



Архетип героя в контексте неомифологизма современной экранной культуры

О.В. Строева

кандидат философских наук, доцент

УДК 008

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается образ героя неомифологического поля массовой экранной культуры. Внимание уделяется основным чертам архетипа героя и культурологическим смыслам, составляющим это понятие, анализируются образы неомифологических героев современности на примере массового и авторского кинематографа.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

неомиф,
архетип, герой,
экранная
культура,
деконструкция,
бриколаж,
симулякр,
артхаус,
массовый
кинематограф

Феномен неомифологизма в культуре XX века как явление, прежде всего, текстуальное был наиболее полно разработан в литературоведении, где значение придавалось способу художественного построения текста, необходимым элементом которого становится мифологический интертекст. Отсылки к архаическому мифу или способам воспроизводства его структуры составляют суть неомифологизма в литературном творчестве модернистов.

Визуальная культура XX–XXI веков в не меньшей степени обладает характеристиками неомифологизма, она сама формирует неомиф, развивает его элементы и структуры, производя поток неомифологических образов в медиапространстве. Очевидно, что неомиф как тип сознания и творчества обладает чертами, сходными с мифом и мифологическим сознанием, всестороннее изучавшимися философами и культурологами прошлого века. Философская универсальная формула мифа наиболее четко выведена у А.Ф. Лосева в «Диалектике мифа», что позволяет развивать концепцию мифа в контексте неомифологизма, считать миф некой структурой, неотъемлемой составляющей сознания. Именно у А.Ф. Лосева миф определяется как «личностное бытие»¹, что позволяет экстраполировать структуру мифа на творческую деятельность, рассматривать художественную реальность, созданную творцом как неомиф².

Современная визуальная культура представляет собой коллаж или эклектику, переполненную отсылками к мифам, сказкам, разнообразным жанрам литературы и театра. Тенденции создания

¹ Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001. С. 35–38.

² Неомифологизм как характеристика культуры модернизма и постмодернизма рассматривается автором в противовес мифологизму классического типа // О.В. Строева. Неомифологизм в изобразительном искусстве XX века // Дом Бурганова. № 1. 2019. С. 16–28.

¹ В узком смысле термин «бриколаж» — создание предмета или объекта из подручных материалов, но К. Леви-Стросс расширил понятие до универсальной характеристики мифологического сознания.

типажей героев в киноиндустрии и в медиасфере, так или иначе, воспроизводят архетипы, сформированные в ходе предшествующих этапов развития культуры. Анализ бриколажного образа героя³ современного неомифологического поля визуальной массовой культуры позволяет выделить основные черты *архетипа героя*, его основные культурологические смыслы, раскрыть суть образа неомифологического персонажа нашего времени на примере массового и авторского кинематографа.

Архетип героя и основные сопутствующие архетипические сюжеты

Архетип героя как концепт сформировался в первую очередь в психоаналитической традиции на основе учения К. Юнга и рассматривается как универсальный символ коллективного бессознательного. Общий смысл архетипа героя состоит в образе «сверхчеловека», наделенного необычными способностями, которому позволено то, что не доступно простому человеку. Феномен героя со сверхспособностями в индоевропейской мифологии объясняется наличием двух матерей или двух отцов — земных и божественных. В контексте психоанализа этот мотив интерпретируется следующим образом: в раннем детстве родители кажутся ребенку совершенными, идеальными существами (прежде всего, физически), но в ходе формирования личности ребенок начинает понимать, что его родители «обычные смертные», как и он сам, и образ божественных родителей сливается с образом земных. Э. Нойман считал, что над всеми гениями, такими как Леонардо или Микеланджело, довлел архетип героя⁴.

