з характерних особливостей міфу є пронизаність особистими ситуаціями та символами. Міф – це насамперед особистісна історія, за допомогою якої здійснюється зустріч людини і світу; через міф людина відкривається світу, а світ у свою чергу розказує про себе [4]; також це характерний для обох явищ «особистісний» погляд на речі. Слід згадати про описаний Ю. Лотманом феномен перетворення відомих кіноакторів у міфологічні фігури [5], який свідчить про міфологічність кіномови. Неважко помітити, що практично кожен актор має своє амплуа, тобто ототожнюється з певним архетипом, який походить від конкретного персонажа міфології: Воїн, Спокусник, Володар і т. д. Урешті, масова свідомість починає сприймати їх швидше як язичницьких богів зі своїми характерами

та взаємостосунками з іншими богами. Пересічний глядач відмовляється бачити в акторі таку саму людину, якою є він сам, для нього актор – це майже трансцендентна істота іншого світу.

Сучасна екранна культура є сукупністю образів, що створюються та співіснують згідно із законами побудови міфу. Кіно, як і міф, апелює швидше до почуттів, аніж до розуму, орієнтується на наслідування взірців, маніпулює цінностями та створює ілюзію реальності. Таким чином, сучасна екранна культура стає спадкоємцем міфології минулого і водночас творить свою власну. Так, у сюжетах стрічок масового кінематографа ті чи інші архаїчні мотиви набувають незвичних аспектів, залежно від жанру й режисури. До того ж для їх розгляду з цієї точки зору більший інтерес викликають не стрічки видатних режисерів (де ці архетипи також, безсумнівно, наявні, проте значною мірою перетворені творчою індивідуальністю авторів), а саме комерційне, масове кіно. Уже поверховий аналіз таких сюжетів наглядно демонструє, що в усіх його жанрах активно експлуатуються різні міфологічні сюжети, пов'язані з ініціацією і внутрішнім переродженням людини, яка має досвід спілкування з іншою, позалюдською реальністю і, відповідно, нові здібності. Наприклад, кульмінаційним моментом чи не кожного бойовика стає гнів головного героя, що надає йому надлюдської сили. Традиційній культурі також відомий такий феномен. Саме на ньому будується ініціація берсерків: ідеться про північноєвропейські регіони, де вибрана когорта воїнів доводила себе до особливого стану, у якому кожен з них зводив нанівець інстинкт самозбереження та йшов у бій оголеним або прикрившись лише шкурою вбитого звіра. При цьому воїни не відчували болю та не мали звичайних людських почуттів на кшталт жалю чи співчуття. Вони вважали, що в цей момент у них вселяється божество війни. Після такого бою берсерк був уже посвяченим, людиною з надзвичайними здібностями, що виходять за рамки профанного досвіду.

Несамовита лють головних героїв бойовиків, наприклад славнозвісного Рембо, базується на архетипі індивідуальної

ХРИСТИНА КОСТЮК. ЕКРАННІ МИСТЕЦТВА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СУЧАСНОЇ МІФОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ

воїнської ініціації. Тому глядачеві не здається неможливим, що персонаж С. Сталоне вбиває ворогів майже без усяких видимих зусиль: він сприймається вже не як пересічна людина, хай і висококласний найманець, а як утілення ідеального воїна, міфічного персонажа, який убиває хтонічне чудовисько й цим відновлює світовий порядок. Інколи цей типовий сюжет містить варіації на тему воскресіння головного героя вченими з метою перетворення на досконале знаряддя вбивства. У цьому випадку можна простежити точніше відтворення логіки процесу ініціації, бо для виходу за межі профанного досвіду та злиття з міфологічними персонажами із сакрального часу неофіт має спочатку символічно померти (недарма після обряду ініціації посвячений отримував і нове ім'я).

