

О.В.Федина, С.А.Маленко

## САКРАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В СИМВОЛИЧЕСКОМ ПОЛЕ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

На примере мультипликационного сериала "The Simpsons" и мультипликационного цикла «Три богатыря» были проанализированы особенности символических смыслов и образов в современной массовой культуре. Специфика репрезентации сакрального в таком случае, обусловлена стихийным соединением сознания и бессознательного в образе мультипликационного героя, а также природой архетипа, являющегося внутренней предпосылкой сознания, определяющей границы культурного бытия. Выявлено, что включение сакральных образов в пространство массовой культуры демонстрирует матричную структуру архетипа, который при одинаковой для любого индивида структуре, проявляется в индивидуальных и специфических формах.

**Ключевые слова:** сакральное, массовая культура, мультипликация, архетип

**М**ассовая культура в наше время находит своё проявление во множестве различных форм. Одним из популярных видов массового современного искусства являются мультипликационные фильмы (мультфильмы), являющиеся областью киноискусства, которая представлена фильмами, созданными путём покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных, живописных (графическая мультипликация) или объемно-кукольных (объемная мультипликация) образов.

Так отмечалось, что важная особенность кинематографа, который «сам по себе явился наиболее удачным средством выражения экзистенциальных оснований бытия человека» [1, с. 143], а вместе с ним и мультипликации, как его части, связана с его оптической природой, то есть обусловленная этой природой «протокольность», подробность, точность фиксирования на плёнке проявлений социальной реальности. С.Гинзбург отмечает, что «аппарат только копирует ту действительность, которая перед ним развивается, но сам по себе он ее не преобразует, хотя выбор оптики влияет в известной мере на характер киноизображения» [2, с. 5.] — а также, говоря о точности и подробности передачи изображения в кинематографе, актуализирует наличие у человека, задействованного в художественном фильме в качестве актёра черт, как субъекта, так и объекта творчества. Эта особенность обуславливает универсальную конкретность художественной игровой кинематографии, а также способы воплощения детализации художественных образов.

Образы, созданные авторами киноискусства, наделяются определёнными качествами признаками, необходимыми для передачи зрителю визуальной информации. Ввиду того, что некоторая ее часть, например гротескный образ, образ-символ, образ-метафора, не поддаются воспроизведению ввиду неспособности человека, передать их специфику, кинематограф находит ограниченность, предопределяющую возникновение мультипликации, как не связанного с человеческими способностями вида кинематографа. Соответственно в этом и заключается специфика мультипликации как вида, отражающего то, что не может отразить художественный кинематограф. Мультипликация в большей мере символическое искусство, при помощи способов индивидуализации отражающее картину социальной реальности с элементами фантастики.

Одним из ярких примеров зарубежного искусства мультипликации можно назвать мультсериал "The Simpsons", вышедший на экраны в 1989 году на канале FOX и являющийся самым продолжительным мультсериалом в истории американского телевидения (28 сезонов, более 500 эпизодов [3]). Специфика данного мультсериала заключается в том, основу сюжетной линии эпизодов составляет сатирическая демонстрация всех сфер жизни общества, а так же повседневности американского обывателя. Сатирическое, карикатурное изображение тех или иных отрицательных характеристик героев или общества в целом, вызывающее у зрителя смех, является эффективным способом актуализации этих проблем. Г.Э.Лессинг утверждал по этому поводу, что « [...] во всей морали нет лекарства более действительного, более сильного, чем выставление на вид смешного» [4, с. 76], поскольку смех, являющийся главным и основным механизмом сатиры, — мощное средство изменения общественного сознания и ценностей.