В семиотической традиции при анализе сказок и фольклорных преданий Ю.М. Лотман называет героя «подвижным персонажем» или «актантом» (у структуралистов),двигающим сюжет: «Подвижный персонаж — лицо, имеющее право на пересечение границы. Преодолев границу, действительность вступает в семантическое «антиполе» по отношению к исходному»⁵. Но чтобы движение сюжета остановилось, он должен с ним слиться, превратиться из подвижного персонажа в неподвижный. Так, в шумерском эпосе о Гильгамеше герой, испытывая страдания в связи с потерей друга, отправляется в «мир мертвых». Эта тема становится одной из центральных в поэме, на ней выстраиваются жанр трагедии, экзистенциальные размышления о судьбе человека. Одно из шумерских названий подземного мира звучало как «мир, откуда нет обратной дороги», поэтому только боги и герои могли переходить эту черту. Мотив перехода «семантической границы» мира живых и мертвых повторяется в греческом

⁴ Нойман Э. Леонардо да Винчи и архетип матери / Психоанализ и искусство. М.: Ваклер, 1998. С. 95–153.

⁵ Лотман Ю. Структура художественного текста / Ю.М. Лотман. Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. С. 232.

мифе об Орфее и Эвридике, у скандинавов в мифе о путешествии Одина в нижний мир Хель. В русских сказках Иван-Царевич переходит эту границу, отправляясь за царевной к Кощею Бессмертному. Баба Яга (патрон у В. Проппа) помогает ему перейти в иной мир, но только он как герой способен победить Кощея и вернуться обратно невредимым. Таким образом, благодаря архетипу героя мифологическое сознание нейтрализует бинарную оппозицию «жизнь — смерть», в чем К. Леви-Стросс видел главную его функцию. Библийский миф о воскресении Христа также можно рассматривать как проявление трансформированного *архетипа героя*, в образе которого отражаются архаические представления о воскресающем и умирающем боге. Это то, что, по аналогии со сменой дня и ночи, зимы и весны, антропологи называют «аграрным мифом»⁶.

⁶ Руднев В. Миф / Энциклопедический словарь культуры XX века. М.: Аграф, 2009. С. 251.

Мотив преодоления судьбы — ключевой для античного героя трагедии: «Таков тот, кто, не отличаясь ни доблестью, ни справедливостью, подвергается несчастью не вследствие своей порочности и низости, а вследствие какой-нибудь ошибки, между тем как раньше он пользовался большой славой и счастьем, как, например, Эдип»⁷. Трагический герой пытается обойти судьбу, но пафос идеологии мифа в том, чтобы продемонстрировать бессилие человека перед волей богов. Через трагедию человек приобщался к экзистенциальным переживаниям, что подробно проанализировал Ф. Ницше в «Рождении трагедии из духа музыки».

⁷ Аристотель. Поэтика / Сочинения. Т. 4. М.: Мысль, 1978. С. 665.

Важным архетипическим сюжетом, сопутствующим архетипу героя, является борьба с драконом. Дракон или чудовище — древнейший символ, означающий борьбу космоса с хаосом: так шумерский бог Энлиль⁸ победил богиню хаоса — чудовище Тиамат, разделив ее гигантское тело на сушу и небо. Древнегерманский эпос «Песнь о Нибелунгах» XII века повествует о герое Зигфриде и его битве с драконом (подобно англо-саксонскому эпосу «Беовульф»). В славянских былинах и сказках русские богатыри сражаются со Змеем-Горынычем, тогда как библийская история трансформирует миф в легенду о Георгии Победоносце.

⁸ В поздних версиях шумерский бог Энлиль представлен как Мардук. — Прим. авт.

С точки зрения психоанализа, мифы соотносятся с периодом бессознательного и возрастом младенчества, но по мере его «взросления» и усвоения, суть мифа усложняется, отражая структурирование и классификацию развития бытия. «Убийство дракона» ассоциируется с борьбой с родительским авторитетом, моральными нормами (Сверх-Я) при становлении личности. Этот символ встречается у Ф. Ницше, в его концепции завоевания новых ценностей на пути к стадии Сверх-

⁹ Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2015. С. 24–25.

¹⁰ См.: История уродства / под редакцией Умберто Эко. М.: Слово, 2008. С. 23–42.

