

Горелов П.А., Зражевский С.А.

Архетип трикстера в современном кинематографе

ГБОУ ВПО Саратовский ГМУ им. В.И. Разумовского Минздрава России, кафедра философии, гуманитарных наук и психологии

Научные руководители: к.ф.н. Фахрудинова Э.Р., асс. Чебан А.Г.

Резюме

В данной работе предпринимается попытка раскрыть архетипический образ трикстера как неотъемлемой части культуры. На основе интерпретации образа трикстера в аналитической психологии К.Г. Юнга и на материале образов современного кинематографа анализируется значение данного архетипа в современном обществе.

Ключевые слова: трикстер, архетип

В современном художественном кино все чаще появляются персонажи с негативными, асоциальными качествами, которые при этом не являются отталкивающими фигурами, но, наоборот, очень даже привлекают собой молодых зрителей. Чаще всего такой персонаж оказывается современным воплощением архетипического образа трикстера. Данный факт делает актуальным вопрос о том, какие психологические причины обуславливают наличие у человека симпатии к подобному образу?

Цель работы заключается в раскрытии образа трикстера и определении его роли в современной культуре и обществе на материале современного кинематографа.

Трикстер (англ. *trickster* — обманщик, ловкач) — образ, встречающийся в мифологии, фольклоре, религии и художественных произведениях. В роли трикстера могут выступать божества, люди или антропоморфные животные. Характеризуется нарушением сложившихся устоев и традиций, наделен чертами плута, шута, озорника, привносит элемент хаоса в существующий порядок, его действия аморальны и являются непредсказуемыми даже для самого трикстера, но совершаются не всегда по «злому умыслу». Для него важен игровой процесс ситуации и жизни, а не результат. Иногда трикстер обманывает просто так, чтобы доказать, что он может это.

К.Г. Юнг установил, «что трикстер — не только мифологическая фигура, но и часть внутреннего психологического опыта. Когда бы и где бы он не появлялся, несмотря на свою неприглядную внешность, трикстер несет возможность преобразования бессмысленного в осмысленное. Тем самым он символизирует склонность к энантиодромии (философско-психологический закон, означающий, что всё существующее рано или поздно неизбежно переходит в свою противоположность). И, хотя это неуклюжее, бессознательное создание, каковым он может оказаться и каковым он предстает перед нами, его действия неизбежно отражают компенсаторные отношения к сознанию»[1]. Психологически Юнг рассматривает фигуру трикстера, как эквивалент Тени, еще одного архетипа. «Трикстер — это фигура коллективной тени, сумма всех низменных черт характера у индивида» [1], т.е. то, чем человек не хотел бы быть, негативной стороной личности, суммы всех неприятных качеств.

Таким образом, трикстер — это характеристика внутреннего мира, значит его образ в культуре — это коллективная проекция негативной стороны, тени общества.

Примером такого проявления могут служить такие персонажи художественных фильмов, как Джокер и О.Ж. Грант.

Джокер (англ. *Joker* — Шутник) — суперзлодей вселенной DC Comics, заклятый враг Бетмена. Джокер носит фиолетовый костюм и сражается при помощи предметов, которые стилизованы под реквизит клоуна и иллюзиониста.

Последним появлением данного персонажа в кинематографе является фильм Кристофера Нолана «Тёмный рыцарь». В этом произведении Джокеру досталась роль главного антагониста Бетмена. Антигерой предстаёт перед зрителем в облике клоуна и психопата, сеящего хаос. Так в чем же схожесть Джокера и трикстера?

В первую очередь это внешний вид. Впервые столкнувшись с трикстером, Юнг представлял себе карнавал. А кто является неотъемлемой частью карнавала? Конечно же клоун. Джокер своим костюмом, гримом, оружием, напоминает в первую очередь именно клоуна. Данный персонаж схож с трикстером и своим поведением. Джокер привносит хаос и разрушение. Главным занятием этого антигероя являются убийства и грабёж. Вначале бессвязные и, на первый взгляд, бестолковые действия приносят вполне положительный, для данного героя эффект. Но более того, Джокер стремится проявить в людях животные, бессознательные инстинкты. Примером может служить сцена, где заключённые местной тюрьмы и мирные жители оказались запертыми в центре реки на двух разных паромах. У каждого экипажа судна был детонатор от бомбы, находящийся на противоположном судне. Джокер стремился показать, что инстинкт самосохранения возьмет верх над чувствами морали и совести. Во время этой сцены Джокер говорит Бетмену: «Для них ты просто псих, как я. Сейчас ты им нужен, а надоешь — они тебя выкинут, как прокажённого. Их принципы, их кодекс — всего лишь слова, забываемые при первой опасности. Они такие, какими мир позволяет им быть. Я покажу тебе: когда дело плохо, эти... эти цивилизованные люди сожрут друг друга. Я не чудовище, я вижу их насквозь» [5]. Именно цивилизованность больше всего раздражает антагониста.