Характерно, что эта актуализация не обязательно должна быть направлена авторами сериала в сферу объективной социальной реальности, она также может затрагивать реальность индивидуального сознания, включающую в себя как субъективные, так и общекультурные смыслы, обусловленные архетипами. Являясь частью искусства, формирующего и поддерживающего культурные картины мира, сатира становится способом и системой форм практического воплощения эстетической категории комического посредством иронии, сарказма, гротеска, бурлеска, памфлета, пародии и других специфических приёмов неодобрения. Используется нескрываемое, карикатурное преувеличение (в описании внешности, одежды, поступков, речей, мыслей, чувств и т. д.), чем нарушаются естественные пропорции, создается намеренная дисгармония, вызывающая бессознательное чувство беспокойства. Несоответствие сатирического изображения того или иного феномена с теми бессознательными представлениями души о его правильной форме, провоцируют чувство неприятия и протеста.

Данные чувства в сатире сублимируются в иные художественные формы, не направленные на разрушение социокультурной среды и провоцирующие, стремящиеся к гармоничному функционированию

сознание, актуализировать правильные универсальные смыслы, путём восприятия очевидно неправильных. Следовательно, сатирическая репрезентация тех или иных сакральных образов, прослеживающихся в мультсериале, а также её характер, позволяют судить о том, как здесь обнаруживается тяготение к влиянию на бессознательные установки человека посредством внедрения определённой формы выражения архетипа в конечном продукте, поставляемом потребителю.

Сатирическая демонстрация различных сфер жизни общества, важных сакрализованных социальных структур, таких как семья, а также повседневности обывателя существует и в российской мультипликации. Однако в русской культуре картина социокультурной реальности, демонстрируемая в мультипликационных фильмах, отличается от американской по ряду признаков, основным из которых является репрезентация бытовых событий через призму героизма и мессианства.

Эта идея наиболее явно прослеживается в российском мультипликационном цикле «Три богатыря». Первый полнометражный мультипликационный фильм из цикла вышел на экраны в 2004 году и назывался «Алёша Попович и Тугарин Змей». По данным сайта «Кинопоиск» [5], мультфильм данного цикла «Три богатыря и Морской царь» (2016 г.) стал самым кассовым мультипликационным фильмом в истории России, с рейтингом 5.231 и сборами в 14 134 274 долларов.

Таким образом, данные мультипликационные сериалы, являясь произведениями массовой культуры, демонстрируют культурные и социальные проявления, в совокупности с героическими, выдающимися поступками персонажей. Поэтому социальная активность героев возникает и протекает в рамках заданной коллективной потребности (борьба со злом) и обуславливается архетипами, которые являются матрицей коллективного опыта и направляют типичные коллективные формы для индивидуальных представлений. Обратимся в архетипической матрице, которая воспроизводится в мультипликации.

Неоспоримая роль семьи для освоения человеческим сознанием собственного Я и окружающего мира заключается в транслировании необходимых для его жизни архетипических образов, которые формируются посредством непосредственного общения с знакомыми, близкими и родственниками. Так архетип Матери, отождествляющийся в первую очередь с мамой, но также и прочими близкими женщинами, свекровью, тёщей, бабушкой, является для индивидуального сознания «почвой», бессознательной и природной, тем миром, откуда оно «пришло». Данный архетип обеспечивает устойчивость сознания, являясь матрицей «в которую выливается весь опыт» [6, с. 239].

Однако, стремление сознания к освоению нового, обуславливается архетипом Отца, сакрального первоисточника, задающего направление для движения разума. Этот архетип активизируется во всех отношениях, где есть элементы авторитарности, изменяя «изначальное мифологическое положение вещей» [6, с. 81]. Поскольку «отец представляет динамизм архетипа, так как последний состоит как из формы, так и из энергии» [6, с. 239], необходимо понимать, что ни один архетип, не является положительным или отрицательным, и не оспаривается, однако проявляться может, как в положительных, продуктивных формах и представлениях, так и в негативных. Таким образом семья, представляя собой совокупность необходимых для освоения сознанием архетипов, является первой матрицей, обеспечивая функционирование целостной личности.