¹¹ Лотман Ю. Структура художественного текста / Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб., 1998. С. 232.

человека (возвращение к архетипу героя). «Кто же этот великий дракон, которого дух не хочет более называть господином и богом? — “Ты должен” называется великий дракон. Но дух льва говорит “я хочу”. Чешуйчатый зверь “ты должен”, искрясь золотыми искрами, лежит ему на дороге, и на каждой чешуе его блестит, как золото, “ты должен!”»⁹. Однако сюжет битвы с драконом может рассматриваться и как база формирования архетипов визуально-эстетического в культуре, где происходит противопоставление двух начал, *прекрасного* и *безобразного*. Тенденция определения свойств безобразного намечается: с архаических времен *безобразное* ассоциируется с чем-то природным и неоформленным, например, с образами чудовищ и драконов¹⁰.

Тем не менее *архетип героя* в мифологии предполагает не только наличие сверхчеловеческих способностей. Как пишет Ю. Лотман: «...Действующий герой — единственный имеет право на особое поведение (героическое, безнравственное, нравственное, безумное, непредсказуемое, странное — но всегда свободное от обязательств, неизменных для неподвижных персонажей)»¹¹. Например, Зигфрид как герой имеет право поступать не совсем честно, ради друга он обманывает деву-воительницу Брунгильду, нанося ей тем самым обиду, что приводит в результате к его собственной гибели. И поскольку «Песнь о Нибелунгах» — переработанный древнегерманский миф, в нем присутствуют как архаические элементы, так и исторические. Наказание и проклятие относятся к мифологическому пласту, так как герой нарушил закон богов. История любви Сигурда из древнеисландского сборника песен XIII века «Старшая Эдда» выглядит иначе: валькирия Брунгильда, наказанная Одином за непослушание, была освобождена героем, так как он мог проходить сквозь огонь. Обещал он и жениться, но не смог выполнить, так как выпил зелье забвения. Он женился на другой, но после возвращения памяти, страдал из-за любви к Брунгильде. Трагический финал, смерть героя и его возлюбленной, воссоединение их в ином мире характерны для архаического сознания — как символ архетипа судьбы и воли богов, которая непреодолима. В «Песне о Нибелунгах» события мифа были изменены под влиянием исторических событий (нашествия гуннов, объединения бургундов и франков).

Таким образом, мифологическая традиция сформировала основные модели поведения и функции архетипа героя, трансформировавшись в дальнейшем из универсальных сюжетов и образов в систему жанров и типажей в литературе и кинематографе.

Архетипы массовой культуры

Итак, массовая киноиндустрия воспроизводит, на первый взгляд, практически все основные архетипические черты мифологического героя и главные, сопутствующие им, архетипические сюжеты. К примеру, наиболее популярным киножанром можно считать боевик, элементы которого присутствуют практически во всей массовой кинопродукции. Современный герой боевика (и все его разновидности — от вестерна до научной фантастики) наделен необычной физической силой и неуязвим, ему позволено необычное поведение. Мир, в котором он действует, разделен на два семантических поля — «своих» и «чужих», границу между которыми он пересекает, оставаясь в живых. Главная задача героя — победить «дракона», или символическое Зло (хаос), привести мир в порядок (спасти от разрушения).

С точки зрения эстетики, система жанров с определенными типажамми также отражает основные визуальные архетипические образы, например, герой боевика (также комиксов) — своего рода обобщенный образ античного Геракла. Целый ряд актеров с мощной мускулатурой воспроизводит телесную эстетику древнегреческого героя, самый известный представитель этого типа Арнольд Шварценеггер. В современной киноиндустрии продолжением традиции стали фильмы студии «Marvel», экранизирующие комиксы, где супергерои имеют внеземное происхождение. В последние годы популярны также экранизации мифов Древней Греции, Скандинавии, других народов. Их образы визуально воспроизводят архетип Аполлона, златокудрого и прекрасного, в исполнении, к примеру, Бреда Питта или Колина Фарелла.

