архетипы хаяо миядзаки



мария ткачева

Где в аниме найти трикстеров и что общего между принцессой Мононоке и богиней Афиной

Мария Александровна Ткачева

Архетипы Хаяо Миядзаки: где в аниме найти трикстеров и что общего между принцессой Мононоке и богиней Афиной

Серия «Гуманитарный нон-фикшн»

текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=74746526
ISBN 978-5-17-191779-1

Аннотация

Творчество Хаяо Миядзаки уже давно стало классикой мирового кинематографа. В новой книге серии "Гуманитарный нонфикшн" филолог и создательница проекта #СправаНалево о манге и аниме Мария Ткачева примеривает архетипы Юнга на героев "Ходячего замка", "Унесенных призраками", "Моего соседа Тоторо" и многих других.

С помощью универсальной культурологической концепции автор объясняет, почему между главными героями и их родителями порой такие сложные отношения, как жизненные испытания влияют на становление персонажей и по каким причинам сам Миядзаки не любит пассивных "девушек в беде".

Эта книга станет для читателей новым знакомством с давно известными героями, позволит посмотреть на них с новой стороны и, возможно, в какой-то степени поможет разобраться в своем внутреннем мире.

Содержание

Введение 6
Архетип младенца-бога 10
Конец ознакомительного фрагмента. 13

Мария Ткачева
Архетипы Хаяо Миядзаки: где в аниме найти трикстеров и что общего между принцессой Мононоке и богиней Афиной

© М. А. Ткачева, 2026
© Оформление ООО «Издательство АСТ», 2026

* * *

Введение

Каждый из нас хотя бы раз в жизни сталкивался со словом «архетип» – особенно часто оно встречается в последние годы благодаря моде на психологию и научно-популярную литературу. Но кто пытался разобраться в этой концепции, узнать, кто придумал архетипы и зачем они вообще нужны?

Понятию «архетип» мы обязаны знаменитому швейцарскому ученому Карлу Густаву Юнгу. Он создал концепцию «коллективного бессознательного», неотъемлемой частью которого и является архетип. По Юнгу, нет противостояния сознания и бессознательного, а одно отражает другое. Юнг считал, что в самой непроглядной глубине нашей психики находится не наша индивидуальная суть, а некий общий для всех людей слой, включающий в себя и архетипы. То есть сама основа нашего разума – это универсальная система неких образов, и она передается из поколения в поколение. И образы эти называются архетипами. Мы можем встретить их в древних легендах, мифах, сказках, которые создавал и шлифовал народ так, что мы видим в них множество похожих элементов. Мы видим эти образы в авторских произведениях литературы и других видов искусства. С XX века они захватили только появившийся кинематограф, а затем и мультипликацию, о чем написано уже немало книг. Из-за того, что архетип – это понятие, объединяющее человече-

ское бессознательное, можно понять, почему он встречается не только в психологии, но и в любом возможном для этого виде искусства на разных концах света. Литература и театр, кино и живопись – всюду мы видим похожие образы, которые легко считываются благодаря своей универсальности.

Понятие «архетип» стало настолько популярным, что рамки термина размылись. Сам Юнг не стремился к строгой классификации и оставил своим последователям простор для интерпретаций. Сегодня существует множество систем архетипов – каждый уважающий себя психолог успел раскритиковать созданные Юнгом образы и придумать свои. В современной науке наиболее устоявшейся можно считать систему Кэрол Пирсон[1], которая предложила 12 архетипов, охватывающих универсальные модели поведения: простодушный, славный малый, воин, опекун, искатель, любовник, бунтарь, творец, правитель, маг, мудрец, шут. Среди литературных архетипов тоже нет единства, хотя многие и них похожи на предложенные Пирсон: наставник, герой, дурак и другие.

А что же архетипы самого Юнга – неидеальные, вмещающие в себя слишком много функций, по мнению других ученых? У Юнга нет одного большого труда, описывающего все выявленные им архетипы, поэтому для того, чтобы со-

[1] Кэрол Пирсон (р. 1944) – американская писательница и педагог. На основе работ Карла Юнга и Джозефа Кэмпбелла разработала свою систему архетипов, которая пользуется популярностью у психологов, писателей и даже HR-менеджеров. *(Прим. ред.)*

брать по ним информацию, нужно прочитать множество статей и работ автора. Юнг тщательнейшим образом проанализировал огромное количество мифов и сказок разных народов мира, чтобы выявить закономерности и собрать по кусочкам доказательную базу своей теории архетипов. В таком древнем и архаичном виде архетипы наиболее близки к тому бессознательному, из которого они появились. Тогда идеи были более прямолинейными, а литературная обработка не стирала все острые углы, поэтому архетипы, описанные Юнгом, такие многогранные. Именно эта глубина и разноплановость делает их удобными для анализа произведений Хаяо Миядзаки: сам режиссер создает сложные многоуровневые работы, которые можно пересматривать всю жизнь, каждый раз находя в них что-то новое.

