

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-609-6-7>

**ARCHETYPICS OF THE CINEMA IN THE HORROR GENRE
(THE EXAMPLE OF THE FILM «NOSFERATU», 2024)**

**АРХЕТИПІКА КІНЕМАТОГРАФА В ЖАНРІ ГОРОР
(НА ПРИКЛАДІ ФІЛЬМУ «НОСФЕРАТУ», 2024)**

Hrytsyna K. V.

*2nd year master's student at the Cultural
Studies at the Department of Cultural
Studies
Lesya Ukrainka Volyn National
University*

Грицина К. В.

*студентка II курсу магістратури
факультету культури і мистецтв
Волинський національний
університет імені Лесі Українки*

Moskvych O. D.

*Candidate of Philosophical Sciences,
Associate Professor at the Department
of Cultural Studies
Lesya Ukrainka Volyn National
University
Lutsk, Ukraine*

Москвич О. Д.

*кандидат філософських наук,
доцент кафедри культурології
Волинський національний
університет імені Лесі Українки
м. Луцьк, Україна*

В сучасному культурологічному дискурсі актуалізується поняття «кіноархетипіка» як сфера наукового пізнання, в рамках якої вивчається акумулювання архетипів у кінематографі. Кіномистецтво має міфологічну природу, адже на екрані глядач спостерігає за плином оповіді, істини якої апелюють до колективної прапам'яті, відкриваючи шлях до архетипічних мотивів та образів [1]. В основу сюжету кіно часто покладені архетипи відомих міфологічних систем. Проходячи фільтрацію часу, що включає процес врахування культурних цінностей, традицій, усталених на сьогодні суспільних норм, формується сучасна версія відомих образно-міфологічних форм, т.зв. «нова міфологія» [1].

Експлікацію поняття «архетип» сформулював К. Г. Юнг, показуючи залежність між міфообразами та архетипами як уламками психологічних структур, що містять відлуння архаїчного племінного устрою та наступні нашарування різноманітних міфологічних, релігійних, інших переконань. Задовго до класичного термінологічного оформлення К. Юнгом архетип у наукових колах сприймався як інваріант міфів чи фольклору різних культур [1].

Архетипіка «нової міфології» лежить в основі стратегій сучасної медіакультури, зокрема кіноіндустрії. Задля виконання сугестивної функції кіно використовує матричні архетипи міфології. Цей вплив

створює сприятливі умови не лише для самоідентифікації та формування особистості, а й для міжкультурної комунікації. Згідно з концепцією К. Юнга, архетипи виступають міфогенними одиницями підсвідомого, а тому відгукуються суспільному досвіду певними патернами поведінки та уявленнями. Універсальність культури полягає у повторюваності архетипових мотивів та образів у міфологіях різних народів світу.

Кіно як синкретичне мистецтво і потужна семіотична система створює єдині культурні сенси, що ґрунтуються на колективній несвідомій пам'яті [1]. Колективне несвідоме наповнене спільними для всіх людей праобразами, які є універсальними, та знаходять притулок у міфологічному мисленні і творенні образів. Центральним архетипічним образом в аналітичній психології К. Юнга постає Самість – «першообраз єдності і впорядкованої цілісності, центр і мета індивідуальності, тобто становлення особистості, її інтеграції “за образом і принципом Бога в людині”» [5, с. 72]. Оскільки Самість не є персоніфікованим архетипом, він виражається через інші пасіонарні образи. Приклади таких пасіонаріїв у кінематографічному полі можуть мати різне забарвлення, адже сила, що рухає персонажа, має як позитивну так і негативну характеристику. Архетипічне ядро Самості може персоніфікуватися в архетипах Героя – гармонізатора Хаосу, образах т.зв. Інших – дивакуватих персонажів, що тримають зв'язок із власним Его, осередком свідомості, та таких персонажах, що у своєму божестві втратили цей зв'язок [2]. Самість як осердя особистості має здатність поєднувати дуальні протилежності. Персоніфікація Самості відбувається через дуальний образ Героя/Тіні.