Романтический образ рыцаря куртуазной культуры также нашел свое воплощение в образах многочисленных исторических и сказочных экранизаций. Кроме того, эстетика Средневековья активно эксплуатируется жанром «фэнтези», многие вселенные, например, Средиземье Р. Толкиена или мир «Игры Престолов» воспроизводят быт, одежду, оружие, всю материальную культуру Средних веков, не стремясь, однако, к документальной достоверности. Игра с символами и образами прошлых эпох — часть постмодернистского творчества, «бриколажа», поэтому авторы фильмов не ставят задачи достоверно воспроизвести дух эпохи, реконструировать мировоззрение. В результате возникает смешанный образ: герой с современной моделью поведения, который помещен в контекст декораций прошлого.

С точки зрения культурологических смыслов массовый кинематограф не воспроизводит, однако, структуру архаического мифа. Стереотип хэппи-энда, применяемый массовой культурой взамен трагедийного, меняет исходный архетип героя, перемещая его в арт-хаус или авторский кинематограф. Судьба в аристотелевском понимании и рок, управляющий жизнью героя, должны вызывать сопереживание зрителя, становятся, как и идея абсурдности бытия у экзистенциалистов, темой немассового искусства (например, «Танцующая в темноте» Ларса фон Триера, где эта идея доведена до крайности). Неизбежная победа абстрактной идеи Добра над Злом, гарантированный хэппи-энд, соотносимые с победой аполлонического начала над дионисийским (в терминах Ф. Ницше) в классическом искусстве, развивающего античные принципы идеализации христианских ценностей, доминируют в массовой культуре, отражая тип героя Нового и Новейшего времени. Но этот тип героя совмещает в себе лишь внешние признаки героя архаического, символизирующие западные ценности или демократические свободы вкупе с верой человека в научно-технический прогресс и собственные силы. При этом герой массового кинопроизводства действует в рамках эсхатологического христианского контекста с идеей спасения и вознаграждения за хорошее поведение. Такой конгломерат различных структурных элементов, заимствованных из разных традиций, вполне отражает ситуацию постмодерна, превращающего символы и архетипы в набор симулякров.

Деконструкция архетипа героя в авторском кинематографе

Постмодернизм как направление в искусстве демонстрирует кризис творчества, включая упадок изобразительности при переизбытке визуальности. Художники поколения с приставкой «пост» оказались в среде активного наступления медиатехнологий, избыточного производства массовой продукции. При описании ситуации в постмодернистском дискурсе и сформировался термин «бриколаж», наиболее точно описывающий процесс современного творчества. Концепту «бриколаж» в определенной степени противостоит концепт «деконструкция», так как первый термин предполагает творчество в рамках воссоздания мифологической структуры, а второй — взрыв или, по определению М. Рыклина, «терракт» внутри структуры¹². Выход за рамки структуры в свою очередь предполагает феномен трансгрессии¹³ (термин, введенный Ж. Батаем и развитый М. Фуко¹⁴). Исследование неструктурных элементов в целом характерно для пост-

¹² Рыклин М. Террорологии. Тарту; Москва: Эйдос, 1992. С. 80.

¹³ Трансгрессия — понятие, заимствованное из геологии, — буквально означает изменение границ.

¹⁴ Фуко М. О трансгрессии / Татолография Эроса. Жорж Батай и французская мысль середины XX века. СПб., 1994. С. 129–130.

¹⁵ Строева О.В. Трансгрессия как профанация в современном искусстве // *Обсерватория культуры*. № 1, 2015. С. 18–24.

структурализма, что связано с философией Ж. Дерриды и его концепцией мерцания смыслов в контексте разомкнутости текстов.

Модель производства современной культуры можно описать как сложную систему бриколажа с возможностью интеллектуальной деконструкции и трансгрессии (то есть неожиданного «отскока» или расширения границ)¹⁵. Массовый кинематограф действует в рамках системы симулякров, не стремясь выйти за ее рамки и бесконечно повторяя одни и те же модели, часто используя лишь внешние формальные признаки. Авторский кинематограф, претендуя на интеллектуальную деконструкцию, старается разрушить структуру таким образом, чтобы расширить границы смыслов или заново их обрести под слоями симулякров.