Мелодрами, на відміну від бойовиків, будуються навколо взаємин кількох людей: у них обов'язково наявні мотиви кохання, яке долає всі перепони, або ж втрати дитини та її віднайдення. Це – утілення сюжетів суто жіночих посвячень, що спрямовані на розкриття саме жіночого духовного досвіду й тісно пов'язані з культом родючості та природними циклами. Однією з головних особливостей таких ініціацій є те, що вони не включають у себе міфів про надприродних істот та «початок часів»; усе дійство побудоване на осягненні сакральності, сконцентрованої власне в природі [18, с. 203]. У мелодрамі беруться до уваги лише міжособистісні зв'язки, а політичний, культурний та інші контексти відсікаються або наявні у вигляді тла для головної сюжетної лінії.

Фільми жаху вже згідно зі своїм визначенням вводять у поле зору те чи інше хтонічне чудовисько, зображують успішне чи безуспішне намагання мешканців цього світу утримати стабільним існуючий світовий порядок. Так чи інакше, завдяки знищенню монстра або ритуальному жертвопринесенню (смерть протагоністів) мета в цих сюжетах обов'язково досягається. Аналогічні міфомоделі притаманні й хоррору, де чітко обігрується поняття межі між сакральним, освоєним простором і неосвоєним (тобто від хаосу). Області реальності та нормальності відмежовані ідеологічно

визначеними кордонами. Перехід цієї грані здебільшого контролюється небезпекою та табується суспільством. Фільм жахів дає перспективу погляду на межу: вона поділяє світ на Тут (= Ми) і Там (= Інше). Поза цією межею ховається монстр як представник опозиційної системи [18]. Мізансцена працює над кордонами. При цьому потрібно відрізнити два види кордонів: внутрішньокадрові межі як елементи побудови кадру, що репрезентують погляд суб'єкта як реципієнта, і власне краї зображення. Раннім прикладом, де межі кадру ще не утворюють функціональної величини, може слугувати «Празький студент» (С. Піє, 1913 р.). Фігури входять у кадр як на театральну сцену, вони просто вступають в екзистенцію; простір по той бік картини не має значення.

Система функціоналізованих меж продовжує швидко розвиватися. Не пізніше, ніж у «Носферату, симфонія жаху» Мурнау, уже вибудовується стандартний «словник меж» [17]. Невидимі зони тіней, з яких виникає монстр (Носферату), темні декорації, двері, за якими ховається жакливе, і сповнений страхів погляд протагоніста за межі картини від часу виходу фільму на екрани стають основоположними елементами класичної побудови кадру в хоррорі.

Стрічка, що вдосконалила цей простий, але дієвий принцип побудови кадру, – це «Хелловін» (режисер Дж. Карпентер, 1978 р.). Карпентер позиціонує своє чудовисько (маньяка Майка Маєрса) постійно близько до краю зображення або ущільнює внутрішньокадрові бар'єри (наприклад, додає огороження в палісадниках). Він генерує таким чином доволі нестабільну систему кордонів, унаслідок чого репрезентативний світ не може запропонувати герметичного безпечного простору, і загроза з боку монстра стає повсюдною. Очевидні приклади наслідування такого вирішення межі – це і водяна поверхня у «Створінні з Чорної Лагуни» (режисер Дж. Арнольд, 1954 р.) та в «Щелепах» (режисер С. Спілберг, 1975 р.), і тротуар в «Алігаторі» (режисер Л. Тіг, 1980 р.), і пустоти в землі в «Тремтінні землі» (режисер Р. Андервуд, 1990 р.). Урешті, порнострічки

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ

відроджують феномен оргіастичних ритуалів, пов'язаних з культом родючості. Окрім того, у цьому жанрі наявні особливості, характерні для карнавалу: зокрема, конструювання позицій та ситуацій, де знімаються всілякі табу, доведене до комічного звеличення статевих органів.

