

УДК 159.923:377 – 053.6

МЕЛЬНИЧУК Майя Михайлівна

*кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології
Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка*

ТЕОРЕТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ КІНЕМАТОГРАФІЧНИХ ОБРАЗІВ У РАМКАХ АНАЛІТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ К.Г. ЮНГА

У статті проаналізовано доцільність використання методу аналітичної психології в дослідженнях творів кіномистецтва. Показано, що психологічний аналіз кінематографічних образів надає можливість дослідити вплив культурних понять у сучасному світі. Визначено, що образи кіно використовуючи архетип створюють сучасну міфологію, яка володіє вираженим потенціалом образотворення.

Ключові слова: *свідомість, підсвідоме, кіномистецтво, архетип, самоідентифікація, самопізнання особистості.*

Постановка проблеми. Кіномистецтво в сучасній культурі займає особливе місце. Велике значення має те, що за допомогою екранної культури інтенсифікуються процеси, що формують масову свідомість. Кінематограф породжує героїв, за допомогою яких відбувається ствердження значущих і еталонних моделей поведінки в культурі.

У наш час кіномистецтво стає основним транслятором актуальних для суспільства проблем, поєднуючи в собі можливості образотворчого мистецтва, літератури і театру. Саме кіно посідає визначальне місце серед інших видів мистецтв і стає, разом із тим, кращою формою проведення дозвілля, тим самим розширюється спектр можливостей маніпулювати громадською самосвідомістю. У наш час, коли моделі поведінки транслюються через ЗМІ та за допомогою кінематографа, постає необхідність визначити та проаналізувати «фундаменти», що лежать в основі культурних стратегій, які використовує кіноіндустрія.

Метою статті є теоретичний аналіз творів кіномистецтва за допомогою методу аналітичної психології.

Аналіз основних досліджень та публікацій. Сучасний культурно-історичний підхід у психології (С.Д. Максименко, О.Г. Асмолов, М. Коул та ін.) визначає вплив культури на особистість як необхідний та багатоплановий процес, дія якого залежить також від активності самої особистості. Дослідження присвячені впливу символічного мистецтва проводиться в рамках смислової концепції

мистецтва (Д.О. Леонт'єв) і персонологічного аналізу мистецтва (В.Г. Грязєва-Добшинська). Інтерпретація символів творів мистецтва з позиції аналітичної психології здійснювалася К.Г. Юнгом та його послідовниками (К. Керенї, Дж. Кемпбелл, З. Нойман, М.-Л. фон Франц) із позиції представленості у цих символах архетипічних образів і сюжетів. Дослідження фантастичного в мистецтві пов'язане з проблемою трансляції непізнанного як радикально нового, того, що лежить за межами людської свідомості та процесу пізнання (Н. Самутіна, С. Б'юкатман, Т. Дашкова, Б. Степанов, Ц. Тодоров, С. Зенкін, Дж. Кембелл). У багатьох зарубіжних дослідженнях говориться про вплив засобів масової інформації, в тому числі телебачення, у якості агента соціалізації (Н. Смелзер, Р. Харрис, А. Бандура).

Виклад основного матеріалу дослідження. В аналітичній психології К.Г. Юнга [17] несвідоме «розширюється» від особистісного (витіснений особистий досвід за З. Фрейдом) до колективного, спільного для всіх людей та існуючого в деяких універсальних прообразах – архетипах. У якості найважливіших архетипів Юнг виділяє архетипи Матері, Дитя, Тіні, Анімуса, Аніми, Мудрого старця і Мудрої старої, Діви (Кори). Мати висловлює вічну і безсмертну несвідому стихію. Дитя символізує і початок пробудження індивідуальної свідомості зі стихій колективно-несвідомого, і зв'язок із початковою несвідомою недифференційованістю, й «антиципацію» смерті і нового народження. Тінь залишає за порогом свідомості несвідому частину особистості, яка може виглядати як демонічний двійник. Аніма для чоловіка та Анімус для жінки втілюють несвідоме початок особистості, виражене в образі протилежної статі, а Мудрий старець й Мудра стара – вищий духовний синтез, гармонізує в старості свідому й несвідому сфери душі. Архетипи Юнга представляють собою переважно образи, персонажі, в кращому випадку – ролі, в набагато меншій мірі – сюжети. Ці архетипи виражають головним чином ступені того, що Юнг називає процесом «індивідуації», поступового виділення індивідуальної свідомості з колективно-несвідомого, зміни співвідношення свідомого й несвідомого в людській особистості до їхньої повної гармонізації наприкінці життя – досягнення самості.