Подтверждается это, в частности, в фильме «Мертвец» (1995) Джима Джармуша, который деконструирует жанр «вестерна», имеющего обычно четкую структуру. «Славный ковбой» встречает невинную девушку, в которую влюбляется, перед влюбленными возникают почти неразрешимые преграды, но герой фильма их преодолевает. В фильме Дж. Джармуша формально возникает структура классического вестерна, которая намеренно и последовательно разрушается автором. Связь главного героя по имени Билл Блейк и девушки Тэль (отсылка к «Книге Тэль» У. Блейка) предстает не в виде подвига героя, а носит схематично пародийный характер. По сюжету, Тэль абсурдно убивают в начале фильма, и Блейк также нелепо убивает своего условного противника — формального антагониста, что является условной завязкой сюжета. Сложная система цитат и отсылок к романтической эпохе У. Блейка становится тем контекстом культурного ландшафта, в котором изначально затерялся сам герой, утратив свои архетипические свойства.

Однако сюжет перехода границы — ключевой в системе образов фильма. В традиционном вестерне мир природы (для индейцев) и мир цивилизации (для белых) представляют два различных семантических поля. В фильме Джармуш разрушает эту бинарную оппозицию, так как индеец Никто (Nobody), получив образование в Англии, является представителем сразу двух миров. Он, например, знает о поэте У. Блейке, тогда как Билл этого не знает, что, по мнению индейца, «сам не помнит, что написал, поменяв слова на пули». Кроме того, индеец, подобно Харону, становится проводником главного героя в мир мертвых. Въезжая в город Машин, главный герой, будто сразу попадает в мир мертвых, и проезд на поезде через тоннель символически отрезает его от прежнего мира. Смерть в городе его настигает позже, по нелепой случайности. Трансформация

главного персонажа происходит постепенно, в направлении его становления архетипическим героем. К концу фильма он обретает качества воина, готового пересечь границу «жизни и смерти», но от возможности «счастливого конца» Джармуш отказывается: он следует модели трагического героя, который из-за случайной ошибки судьбы обречен на смерть. Однако в логике мифологического мышления индивидуальной смерти не существует, поэтому индеец так стремится включить героя Дж. Деппа в «цикл жизни», то есть совершить последний обряд, отправить его на лодке в мир мертвых. В итоге примирение со смертью как с дионисийской стихией становится в фильме подлинным воплощением архетипа героя, а не формальным «хэппи-эндом» (победа аполлонической иллюзии). Таким образом, Дж. Джармуш создает великий деконструированный неомиф, вскрывая его подлинные экзистенциальные смыслы с помощью разрушения классической структуры вестерна.

Не менее значимо выстраивает метод деконструкции Алехандро Иньярриту в фильме «Бёрдмэн» (*The Unexpected Virtue of Ignorance*, 2014). Режиссер пересекает границу двух миров — реальности и кинематографа — не только внутри фильма, но нарушает ее и в действительности. Проблема бинарной оппозиции «жизнь и искусство» лежит в основе драматургии фильма, но происходит и выход за границу экрана — трансгрессия переходит в реальность жизни актеров, снявшихся в картине. Майкл Китон, игравший роль бывшей кинозвезды Риггана Томсона, прославившегося в роли Бёрдмэна (герой комиксов), играл и Бэтмена в фильмах Тима Бёртона. По сюжету Томсон ставит на Бродвее спектакль по пьесе «О чем мы говорим, когда говорим о любви», пытаясь доказать, что он способен быть собой, а не Бёрдмэном. Местом действия фильма становится реальная бродвейская сцена, и однокадровый метод съемки позволяет создать эффект присутствия внутри действия. Кроме того, изменяется обычный ход киноповествования, так как монтаж происходит в реальном времени и зрительском восприятии. Благодаря методу съемки стирается граница между повседневной жизнью героев и театральными сценами, разыгрывающимися перед аудиторией, пришедшей на спектакль. И поскольку А. Иньярриту всегда имел репутацию арт-хаусного режиссера, в работе он демонстрирует конфликт между эстетикой немассового и массового кинематографа, по сути, разрушая еще одну оппозицию — между элитарным искусством и коммерческим продуктом. Носителем конфликта становится главный герой, так как внутри его личности границы между его «Я» и Бёрдмэном не существуют.