Науково-фантастичний кінематограф також тяжіє до використання міфологічної символіки. Дослідник П. Шельд, аналізуючи міфологічне начало жанру, ставить його в один ряд з коміксами та фільмами жаху. Схильність до постановки глобальних проблем спричинює оперування більш узагальненими образами. Мабуть, не буде перебільшенням сказати, що елементи міфології можна знайти чи не в усіх науково-фантастичних фільмах, однак лише ті, що несуть у собі комплекси міфологічних образів і конструкцій, можуть увійти в соціокультурний контекст епохи.

Так, М. Галіна, порівнюючи науково-фантастичні стрічки А. Тарковського «Солярис» та «Сталкер», стверджує, що останній набагато більше вписується в соціальний контекст епохи не тільки внаслідок Чорнобильської трагедії, після якої термін «зона» з'явився в лексиконі пересічного індивідуума [2]. Об'ємність терміна сприяла його легкій проекції на реальну ситуацію: «Уся справа в самому понятті зони – відчуженої, завідомо ворожої людині сліпої непередбачуваної сили (а в міфологічному контексті природні сили першопочатково протистоять людині, чи то в персоніфікованій, чи в деперсоніфікованій формі). Фольклорні монстри завжди населяли невідомі місця, окраїни світу, що перебувають за межами людського контролю та пізнання й умилостивити які можна було лише за допомогою магічних ритуалів» [2]. Таким ритуалом є розкидування Сталкером гайок. Також Сталкер, як давні шамани, допускає можливість жертвоприношення й відбирає для нього кандидатуру, вирішуючи, хто з його супутників мусить першим пройти крізь «м'ясорубку». Натомість Океан у «Солярисі» виступає швидше як дзеркало, спосіб матеріалізувати своє *альтер еро* (*alter ego*). У ньому споглядач бачить самого себе, а не позадосвідну те-

риторію, котра могла б викликати міфологічні асоціації.

Цікавим прикладом у цьому контексті є відома епопея Дж. Лукаса «Зоряні війни». У цій стрічці вже в титрах глядача відсилають у доісторичний, міфологічний час («Давним-давно, у далекій галактиці...»). Творці чітко дотримуються міфологічних конструкцій. Тут наявна також таємниця народження героя, його відлучення, випробування, поява чудесних помічників і старця-провідника, отримання магічного атрибута (джедайський лазерний меч) та ініціація – випробування, яке, окрім героя, ніхто не може пройти. Не слід забувати і про присутність прекрасної принцеси.

П. Шельд стверджує, що міфологія науково-фантастичного фільму – це міфологія нової, техногенної ери, де наука й техніка ототожнюються з індивідуальною свідомістю в битві із силами природи, будучи аналогом або навіть заміником людини [18]. Проте доречнішим видається погляд, що в цьому контексті наука не є новим чинником, а трансформованим древнім. Це – така сама стихійна, сліпа сила, наслідки якої неможливо передбачити точно й використання якої можна повернути як на добро, так і на зло. Деколи в стрічках жанру наука постає навіть як вороже середовище, якому людина мусить протистояти (як, зокрема, у стрічці «Термінатор» Дж. Кемерона).

Принагідно потрібно звернути увагу на жанр телеігор. Більшість із них базуються на експлуатації архетипів, що коріняться в чарівних казках. Наприклад, телевікторини відверто реконструюють сюжет про скарби, які оберігає чудовисько або чарівник, і героєм може заволодіти ними, лише відгадавши загадки. Самі по собі чарівні казки будуються на експлуатації міфологічних архетипів, що мають за основу більш архаїчний фундамент, у якому неважко розгледіти риси ініціативного культу. Чарівник або чудовисько тут позиціонуються як начало хаосу. Перемога героя над ними означає як народження нового світу, так і переродження самого героя як особистості.