На нашу думку, саме юнгіанський концепт «архетипу» доцільно використати при дослідженні художньої творчості, зокрема творів кіномистецтва. Для цього доцільне використання «наскрізних» термінів, таких як: архетип, архетипний образ, архетипний персонаж, архетипний сюжет, архетипний мотив, сінематична архетипічна послідовність, домінантна архетипічна послідовність і самість-сукупність [13].

Архетип можна назвати формою, яка наповнюється конкретним особистісним змістом тільки при впливі на певну свідомість – таким

чином він обов'язково проявляється у будь-якому виді художньої творчості, зокрема в кінематографі. Навіть у авторському кінематографі, який створюється всупереч схемам і моделям характерним для масового кінематографа, архетип обумовлює створення та сприйняття образів, керуючи розумовими та творчими процесами автора та глядача несвідомо. Особисте несвідоме автора, як і його свідомість, так чи інакше, керується архетипами у створенні продукту творчості. Автор не може вийти за межі колективного несвідомого, тому створені ним образи обов'язково відповідають архетипу і архетипічному сюжету процесу індивідуалізації.

Архетип у кінематографі – смислова і конструктивна одиниця, за допомогою якої ще на стадії сценарію замислюється драматургія фільму. Наявність типологічних особливостей у міфологічних персонажах та сюжетах дає можливість виділити архетипічні персонажі і архетипічний сюжет, зокрема і в кінематографі.

Архетипічний персонаж у кінематографі – перетворений сучасний варіант архетипу. Можна стверджувати, що будь-який міфічний, літературний і кінематографічний Герой – архетипічний символ.

Архетипічний сюжет – послідовність втілення характерної лінії поведінки героя в певних обставинах.

У кіно «праформою» виступають такі архетипи як: Дитина, Герой, Дух, Відродження, Трикстер, Аніма, Анімус, Самість. Досліджується певний комплекс, який включає такі архетипи, як Дитина, Герой, Дух, Відродження, Трикстер [5]. Підставою для включення цих архетипів в одну групу є як їхнє спільне фігурування в різних міфах, казках і фільмах, так і утворення ними стійкої схеми, яку можна спостерігати в кінофільмах: Герой протистоїть Трикстеру (або навпаки), йому допомагає Дух, і Герой Відроджується в Самість. Однак саме Герой грає головну роль в сюжеті. Дух і Трикстер в основному виступають як другорядні персонажі, а Немовля – як метафора шляху до набуття особистості. Відродження характеризує перемогу Героя над обставинами, в які він поставлений, тобто функцію, що відрізняє Героя від антигероя (Трикстера).

Також виділяються інші повторювані наративні послідовності, супутні становленню героя – «чудесне народження», «незвичайне дитинство», «вразливість» або «слабкі місця», «подвиги» та ін. [6]. Як кінематографічні приклади реалізації архетипічних персонажів і архетипічного сюжету можна аналізувати такі культові кінематографічні персонажі, як Індіана Джонс («Джонсіана» реж. Ст. Спілберг, США, 1981-2008 рр.), Люк Скайвокер («Зоряні війни» реж. Дж. Лукас, США, 1977-2017 рр.), Нео («Матриця» реж. Л. Вачовські, США, 1999 р.), Джеймс Бонд («Бондіана», США, 1962-2012 рр.).

Багатосерійний розвиток архетипічного сюжету свідчить про тривалість і складність процесу індивідуації, про необхідність дотримання балансу між свідомим і несвідомим, про постійну готовність свідомості сприймати несвідоме і інтегрувати його образи. Виразний прояв архетипічного мотиву набуття Самості характерний для жанру пригодницького фільму («бондіана», «джонсіана» тощо) і фільмах шляху («Париж, Техас» (реж. Ст. Вендерс, Німеччина, Франція, Великобританія, 1984 р.), «Виховуючи Арізону» (реж. Д. Коен, США, 1987 р.), «Тельма і Луїза» (реж. Р. Скотт, США, 1991 р.) тощо), тому що Самість – це саме шлях і подія, що виходить за рамки буденності.