Неомиф, создаваемый режиссером, будто вывернут наизнанку. Главный герой, Ригган Томсон, действительно обладает сверхспособностями, может двигать предметы, летать. По сюжету он изначально проявляет признаки архетипа героя, но пытается отказаться от этой ипостаси в пользу самого себя, мнимого, что переворачивает структуру таких сюжетов, становясь пародией. Пародийный взгляд на сюжет комиксов о сверхчеловеке, ведущем обычный образ жизни, совершающем втайне подвиги, предстает как сложная драма человека, желающего вписаться в реальность. Момент, когда герой по-настоящему ранит себя на сцене, становится его триумфом. Грань между театральным перформансом и реальностью в фильме размывается: зрители в восторге от настоящей крови Риггана и того, что его партнер в исполнении Эдварда Нортон пытается заниматься реальным сексом на сцене. В итоге Ригган избирает для себя ипостась Бёрдмэна, освобождаясь от внутреннего конфликта.

Заключение

В фильмах Дж. Джармуша и А. Иньярриту трансформация героя происходит через трагическое принятие своей судьбы и миссии, что сближает эти произведения с архаическим эпосом. Проблема судьбы для архаического сознания — ключевая: через архетип героя раскрывалась тема невозможности преодоления «воли богов». Тема экзистенциальной свободы, заложенной в архетипе героя, во времена технического прогресса приобрела характер борьбы за свободу, иллюзию власти человека над обстоятельствами. В результате трагическая составляющая экзистенции была заменена в массовом кинематографе на «хэппи-энд» с преодолением обстоятельств благодаря человеческой воле. Кроме того, архаический миф не содержал концепции победы некой общей идеи Добра над абстрактным Злом, напротив, наказание и вознаграждение героя целиком зависело от подчинения Судьбе. Концепция конфликта Добра и Зла принадлежит христианской традиции, и потому неомиф в массовом кинематографе воспроизводит эту модель, где «хэппи-энд» служит вознаграждением за правильное осознание ценностей и поведение героя.

Из трансцендентальных категорий понятия Добро и Зло превращаются в эмпирические модусы, согласно неклассической философии Ницше, что ведет к новой морали и переосмыслению ценностей. Модернисты, создавая свои неомифологические модели в литературе и искусстве, буквально следовали заветам Ницше, разрушая христианскую парадигму

и возвращаясь к архаике. Та же тенденция прослеживается и в постмодернистском творчестве современного авторского кинематографа. Таким образом, массовая культура создает модель героя по принципу бриколажа, оставаясь в рамках христианской эсхатологической парадигмы и синтезируя ее с научно-техническим прогрессом. В то же время авторский кинематограф стремится деконструировать эту модель, обращаясь к архетипическим смыслам архаического мифа. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. Поэтика / Сочинения. Т. 4. М.: Мысль, 1978. С. 645–680.
2. История уродства / под редакцией Умберто Эко. М.: Слово, 2008. 456 с.
3. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001. 558 с.
4. Лотман Ю. Структура художественного текста / Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. С. 14–285.
5. Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2015. 416 с.
6. Нойман Э. Леонардо да Винчи и архетип матери / Психоанализ и искусство. М.: Ваклер, 1998. С. 95–153.
7. Руднев В. Миф / Энциклопедический словарь культуры XX века. М.: Аграф, 2009. С. 248–251.
8. Рыклин М. Террорологии. Тарту; Москва: Эйдос, 1992. 224 с.
9. Строева О.В. Трансгрессия как профанация в современном искусстве // Обсерватория культуры. № 1, 2015. С. 18–24.
10. Танатография Эроса. Жорж Батай и французская мысль середины XX века. СПб.: Мифрил, 1994. 346 с.