Юнг описывает данный архетип следующим образом: «оказываясь всецело отрицательным героем, трикстер все же — несмотря на свою глупость или благодаря ей — достигает того, что другим не удастся достичь никаким сконцентрированным усилием»[1]. Аналогично и злодей в фильме практически единолично захватывает власть в городе. Джокер является проявлением первобытной силы — первозданного хаоса. «Совсем немного анархии, нарушение установленного порядка — и всё вокруг повергается в хаос. Я — носитель хаоса» [5].

Джокер сильно подходит под описание еще одного архетипа Юнга, а именно Тени, что является ещё одной отличительной чертой трикстера. Определённо, Джокер является отрицательным персонажем. Все его действия несут деструктивный характер не

только для окружающих, но и для самого Джокера, более того, он, как лупа, гипертрофированно демонстрирует все пороки человеческого бытия.

Основной целью Джокера в фильме было изменение типажа Бетмена как героя в нечто ужасное, похожее на него самого. Именно этим мотивом продиктованы все его порой кажущиеся бессмысленными поступки. Джокер сам понимает, что и он, и его противник являются просто символами, и смена вектора поведения одного из них, будет катализатором в смене парадигмы всего общества. Данное поведение так же является типичным для трикстера. «В своих чистейших проявлениях он есть самое правдивое отражение абсолютно недифференцированного человеческого сознания, соответствующего психике, которая только что покинула животный уровень», — пишет Юнг.

Так же ярким представителем образа трикстера является О.Ж. Грант (*O.W. Grant* — от англ. *One Wish Grant* — Одно Желание Гарантировано) из фильма Боба Гейла «Трасса 60». Яркий герой-волшебник, исполняющий желания, но не так как этого хотелось бы загадывающему. Хотя данный персонаж не столь жесток, как предыдущий, его действия нельзя назвать высоко моральными. Он играет с людьми, и играет по своим правилам, пытаясь обмануть и подшутить, используя желания человека против него самого. Порой его действия жестоки: «Одна семейная пара пожелала пожениться и обрести вечное счастье. Я взорвал их машину у церкви сразу после венчания» [6]. Но действует он не из злого умысла: «Некоторые сами не знают, чего пожелать» [6] - говорит Грант. Если загадать правильное желание, то возможно тебе повезет, и ты получишь то, что хотел, как это сделал главный герой Нил Оливер, но путь твой будет нелегким. Грант всегда вносит хаос в жизни, столкнувшихся с ним людей, и сам не знает к чему приведут в итоге его действия. «Я — джокер в колоде жизни» [6] — так характеризует свое место в мире сам О.Ж. Грант.

В связи с этим возникает вопрос, почему же такие аморальные, безответственные и несущие только хаос герои, являющиеся воплощением негативных и неприятных качеств человека, столь привлекательны для многих? Их слова разбирают на цитаты, пытаются копировать внешность и черты характера, делают их идеалами. Почему трикстеры столь модны и можно ли судить по этим образам-проекциям о внутреннем состоянии человека в современной цивилизации? Возможно, эти герои радуют нас своей яркостью, пёстростью и плутовством. Нас просто веселят их неожиданные выходки. Или нам нравится смотреть на сотворяемый ими хаос. Этот сумбур прекрасно контрастирует с серостью будней. На всём протяжении своего существования человек испытывает внутреннюю борьбу двух начал — хаоса, дарующего свободу, и порядка, обеспечивающего защиту, но запирающего в рамки законов, норм и морали. Еще Ф. Ницше говорил об антагонизме дионисийского и аполлонийского начал в человеке (ницшевский образ низшего Диониса так же можно рассматривать как трикстера). В современном обществе эта борьба для каждого отдельного индивида, проявляется наиболее ярко, так как жизнь становится всё более безопасной, предсказуемой и упорядоченной. Не смотря на то, что это, безусловно, является положительной чертой нашего времени, по своей сути каждый человек стремится к свободе в той же мере, в которой он стремится к порядку и безопасности. Трикстер в данном случае является одной из форм проявления компенсаторной энергии, и в итоге приводит общественное сознание в сбалансированное состояние.

Таким образом, трикстер является неотъемлемой частью культуры, который прослеживается практически на всех этапах развития общества. Эта фигура, являясь чисто негативной, несет для общества положительный эффект, сохраняя стабильность в сознании человека и общества. «Коллективная фигура трикстера реконструирует себя непрерывно, он предстает перед нами в различных образах, проявляя возбуждающую силу, одновременно притягивая и пугая» [1].

Литература

1. Семьюэлз Э., Шортер Б., Плот Ф. «Словарь аналитической психологии К. Юнга» / Пер. с англ. В. Зеленского. — СПб.: Издательская Группа «Азбука-классика», 2009. — 288 с.
2. Гаврилов Д. А. «К определению трикстера и его значимости в социо-культурной реальности.» 2006.
3. Гаврилов Д. А. «Трикстер. Лицедей в евроазиатском фольклоре.» М.: «Социально-политическая мысль», Кафедра истории социально-политических учений философского факультета МГУ имени М. В. Ломоносова, 2006. — 240 с.
4. <http://posmotre.li/Трикстер>
5. https://ru.wikiquote.org/wiki/Тёмный_рыцарь
6. https://ru.wikiquote.org/wiki/Трасса_60