Архетипічні кінематографічні персоніфікації архетипу Тіні не менш важливі, незважаючи на те, що, як правило, витісняються свідомістю після перегляду фільму, вони, безумовно, необхідні в процесі індивідуації та ідентифікації глядача. «Антигерой» може бути визначений як «протагоніст, якому не вистачає позитивних атрибутів, складових героїчній персонаж – благородства, розуму і духу. Такі антагоністи є і у Джеймса Бонда, і у Індіана Джонса, тощо.

Архетипи Аніма та Анімусу присутні практично в кожному кіножанрі: тенденція до з'єднання чоловіки і жінки – умова синематичної архетипічної послідовності. Це пов'язано з тим, що драматургічний розвиток історії завжди рухається в бік набуття головним героєм Самості, для чого в оповіданні необхідні різні архетипічні елементи або присутність всього несвідомого потенціалу, тобто інтеграція несвідомого у свідомість. Герой і Трікстер (Тінь) потребують один одного для самоствердження, їх боротьба або гра – умова взаємовигідного співіснування несвідомого і свідомого в особистості. Аніма й Анімус – інша умова становлення цілісної особистості, тобто, лише усвідомивши Аніму або Анімуса (залежить від статі героя), можливо набуття цілісності. Кінематографічними версіями архетипу Аніми можна назвати жіночі персонажі вищезазначених пригодницьких фільмів: всіх дівчат Джеймса Бонда, Меріон Рейвенвуд – дружину Індіани Джонса тощо. Ці приклади демонструють важливий вплив Аніми на Героя, на головного персонажа, яка сприяє його боротьбі з Тіньовими аспектами власної особистості та архетипічними персонажами Тіні, формує наррацію фільму, тобто також є необхідною складовою процесу індивідуації. У жанрі мелодрами, що обумовлена домінантою відносин між статями, мотив Аніма-Анімус простежується найбільш чітко.

Для Героя і героїні, Аніми та Анімуса, набуття взаємної любові або Самості є результат їх ініціації. У кінці «історій кохання» можна спостерігати взаємообмін характеристиками один одного і, тим самим, набуття цілісності. Як приклади можна назвати такі класичні мелодрами, як: «Службовий роман» (реж. Е. Рязанов, СРСР, 1977р.), «Москва сльозам не вірить» (реж. В. Меньшов, СРСР, 1979 р.),

«Віднесені вітром» (реж. В. Флемінг, США, 1939 р.), «Касабланка» (реж. М. Кертиса, США, 1942 р.), «Красуня» (реж Р. Маршала, США, 1990 р.), «Співаючи в тернику» (реж. Д. Д'юк, Австралія, 1977р.) тощо.

Самість як результат індивідуації «складається» з різних груп архетипів і архетипічних образів відображених в архетипних персонажах і взаємодіючих між собою. При перегляді кінофільмів глядач персоніфікується, тобто стає Персоною, а для цього йому потрібно пройти через певні сюжети усвідомлення власного несвідомого, тобто самостійно пережити перипетії боротьби Героя і Тіні, драматизм опозиційної залежності Аніма-Анімусних відносин. Самість як ціль індивідуації закладена в прояві кожного сюжету окремо та у всіх них разом. Здійснення Самості на рівні сюжету зафіксувати практично неможливо: Самість, простежується за допомогою співвіднесення різних архетипів та певних «векторів» їх еволюції. Таким чином, самість – і результат, і екзистенціальна програма. Саме тому архетипічна образність Самості не передбачає певного героя (або груп героїв) – це і Самість-здійснення, і драматургічна лінія.

Тобто можна констатувати, що в основі фабули, сюжету чи драматургії кінофільму знаходиться індивідуація, Самість, що в підсумку і стимулює розвиток персонажа, Героя. Існують певні вчинки, які герой повинен зробити в ході побудови героїчної ідентичності, а глядач повинен, у свою чергу, співпереживати герою і на несвідомому, і на свідомому рівнях. Зрештою і сама سینематична архетипічна послідовність являє собою не що інше, як процес індивідуації, що розгортається в кінофільмі. Таким чином, архетип Самості в кінофільмі є смислово завершеність процесу індивідуації та ідентифікації глядача, збалансування несвідомих і свідомих аспектів в Персоні. Кінематографічним прикладом архетипу Самості може виступати будь-який відповідний سینематичній архетипічній послідовності кінофільм. Характер відносин між архетипічними персонажами та їх домінуючі характеристики становлять специфіку жанру. Варіюючи архетипний образ і моделюючи очікувану глядацьку емоцію, кінематограф створює той чи інший жанр. Деякі жанри мають подібну домінуючу архетипічну послідовність: бойовик, вестерн, детектив, трилер, фільм жахів, комедія і пригодницький фільм тяжіють до домінування Герой-Тінь.