Соответственно, необходимо проанализировать то, как особая роль семьи транслируется в сатирических мультипликационных фильмах. Так, в «The Simpsons» наиболее ярко демонстрирует одну из центральных архетипических структур — отношения внутри рода, между родителями и детьми эпизод под названием «The Front». Показательно, что традиционная система отношений внутри семьи предполагает, что в её основе — универсальная власть отца, обеспечивающая функционирование семьи, как искусственной психосоматической, социальной и, в некотором роде, символической системы. В «The Simpsons» наблюдается перевёрнутое видение традиционных сакральных отношений — между родителями («мудрыми», «опытными») и их детьми («наивными», «неискушенными»), демонстрируется открытое неуважение детей к отцу, отрицание его авторитета.

Реализация идеи перевёрнутых сакральных отношений заключается в изображении отца — Гомера Симпсона, страдающего от «присосавшегося» к его голове вантуза. Так очевидно, что образ отца, который должен олицетворять благоразумие и авторитет, дискредитируется посредством введения «сантехнической» символики — «вантуза», обозначающего застойность идей и установок отца.

Очевидно, что эти два означающих составляют комбинацию, предполагающую радикальный подрыв отцовского авторитета с особым упором на *копрологический* юмор, призванный актуализировать транслируемую идею дискредитации. Авторы эпизода Адам Лапидус и Рич Мур не объясняют предысторию ситуации с вантузом за исключением фразы Гомера: «Мардж, это снова случилось» [3], отсылающей к неоднократности этой проблемы и неспособности отца делать выводы (циклическая структура данного эпизода заключается в ещё одной отсылке к вантузу в последней сцене). Здесь же тема сакральной преемственности поколений, снова выражается путём дискредитации отца, поскольку дети, отвергая опыт рода и его наследие, планируют в будущем избавиться от фамилии и имени, данных им при рождении, тем самым полностью отказавшись от всех культурных наследственных признаков. Таким образом, первая сцена эпизода представляет нам традиционную структуру и её опровержение.

Данная интерпретация сакральных отношений внутри рода не относится только к одному эпизоду, на протяжении всего мультсериала именно отец и дед, являющие авторитет семьи, наделяются авторами сериала

самыми абсурдными репликами, провоцирующими неуважение и отсутствие авторитета со стороны других членов семьи. Таким образом, в мультсериале отчётливо прослеживается изменение в восприятии сакральной структуры рода, выступавшей ранее носителем и началом «семейных культов» и сакрализованных генеалогий, содержащей свои внутренние сакральные символы.

Сложившаяся в России традиционная структура семейных отношений аналогична той, что описана ранее, и, следовательно, как важная стабилизирующая система общества, находит своё отражение в произведениях массовой культуры в том числе. Несмотря на юмористический способ выражения, в мультипликационном цикле «Три богатыря» демонстрируется, что такие сакральные семейные ценности, как родительство, уважение к старости, преемственность поколений, традиционная моногамия, остаются неизменными. Внутрисемейные отношения и ценности здесь раскрываются авторами в контексте героического опыта персонажей, что создаёт почву для формирования чувства приобщённости к коллективному опыту, вызывающего у человека, конструктивное эмоциональное напряжение или чувство нуминозности, включение которого в пространство культуры позволяет обществу функционировать успешно.

Здесь отношения внутри рода, в отличие от «The Simpsons», выступают в качестве безусловной ценности, поскольку развитие и раскрытие персонажа, как личности, обуславливается, в первую очередь его социальной ролью, которая обязательно подразумевает включение персонажа в систему семейных отношений. Так, наравне с ценностью героизма, репрезентация которой в мультипликационном цикле должна отсылать к априорному архетипу Самости, наблюдается обращение к сфере повседневности, в том числе, семейному быту героя.

Возникающее здесь противоречие заключается в том, что герой-Богатырь, представляющий собой символ высочайшего смысла культуры, символизирующий архетип Самости [6, с. 286], борющийся со злом, то есть, в общем смысле, осуществляющий нуминозный опыт, действуя в рамках социальной потребности. Он в данном мультипликационном цикле не лишается гендерных признаков, оставаясь в первую очередь, мужчиной, выполняющим те или иные социальные роли — сын, муж, друг, хозяин. Так, например, Добрыня Никитич, Илья Муромец и Алёша Попович обладают высоким уровнем навыков в сфере сельского хозяйства и быта, а также задействованы в романтических линиях сюжета.