Сучасний комерційний кінематограф обіграє міфологічні сюжети відповідно до реалій сьогодення і в такий спосіб заміщує

ХРИСТИНА КОСТЮК. ЕКРАННІ МИСТЕЦТВА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ
СУЧАСНОЇ МІФОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ

традиційну міфологію. Намагання сучасної цивілізації десакралізувати простір свого існування, раціонально перебудувати всі сфери життя призводить лише до того, що міф перестає бути гармонізуючою ланкою між людиною та світом, а стає деструктивною інстанцією, якою виправдовується аморальність та низькі підсвідомі інстинкти. Проте власна ніша для міфу в сучасній масовій культурі, підґрунтя якої створили комікси й детективні романи, усе-таки переважно заповнена позитивними фігурами супермена, непереможного поліцейського, що постають із мрії маленької людини стати особистістю [13, с. 174–175].

Примітки

¹ У статтях із проблем мистецтва, зокрема в праці «Мистецтво і революція» (1849), Р. Вагнер розглядав міф як утілення вищої свободи, правди й людяності на противагу бездушності пізніших, «державних» форм життя та мистецтва. Зміст давніх міфів, за всієї їхньої стислості, композитор вважав ідейно й художньо невичерпним. Однак уже «державники» римляни, на відміну від греків, не здатні були відчинити двері великого народного театру богам і героям міфу, а це, на думку Вагнера, означало те, що вони не змогли заснувати великого мистецтва. Сам композитор намагався створювати його, широко використовуючи древній германо-скандинавський міф, щоправда, доволі своєрідно витлумачивши його. Таким шляхом пішли багато митців, серед них – видатний літератор Дж. Р. Толкін зі своєю трилогією «Володар перснів».

² Вчення ритуалістів дозволяє розглядати міф крізь призму застосування магічного знання. Ритуал і магічна практика є первинними щодо міфу, який слугує потребам ритуалу, змінюючи за необхідністю зміст, тоді як ритуал залишається незмінним [11, с. 6–8].

³ Саме цей тип є завжди домінуючим [9, с. 10].

Література

1. *Велимир*. Русское язычество и шаманизм / Велимир. – М. : Институт общегуманитарных исследований, 2006. – 608 с.

2. *Галина М. С.* Мифология и кинофантастика [Электронный ресурс] / М. С. Галина. – Режим доступа : http://ecsocman.hse.ru/data/657/695/1216/ons5-96_-0167-175.pdf.

3. *Герасченко Л. Л.* Реклама как миф : автореф. дис. ... д-ра филос. наук. – М. : Московский государственный университет культуры и искусств, 2006. – 18 с.

4. *Лосев А. Ф.* Диалектика мифа / А. Ф. Лосев. – М. : Мысль, 2001. – 558 с.

5. *Лотман Ю. М.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. М. Лотман. – М., 1973. – 60 с.

6. *Михельсон О. К.* Интерпретация мифологического сознания современного человека в философии и психологии религии XX века [Электронный ресурс] / О. К. Михельсон. – Режим доступа : <http://ecsocman.hse.ru/data/2010/11/02/1214794586/2008-3-07.pdf>.

7. *Одайник В.* Массовая душа и массовый человек / В. Одайник // Аналитическая психология: прошлое и настоящее. – М. : Мартис, 1995. – С. 250–254.

8. *Старшая Эдда* / [перевод с древнеисландского А. Корсуна] ; вступ. ст. А. Гуревича. – С.Пб. : Азбука-Классика, 2001. – 460 с.

9. *Усов Д. В.* Міфологізація свідомості у сучасному суспільстві : автореф. дис. ... канд. філос. наук. – К. : Інститут філософії ім. Г. С. Сковороди НАНУ, 2002. – 19 с.

10. *Фрэзер Дж. Д.* Золотая ветвь. Исследование магии и религии / Дж. Д. Фрэзер. – М. : Политиздат, 1986. – 703 с.

11. *Харченко Л. В.* Соціально-гносеологічна природа сучасної міфотворчості : автореф. дис. ... канд. філос. наук. – Л. : Львівський національний університет ім. І. Франка, 2004. – 18 с.

12. *Щербина М. М.* Міфологічні елементи в культурних формах повсякденності (філософсько-культурний аналіз) : автореф. дис. ... канд. філос. наук. – Х. : Харківський національний університет ім. В. Н. Каразіна, 2006. – 15 с.