REFERENCES

1. Aristotle. Poetika [Poetics]. Sochineniya V. 4. Moscow: Thought, 1978, pp. 645–680.
2. Istoria urodstva [The history of ugliness]. Edited by Umberto Eco. Moscow: Slovo, 2008. 456 p.
3. Losev A.F. (2001) Dialektika mifa [The dialectics of myth]. Moscow: Thought, 2001. 558 p. (In Russ.).
4. Lotman Y. (1998) Struktura hudozhestvennogo teksta [Structure of the artistic text]. Ob iskusstve. St. Petersburg: Art, 1998, pp. 14–285. (In Russ.).
5. Nietzsche F. (2015) Tak govoril Zarathustra [So spoke Zarathustra]. Moscow: AST, 2015. 416 p. (In Russ.).
6. Neuman E. (1998) Leonardo da Vinci i arkhetip materi [Leonardo da Vinci and the archetype of the mother / Psychoanalysis and art]. Moscow: Vakler, 1998, pp. 95–153. (In Russ.).
7. Rudnev V. (2009) Mif [Myth]. Encyclopedic dictionary of culture of the twentieth century. Moscow: Agraph, 2009, pp. 248–251. (In Russ.).
8. Ryklin M. (1992) Terrorologii [Terrorology]. Tartu; Moscow: Eidos, 1992. 224 p. (In Russ.).
9. Stroeve O.V. (2015) Transgressiya kak profanazia v sovremennom iskusstve [Transgression as a profanation in contemporary art]. Culture Observatory. No. 1. 2015, pp. 18–24. (In Russ.).
10. Tanatografia Erosa [Thanatography of Eros]. Georges Bataille and the French thought of the mid-twentieth century. St. Petersburg: Mithril, 1994. 346 p.

The 'Hero Archetype' in the Neo-Mythological Context of Contemporary Screen Culture

Olesya V. Stroeve

PhD in Philosophy, Associate Professor, Full Professor at the Department of Theory and History of Culture, Institute of Cinema and Television (GITR)

UDC 008

ABSTRACT: The essay examines the image of the hero in the contemporary neo-mythological field of mass screen culture. The author identifies the main features of the 'hero archetype' and the core cultural meanings forming this concept and analyzes images of the neo-mythological heroes of our time, taking examples of mass cinema and authorial cinema and revealing differences between these two categories. According to the author, mass culture creates the hero model according to the principle of 'bricolage', remaining within the framework of the Christian eschatological paradigm and synthesizing it with scientific and technical progress or other elements but not reproducing the structure of the archaic myth. When the stereotype of "happy ending" replaces tragedy, it completely changes the true archetype of the hero more characteristic of art-house or authorial cinema. Examining the films of Jim Jarmusch and Alejandro González Iñárritu, the author analyzes the method of deconstruction in authorial cinema, a cinema which seeks to reveal the meanings of the archaic hero archetype. If mass cinema acts within the simulacrum system without transcending its limits — endlessly repeating the same models and often using only superficial formal properties — authorial cinema tries to explode the structure in such a way as to widen the boundaries of the senses or to discover them under the layers of simulacra. Thus, screen culture has the characteristics of a neo-mythology, forming the neo-myth and developing its elements and structures, producing a stream of neo-mythological images in the media landscape. The conglomerate of various structural elements borrowed from different traditions fully reflects the postmodern situation that turns symbols and archetypes into a set of simulacra. The era of postmodernism is a stage in the development of culture characterized by the problem of the impossibility of creating anything new. Postmodernism is a creative crisis which leads to excessive visuality and, paradoxically, to visuality's death.

KEY WORDS: neo-myth, archetype, hero, screen culture, deconstruction, bricolage, simulacrum, art-house, mass cinema