О сложности и универсальности архетипов говорит также и то, что одному и тому же персонажу может подходить не один архетип, а два или даже три. И это абсолютно нормально по нескольким причинам. Во-первых, персонаж может меняться со временем, проходить разные стадии своей жизни – и в соответствии с этим будет меняться его архетип. Во-вторых, сложно поместить глубокого и живого персонажа в рамки одного архетипа – для этого нужно проигнорировать некоторые аспекты его личности и истории. В-третьих, некоторые архетипы, как пишет сам Юнг, подразумевают симбиоз, неотделимость друг от друга. Например, в архетипе Коры зачастую можно увидеть и архетип Матери, а иногда они да-

же образуют триединство с архетипом Младенца. Однако в данной книге каждая глава посвящена какому-либо одному архетипу, поэтому признаки других архетипов будут упоминаться редко, чтобы не запутать читателя.

Сам Юнг считал наиболее типичными следующие архетипы: Младенец, Мать, Кора, Герой, Мудрый старец, Тень, Анима и Анимус. Именно их мы и будем рассматривать далее, добавив только архетип трикстера как одного из самых интересных и понятных зрителю с обывательской точки зрения, но неизвестных изнутри и структурно. Каждый архетип у Миядзаки узнаваем и обладает определенным набором характерных черт, но в то же время на них автор смотрит под своим особенным углом и подсвечивает нужные ему качества. Кто-то становится более самостоятельным, кто-то – более положительным, а кто-то, наоборот, показывает свою темную сторону. Несомненно, все персонажи Миядзаки интересны и заменить на предоставляют обширное поле для глубокого анализа с точки зрения архетипов и архетипических сюжетов.

Архетип младенца-бога

Несмотря на название архетипа – младенец, младенец-бог или божественный младенец, – его роль могут исполнять не только младенцы и маленькие дети неземного происхождения, хотя это могло бы быть вполне реально для фантастических произведений, каким и является полнометражное аниме Миядзаки. Девушки, женщины и мужчины точно так же могут олицетворять собой божественное, хотя, вероятно, такой персонаж будет молодым. Важнее всего в данном случае внутреннее состояние героя, его суть, проявляющаяся в том числе и через его поступки. Если сравнивать с известными образами древнегреческих богов, чьи архетипические черты не теряются с возрастом, то мы видим, что многие из них уже во младенчестве творят чудеса или проказничают, проявляя при этом свою божественную природу. Таков, например, Гермес, который, еще не выбравшись из колыбели, увел у своего брата волшебных коров. Так и со многими персонажами литературы или других видов искусства: они с детства проявляют себя через волшебство и неординарные поступки и события.

Архетип младенца-бога достаточно распространен в произведениях искусства как массовой, так и элитарной культуры. Но у Миядзаки встречается редко, хотя можно с уверенностью назвать несколько ярких примеров. Божествен-

ным младенцем является Поньо из полнометражного аниме *«Рыбка Поньо на утесе»*, которая в следующих главах будет проанализирована и как представительница архетипа Коры, то есть девы. Удивительного в этом ничего нет: сам Юнг писал, что архетип Коры зачастую триедин и сочетает в себе Кору, Мать и Божественное дитя, так как находит продолжение и бессмертие в самом себе. Поньо можно приписать чудесное рождение, все-таки она дочь морской богини и волшебника. Она принадлежит к стихии воды, пожалуй, самой важной в мифологии, так как в ней все начинается. Также Поньо сама творит чудеса: превращается из рыбки в человека, вызывает бурю и чуть не затапливает город. Однако этому персонажу все же ближе архетип Коры: Поньо не одинока, как должен быть одинок младенец-бог, она не становится сиротой, а еще ее жертвенность другого толка, нежели жертвенность анализируемого архетипа. Поньо готова пожертвовать собой ради своей инициации, взросления, она должна умереть, чтобы заново родиться в новом статусе. Младенец-бог жертвует собой и возрождается ради других.

Самым интересным носителем этого архетипа является главная героиня аниме *«Навсикая из Долины ветров»*. Действие фильма происходит в постапокалиптическом мире, через тысячу лет после того, как люди создали ужасающее оружие, уничтожившее бóльшую часть человечества всего за семь дней – «семь дней огня», как их называют. Мир находится на грани войны, но Долина ветров, в которой жи-

вет главная героиня по имени Навсикая, мирно существует на отшибе цивилизации и не собирается вступать в какую-либо борьбу. Долина находится рядом с лесом, занявшим бóльшую часть суши на континенте и наводненном ядовитыми для человека спорами, а также огромными чудовищными насекомыми, в числе которых омы – похожие на червей или гусениц бронированные громады со множеством глаз. Люди боятся этих созданий, и омы действительно могут быть опасны: в разъяренном состоянии ничто не может остановить их от разрушений. Только Навсикая, будучи более чуткой, чем остальные люди, понимает, что омы не нападают просто так, и сами по себе они не представляют никакой опасности.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.