У різноманітті трансляції архетипів Тінь стає осередком фільмів жахів, адже поруч із вічним страхом Чужого, Потойбічного людина несвідомо остерігається непізнаної, витісненої частини свого Я. Кіномистецтво як ретранслятор міфологічних, а отже, архетипічних образів, наближує образ Тіні до злостивого Двійника-антипода або ж до демонічного внутрішнього начала. Це породжує значну кількість фільмів, що належать до жанру горору. Зокрема кінострічка «Носферату. Симфонія жаху» (Ф. Мурнау, 1922 р.) створила екранного монстра-вампіра. Образ кровожерливого людиноподібного чудовиська із вічним життям знайшов своє продовження у численних ремейках, кіноадаптаціях та інтерпретованих історіях (наприклад: «Носферату – привид ночі», 1979 р., «Носферату у Венеції», 1988 р., «Носферату», 2024 р.). Від знаменитої стрічки Ф. Мурнау і до сьогодні образ вампіра трансформовувався безліч разів від жорстокого та тиранічного чудовиська до жертвовного коханця, втомленого вічним існуванням [2].

Однією з таких варіацій вампірської історії, що століттям холодить кров у жилах читачів (згодом глядачів), є сучасна кіноадаптація 2024-го року під назвою «Носферату» авторства американського режисера та сценариста Роберта Еггерса. Носферату, він же граф Орлок – «саме втілення Смерті», як висловився один із ключових героїв доктор фон Франц; тисячолітній вампір, типовий потойбічний, зловісний антагоніст. Як біблійний змій він роками спокушає головну героїню Еллен, яку можна назвати втіленням архетипічного мотиву жіночого гріхопадіння старозавітної Єви. Під час першої зустрічі з Носферату вона сама називає його змієм, після чого архетипічна паралель з історією гріхопадіння перших людей видається очевидною для глядача. Еллен за своїм персонажем ховає збірний образ найвпливовіших архетипічних жіночих ролей: по-перше, як вже згадувалося вище, Єва – спокушена грішна жінка; по-друге, Персефона – жінка, що самопожертвою віддалася абсолютному могутньому злу задля загального блага; по-третє, Кассандра – жінка, сприйнята за божевільну, що пророкує близьку біду. Архетипіка персонажки талановито втілена грою акторки Лілі Роуз Депп, яка дає можливість проникнути у задвірки свідомості глядача, залишивши глибокий слід і відгук. Цей архетипічний набір забезпечує популярність образу в медіапросторі, вкорінює його в пам'яті глядача і підсилює сугестивну функцію.

Окрім Еллен та самого Носферату, важливим персонажем є коханий головної героїні – Томас. Керівник агенції, куди мали прийняти юнака на роботу, відсилає його до Трансильванії для підписання договору про купівлю житла у Віттебурзі графом Орлоком. Архетипічний мотив подорожі у пащу зла, але в цій історії без безпосередньої мети його знищити. Оселя зла архетипічно показана змертвілим спустошеним місцем, що посилює відчуття небезпеки. Отже, можемо простежити послідовність подій: герой подорожує, потрапляє до пащі архаїчного зла, проходить випробування злом, своєрідну ініціацію до майбутньої боротьби. Мотив сходження Героя у пекло набув актуальності ще в часи творення давніх міфів, наприклад, Тесей і знаменитий Лабіринт Мінотавра, Орфей і його сходження у царство Аїда, Персей і його подорож за головою Медузи. Останній міф особливо відгукується в сюжетній лінії Томаса, адже його, як і Персея, відсилає у смертельну подорож керівник, який був слугою Носферату. Також одним із ключових персонажів є майстер окультних наук, алхімік Альбін Еберхарт фон Франц. Його роль у сюжеті є в більшій мірі споглядальна, ніж пасіонарна, проте як архетип Мудрого Старця, він скеровував головних героїв на «правильний» шлях. Цей архетипічний образ можна побачити в давньогрецьких міфах, наприклад кентавр

Хірон, що був наставником багатьох героїв, сліпий фіванський пророк Тіресій, відомий своїми порадами, а також скандинавський бог Одін, який з'являвся людям у вигляді старця-мандрівника і дарував знання або ж руни, кельтський чарівник-пророк Мерлін, відомий наставництвом короля Артура. Таким чином, у Томаса та Еллен було мудре спрямування зі сторони фон Франца, який першим висловлював істинну думку про природу Зла в цій історії.