Інший домінуючий мотив – Аніма-Анімус, який існує практично в кожному жанрі, домінуючим є в основному в жанрі мелодрами, оскільки саме цей жанр ставить акцент на взаєминах чоловіка і жінки.

У всіх фільмах жахів можна спостерігати протистояння свідомого суспільства (свідомості) проти напівсвідомих істот (несвідомого). Жанр жахів із самого початку існування маніпулює архетипом Тіні, протиставляючи, зіштовхуючи його з Героєм. Слід виділити, принаймні, три архетипових мотивів «жахливого», найбільш

затребуваних у кінематографі: страх перед потойбічною силою («Дракула» (екранізації роману Брема Стокера 1921-2014 рр.), «Кошмар на вулиці В'язів» (реж. У. Крейвен, США, 1984-2010 рр.) тощо); страх перед істотою, яка виходить з-під контролю («Франкенштейн» (екранізації роману М. Шеллі 1910-2015 рр.), «Чужий» (США, 1979-2017 рр.), «Птахи» (реж. А. Хічкок, США, 1963р.) тощо); страх людини перед непізнанністю власної природи («Містер Хайд і доктор Джекіл» (екранізації новели Р. Стівенсона, 1908-2011 рр.), «Твін Пікс» (реж. Д. Лінч, США, 1990 р.) тощо. Варіації на тему вищезазначених фільмів складають фабулу мотиву Героя-Тіні. Герой – персоніфікована сила свідомості, персона, яка бореться з несвідомою, як правило, недоступною розумінню, стороною особистості. Схема більшості фільмів-жахів – дослідження архетипу власної Тіні, зустріч з нею, страх перед нею, пошук способів її знищення і власне знищення.

Схема бойовика також відповідає архетипічній послідовності і вписується в домінуючий мотив Герой-Тінь. Структура включає такі архетипічні позиції: Герой є Персона; несвідоме заважає їй бути такою, якою вона здається; рятуючи свою Персону, Герой інтегрує несвідоме, тобто Тінь, вступаючи на її територію, діючи методами супротивника, щоб її перемогти; перемога виявляється плідною. На відміну від фільму жахів, Герой бойовика безстрашний, агресивний. Лють головних героїв бойовиків («Рембо» (екранізації роману Д. Морелла, США, 1982-2008 рр.), «Термінатора» (реж. Дж. Камерон, США, 1984-2015 рр.), «Робокопа» (реж. П. Верховен, США, 1987-2014 рр.), тощо) лежить в основі архетипічного мотиву військової ініціації. Знищуючи ворогів з надзвичайною легкістю і швидкістю герой несвідомо сприймається глядачем не як людина, а як втілення Ідеального Воїна, міфічного персонажа, який знищує хтонічне чудовисько і відновлює порядок у всесвіті.

У вестерні Тінь, як правило, або чужинець, або персонаж поза законом, або дикун, що співвідноситься з архетипічними образами Тіні. Деякі типові моменти в жанрі підказують нам доцільність аналізу конфлікту персонажів із точки зору конфлікту між свідомістю і несвідомим: примітивне і застаріле – несвідоме, новаторське – розвинута свідомість, місце дії – сувора дика місцевість – несвідоме, з невеликими асимільованими шматочками території («Одного разу на дикому заході» (реж. С. Леоне, США, Іспанія, 1968 р.), «Чудова сімка» (реж. Дж. Стюрджес, США, 1960 р.), «Золото Макени» (реж. Дж. Лі Томпсон, США, 1969 р.) тощо).

Ключовий момент детектива полягає в тому, що для розкриття злочину, детективу (Герою) потрібно усвідомити та інтегрувати Тінь (увібрати в себе несвідоме), тобто мислити як злочинець, щоб розпізнати його і викрити («Пригоди Шерлока Холмса» (екранізації роману А.К. Дойля), «Пуаро» (екранізації роману А. Крісті) тощо).