В заключении можно отметить, что увлечение внедрением архетипических смыслов свидетельствует о чрезвычайной актуальности сакральной тематики и героических образов, которые отсылают к наиболее культурноценным смыслам и символическим формам организации коллективного бытия. Сатирическая репрезентация сакральных образов в массовой культуре является наиболее эффективной, поскольку сублимирует негатив, возникающий у человека при наблюдении проявлений, не соответствующих его бессознательным архетипам в иных художественных формах. Они, как результат сатирической репрезентации сакрального, не направлены на разрушение социокультурной среды, а провоцируют человека к размышлениям о наличии «Вечного и Незыблемого, которое способно его направлять и придавать смысл его существованию» [7, с. 206], к актуализации универсальных символов культуры.

1. Malenko S., Nekita A. Qorxu kinomatoqrafiyası: bio-siyasiləşdirilmiş patomifologiya kimi (I) // Philosophy and social-political sciences. Baki. 2017. № 1(40). P. 138-159.
2. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии. М.: Искусство, 1957. 39 с.
3. Fox-fan.tv [Электр. ресурс]. URL: <http://simpsons.fox-fan.tv/> (дата обращения: 01.06.2018).
4. Лессинг Г.Э. Гамбургская драматургия // Собр. соч.: В 10 т. Т. V. М.: Изд. Вольфа, 1904. 152 с.
5. КиноПоиск [Электр. ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/> (дата обращения: 01.06.2018).
6. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
7. Маленко С.А., Некита А.Г. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества. Монография. Великий Новгород, 2008. 298 с.

#### References

1. Malenko S., Nekita A. Qorxu kinomatoqrafiyası: bio-siyasiləşdirilmiş patomifologiya kimi (I). Philosophy and social-political sciences. Baki, 2017, no. 1(40), pp. 138-159.
2. Ginzburg S. Risovanny i kukol'nyy fil'm: ocherki razvitiya sovetsskoy mul'tiplikatsionnoy kinematografii [Drawing and Puppet Film: Essays on the Development of Soviet Animated Cinematography]. Moscow, 1957. 39 p.
3. Fox-fan.tv. Available at: <http://simpsons.fox-fan.tv/> (accessed: 01.06.2018).
4. Lessing G.E.H. Gamburgskaya dramaturgiya [Drama in Hamburg]. Works in 10 vols, vol. 5. Moscow, 1904. 152 p.
5. KinoPoisk. Available at: <https://www.kinopoisk.ru/> (accessed: 01.06.2018).
6. Yung K.G. Dusha i mif: shest' arkhetipov [Jung K.G. Soul and myth: six archetypes]. Kiev, 1996. 384 p.
7. Malenko S.A., Nekita A.G. Arkheologiya Samosti: arkhetipicheskie obrazy osushchestvleniya Chelovecheskogo i formy ego sotsial'nogo oborotnichestva. Monografiya [Archeology of the Self: archetypical images of the implementation of the Human and the form of social shapeshifting]. Velikiy Novgorod, 2008. 298 p.

**Fedina O.V. Malenko S.A. The sacred in popular culture.** The main purpose of this study is to develop an understanding of meanings and images in the contemporary popular culture as exemplified by animated series "The Simpsons" and "Three Russian heroes". The specificity of the representation of the sacred is stipulated by the natural connection between consciousness and unconsciousness in the form of an animated character and nature of the archetype. A number of specific methodological methods of analysis, such as the phenomenological and psychoanalytic, as well as a group of general scientific methods, enabled us to take a comprehensive view on the issue.

**Keywords:** sacral, mass culture, archetype, animation.

Сведения об авторах. О.В.Федина — отделение философии и культурологии, магистрант кафедры теории, истории и философии культуры Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого, of3434@mail.ru; С.А.Маленко — доктор философских наук, доцент, заведующий отделением философии и культурологии, заведующий кафедрой теории, истории и философии культуры, Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, olenia@mail.ru.

Статья публикуется впервые. Поступила в редакцию 30.08.2018.