Ключовим мотивом впродовж усього розгортання сюжету є тема невідворотності Долі, про що персонажі відверто говорять. Цей мотив здавна існує в більшості міфів, легенд та переказів, зокрема у міфі про народження Зевса, міфі про Едипа, Ахілла, скандинавській легенді про смерть Бальдура і т.д. Людство здавна патологічно хворіє на онтологічний невроз, тому плоди народної творчості, як і творчості авторської, просякнуті екзистенційним жахом та страхом невідворотності Кінця. В сучасному «Носферату» головний антагоніст є не просто втіленням Зла та Смерті, він є транслятором прадавнього архетипу зловісної, неконтрольованої Долі.

Отже, аналізуючи кінематограф в жанрі горор, простежуємо, що архетипи – це не лише конкретні образи та персонажі, а й сюжетні мотиви. Досі актуальними для західного популярного кіно є архетипічні моделі давніх міфологій, а головні герої є прототипами добре знайомих архетипових образів біблійних персонажів, давньогрецьких героїв, скандинавських богів і т.д [3]. Апелюючи до теорії Р. Барта: на руїнах забутих старих міфів будується храм нових архетипових образів [4]. Сучасне кіно піднімає на поверхню позачасові міфологічні мотиви, наповнюючи їх змістом відповідно до вимог сучасної культури.

Література:

1. Зубавіна І. Кіноархетипіка як ядро екранного наративу. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 16. 2015. С. 75–83.
2. Зубавіна І. Кіноекран як сфера репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів. *Сучасні проблеми художньої освіти в Україні*. Вип. 9, 2014. С. 118–146.
3. Мельничук М. Теоретичне дослідження кінематографічних образів у рамках аналітичної психології К. Г. Юнга. *Психологія і особистість*, (2). 2017. С. 223–231.
4. Barthes, R. *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). New York : The Noonday Press, Farrar, Straus & Giroux. (Original work published 1957). URL: <https://soundenvironments.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/roland-barthes-mythologies.pdf> (25.09.2025).

5. Jung C. G. Analytical Psychology: Its Theory and Practice (The Tavistock Lectures). London : Routledge & Kegan Paul. URL: <https://archive.org/details/carl-gustav-jung-analytical-psychology-is-theory-and-practice-v-1.0/page/n71/mode/2up> (25.09.2025).

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-609-6-8>

REMINISCENCE AS AN INSTRUMENT OF THE ARTISTIC EXPRESSION IN CONTEMPORARY CINEMA

РЕМІНІСЦЕНЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ХУДОЖНЬОГО ВИСЛОВЛЮВАННЯ В СУЧАСНОМУ КІНО

Kozhukalo T. O.

*Lecturer, Postgraduate student
at the Department of Film Directing
and Screenwriting
I.K. Karpenko-Karyi Kyiv National
University of Theatre, Cinema
and Television
Kyiv, Ukraine*

Кожукало Т. О.

*викладачка, аспірантка кафедри
кінорежисури та кінодраматургії
Київський національний університет
театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого
м. Київ, Україна*

Ремінісценції у сучасному кінематографі виступають важливим художнім інструментом, який дозволяє режисерам будувати цікавий діалог між минулим та сьогоденням. Відсилки до класичних фільмів, музики, живопису, літературних текстів значно поглиблюють емоційне сприйняття та викликають у глядача необхідні асоціації. Застосування ремінісценцій дозволяє також підкреслювати жанрову специфіку фільму, створювати алюзії та порівняння з іншими творами мистецтва, що розширює сприйняття аудиторії та додає глибини художньому висловлюванню.

Ремінісценції в назвах кінотворів

Ремінісценції в кіно можуть проявлятися у іменах та характерах персонажів, вибудові мізансцен, сюжеті загалом тощо. Також доволі часто ремінісценції зустрічаються безпосередньо в самих назвах кінострічок. Один з таких прикладів – фільм «Одного разу в Голівуді» («Once Upon a Time in Hollywood») відомого сучасного кінорежисера Квентіна Тарантіно, що розповідає про двох друзів, які намагаються знайти своє місце в кіноіндустрії 1970-х років. Безумовно, будь-який кінолюбитель зможе в назві даної кінострічки побачити відсилку на