Завдання героя-детектива, свідомості, повернутися на момент прориву безсвідомого і направити силу несвідомого в русло, яке контролюється свідомістю.

У комедіях яскраво виражене негативне осмислення архетипу Тіні змінюється гротеском та іронією з глузуванням. Тінь акумулює не тільки абсолютно негативні якості, а й всі небажані характеристики Персони. Тіні також властиві сміховинні комедійні риси. Демонструється парадигма «комічного дуєту», де «правильний хлопець» серйозний і розумний постійно потрапляє в курйозні ситуації або його слова обігруються його «напарником» – «кумедною людиною» («Пропащі шахраї» (реж. Ф. Оз, США, 1988 р.), «Невдачливі», «Папаші», «Втікачі» (реж. Ф. Вебер, Франція, 1981-1986 рр.) тощо). Тут Тінь самостверджується на фоні того, хто в іншому жанрі був би безумовним героєм. У багатьох комічних дуєтах ролі взаємозамінні – це може свідчити про остаточну інтеграцію архетипу Трикстера свідомістю.

Закони мелодрами відсилають до переважного мотиву Аніма-Анімусних відносин, до проблеми взаємин чоловіка та жінки, або тотальної і первинної андрогінності особистості. Навіть коли в основі сюжету лежить доля персонажа-героя, можна помітити в таких фільмах паралельну, і не другорядну, а важливу для Героя, тему Аніми. Тема Анімуса реалізується в тому випадку, якщо Герой – жіночий персонаж і якщо в історії два головних персонажа і чоловік, і жінка. Саме у другому випадку спостерігається мотив Аніма-Анімус. Мотив аналізується на прикладах класичних мелодраматичних кінофільмів. Аніма-Анімусні відносини у фільмах аналізуються з виявленням усталених принципів розвитку мелодраматичної історії й архетипної схеми, а також зіставляються з фольклорними і міфологічними сюжетами та образами. Структурно-архетипічний фундамент кінематографічної мелодрами включає наступний набір фабульних позицій: «догляд», «випробування», «претенденти», «присвята», «невдача в любові», «брак любові», «повернення» [10]. Послідовність періодично може бути порушена, але ці елементи, як правило, необхідні. В якості кінематографічних прикладів Аніма-Анімусних пар можна навести: Скарлет та Батлер з «Віднесених вітром», Льюїс і Вів'єн із «Красуні». Можна простежити також схематичний розвиток сюжету Аніма-Анімус у фільмах «Москва сльозам не вірить», «Службовий роман» тощо.

Отже, у багатьох фільмах можна спостерігати простий архетипічний сюжет – протистояння героя і антигероя, що схоже на протиборство в особистості Персони (свідомої сторони) і Тіні (несвідомої сторони). Можна побачити безліч сюжетів, де Аніма або Анімус є і головними і другорядними дійовими особами. Архетипи Духа або Мудрого старця, Матері або Кори частіше бувають другорядними персонажами, яких важко відрізнити від Аніми чи

Анімуса. Проте існують фільми, де вони фігурують на своїх місцях, наприклад, «Долорес Клейборн» – фільм знятий за повістю Стівена Кінга де є і Кора, і Мати, і Анімус, і Тінь, і Герой. При цьому кожен персонаж промальований від початку до кінця і багаторівневий архетипний зміст притаманний кожному з героїв. Цей фільм володіє вираженою самістю-сукупністю.

Висновки та перспективи подальших розвідок. Психологічний аналіз кінематографічних персонажів дозволяє простежити дію культурних універсалій у сучасності. Кінообрази використовують енергію міфу, експлуатують архетип, створюють сучасну міфологію, що містить виразний і прагматичний образотворчий потенціал. Кінематограф маніпулює міфологічними зразками, впливаючи і на свідомість, і на підсвідомість глядача, тим самим являючись механізмом, що сприяє самоідентифікації індивіда.

Перспективами подальшої розробки проблеми можуть бути емпіричні дослідження особливостей актуалізації архетипів після перегляду кінофільмів знятих на основі єдиного твору в різних соціокультурних середовищах.