13. *Элиаде М.* Аспекты мифа / Мирча Элиаде. – М., 2000. – 256 с.

14. *Элиаде М.* Тайные общества: обряды инициации и посвящения / Мирча Элиаде. – К. ; М., 2002. – 351 с.

15. *Юнг К. Г.* Душа и миф. Шесть архетипов / К. Г. Юнг. – К., 1996. – 320 с.

16. *Юнг К. Г.* Проблема души нашего времени / К. Г. Юнг. – М., 1993. – 258 с.

17. *Pabst E.* Das Monster als die genrekonstruierende Größe im Horrorfilm // Norbert Stresau: Enzyklopädie des phantastischen Films. – 1995. – S. 1–18.

18. *Scheld P.* Androids, humanoids and other science fiction monsters / P. Scheld. – New York, 1993.

РЕЗЮМЕ / SUMMARY

В епоху тріумфу наукової раціональності зацікавленість міфом майже парадоксально набуває особливої актуальності, оскільки розуміння сутності міфологічного світогляду як

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ

фактично першої форми суспільної свідомості дає можливість точніше визначити сенс існування окремої людини та її взаємовідносин із соціумом. І хоча виникнення тих чи інших міфологічних уявлень зумовлене об'єктивними обставинами, усі вони базуються на певних архетипах, які залишаються незмінними.

Як у давнину, так і сьогодні міфи є засобом психологічного впливу: вони покликані заспокоїти, подарувати відчуття безпеки та захищеності, пояснити незрозуміле в навколишньому світі, конкретизувати власні уявлення про події чи предмети. Процес реміфологізації в сучасному світі пояснюється намаганням задовольнити прагнення індивіда до створення цілісного погляду на світ, який він не може сформувати через надлишок інформації. Особливу роль у становленні сучасної міфології відіграє масовий кінематограф, який обігрує міфологічні сюжети відповідно до реалій сьогодення і таким чином заміщує традиційну міфологію.

Намагання сучасної цивілізації десакралізувати простір свого існування, раціонально перебудувати всі сфери життя призводить лише до того, що міф перестає бути гармонізуючою ланкою між людиною та світом, а стає деструктивною інстанцією, якою виправдовується аморальність і низькі підсвідомі інстинкти. Проте власна ніша для міфу в сучасній масовій культурі, підґрунтя якої створили комікси й детективні романи, усе-таки переважно заповнена позитивними образами супермена, непереможного поліцейського, що виростають із мрії маленької людини стати особистістю.

Ключові слова: міф, міфотворчість, кінематограф, філософія.

In the era of the triumph of scientific rationality interest to myth is acquiring particular relevance as understanding of the nature of mythological world as actually the first form of social consciousness makes it possible to define the meaning of particular person's existence and the relations with society more precisely. Although the occurrence of certain mythological apprehensions is determined with the objective reasons, they are based on certain archetypes that remain changeless.

Both in ancient times, and nowadays, myths are the means of psychological influence: they are appointed to lay an apprehension, to give a sense of safety and security, to explain the obscurity in the outward, specify their own ideas about events or objects. The process of remythologization in the modern world is explained with the intention to satisfy the desire of the individual to create perfect view on the world that he can not form because of the excess of information. Massive cinema that outplays the mythological plots according to the realities of the present time and replaces traditional mythology in such way is of peculiar importance in the infancy of conventional mythology.

The attempt of modern civilization to depreciate the space of existence, to reform all areas of life efficiently leads only to the fact that myth ceases to be harmonizing link between person and the world, but becomes the destructive instanse which is used to justify immorality and low subconscious instincts. However, proper niche for myth in modern mass culture, the foundation of which was created with comics and detective novels, is nevertheless mainly filled with positive images of Superman, invincible policeman who appear from the dreams of little man to become the personality.

Keywords: myth, mythmaking, cinema, philosophy.