Список використаних джерел

1. Аронсон О. Космическое бессознательное. Аналитика С. Кубрика / О. Аронсон. – М. : Новое литературное обозрение, 2006. – С. 213–233.
2. Выготский Л.С. Психология искусства / Л.С. Выготский. – М. : Педагогика, 1987. – 244 с.
3. Грязева-Добшинская В.Г. Современное искусство и личность: гармонии и катастрофы / В.Г. Грязева-Добшинская. – М. : Академический проект, 2002. – 402 с.
4. Дашкова Т. Фантастическое в фильмах Андрея Тарковского Солярис и Сталкер / Т. Дашкова, Б. Степанов. – М. : Новое литературное обозрение, 2006. – С. 311–344.
5. Кэмпбелл Дж. Мифы, в которых нам жить / Дж. Кэмпбелл; пер. с англ. К.Е. Семенова. – К. : София, 2002. – 256 с.
6. Кембриджское руководство по аналитической психологии / под ред. В.В. Зелинского. – М. : «Добросвет», 2000 – 447 с.
7. Кросс-культурная психология. Исследования и применения / пер. с англ. – Харьков : Изд-во Гуманитарный центр, 2007. – 256 с.
8. Леонтьев А.Н. Некоторые проблемы психологии искусства / А.Н. Леонтьев // Избранные психологические произведения. – В 2-х т., Т.2. – М. : Педагогика, 1983. – С.251–261.
9. Лем С. Фантастика и футурология / С. Лем; пер. с пол. С.Н. Макарецца под ред. В.И. Борисова. – М. : ООО «Издательство АСТ», ЗАО НЛП «Ермак», 2004. – 591 с.
10. Менегетти А. Кино, театр, бессознательное / А. Менегетти; пер. с итал. – М. : ННБФ «Онтопсихология», 2003. – 224 с.
11. Моргун В.Ф. Личность и игра: многомерный психолого-педагогический анализ / В.Ф. Моргун // Проблемы освоения театральной

педагогіки в професійній підготовці майбутнього вчителя. Мат-лы Всесоюзної наук.-практ. конференції / под ред. И.А. Зязюна, И.Ф. Кривоноса. – Полтава: ПГПИ имени В.Г. Короленко, 1991. – С. 246–249.

12. Хендерсон Дж. Психологический анализ культурных установок / Дж. Хендерсон. – М.: Добросвет, 1997. – 219с.

13. Хренов Н.А. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н.А. Хренов. – М. : Аграф, 2006. – 701 с.

14. Фридман Дж. Конструирование иных реальностей: Истории и рассказы как теория / Дж. Фридман, Дж. Комбс. – М. : Независимая фирма «Класс», 2001. – 368 с.

15. Юнг К.Г. Архетип и символ / К.Г. Юнг. – М. : Ренессанс, 1991. – 380 с.

16. Юнг К.Г. Феномен духа в искусстве и науке / К.Г. Юнг. – М. : «Ренессанс», 1992. – 320 с.

17. Фрейд З. Художник и фантазирование З. Фрейд. – М. : «Республика», 1995. – С. 129–134.

M. Me'lnichuk

THE THEORETICAL STUDY OF CINEMATIC IMAGES WITHIN ANALYTICAL PSYCHOLOGY OF C.G. JUNG

The article shows that nowadays cinematography is the main broadcaster of important social issues, combining the capabilities of fine arts, literature and theater. Just movie has decisive place among other arts and becomes, however, the best form of entertainment, thus expanding the range of opportunities to manipulate public consciousness.

It is shown that psychological analysis of cinematic characters allows us to trace the effects of cultural universals in the modern world.

It is found that movie images draw «energy» of the myth, exploit archetype, creating a «new mythology» that contains a clear and pragmatic pictorial potential. Cinema manipulates mythological samples, influencing viewer's consciousness and subconscious, thus being a mechanism that contributes to the individual's identity.

The cinematography can influence to person's unconscious, activating the process of awareness of still unconscious motives and images – thereby extending the limit of person's self-conscience. Self-knowledge is thus presented here as the awareness of various aspects of the Self-image. Prospects for further development of the problem may be empirical researches features of actualization of archetypes after watching movies which are based on a single composition in different social and cultural environments.

Key words: *consciousness, unconscious, cinematography, archetype, self-identity, self-knowledge.*

Надійшла до редакції 25.04.2017 р.