

ТРАНСПЕРСОНАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ

В.В. Майков

ГЕРОИЗМ КАК ПСИХОТЕРАПИЯ: ТЕРАПЕВТИЧЕСКИЕ ИГРЫ МЕДИАПРОСТРАНСТВ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Аннотация. Предметом исследования являются общегуманитарные и психологические причины кинорејтинга. Ставится вопрос о том, почему самые кассовые в мире фильмы относятся к жанру фэнтэзи, фантастики и приключений. Анализируются различные взгляды на причины популярности блокбастеров в связи с идеями Дж. Кемпбелла о мономифе и путешествии героя. Вводится предположение о том, что эти причины связаны с психотерапевтическим воздействием "героических фильмов". Полученные результаты дают новые возможности понимания того, как работают механизмы влияния массовой культуры и популярные практики и тренинги современной психологии и психотерапии с точки зрения современных гуманитарных наук. Метод и методология исследования основаны на генеалогическом подходе к картографии путешествия героя, связывающим его с древнейшей – шаманской картой реальности. Этот подход дополняется сравнительным анализом работ современных специалистов по мифологии и фольклору. Основным вкладом автора в исследование темы является гипотеза о предварительной типологии трех различных видов путешествия героя, имеющих различный текстуальный, смысловой и исторический фундамент. Введенные представления о героизме как виде изначальной психотерапии позволяют по-новому понять образование кинорејтинга и механизмы влияния массмедиа и массовой культуры.

Ключевые слова: сказка, архетип, мономиф, мифология, путешествие героя, кинорејтинг, блокбастер, изначальная психотерапия, героизм, Голливуд.

Abstract. The subject of the research is the all humanities and psychological reasons of the film rating. In his research Maykov raises a question about why the top rated movies are usually fantasy, science fiction or adventures. The researcher analyzes different points of views on why blockbusters are so popular, in particular, John Campbell's concepts of the monomyth and hero's journey. Maykov makes an assumption that the aforesaid reasons are related to the psychotherapeutic influence of 'heroic movies'. The results of the research provide new opportunities for understanding the mechanism of the influence of pop culture as well as popular practices and modern psychological and psychotherapeutic trainings from the point of view of modern humanities. The research method and methodology are based on the genealogical approach to the cartography of the hero's journey relating the latter to the most ancient form thereof, shamanic map of the reality. This approach is completed with the comparative analysis of modern researches on mythology and folklore. The main contribution made by the author of the article to the topic is his hypothesis about a preliminary classification of three kinds of the hero's journey, each of them has its own textual, conceptual and historical basis. Also, the author's concept of heroism as a form of initial psychotherapy allows to see the phenomenon of the film rating and mechanisms of mass media and pop culture influence in a different light.

Key words: heroism, primordial psychotherapy, fairy tale, archetype, monomyth, mythology, hero's journey, film rating, blockbuster, Hollywood.

Если открыть список самых кассовых фильмов мира за всю историю кино, то преобладают в нем фильмы, которые можно назвать «современными» (после 1980 г.), а первые десять строк занимают фильмы в стиле фэнтэзи, научной фантастики и приключений, начиная от «Аватара» (сборы более 2 млрд. долларов, 1-е место) и завершая «Трансформерами:

Эпоха истребления» (сборы 858 млн. долларов, 10-е место).

В списке из 100 самых кассовых фильмов мира опять преобладают фильмы фэнтэзи, научной фантастики и приключений, но уже появляется несколько психологических фильмов: «Мамма МIA!» (73-е место) и «1+1» (97-е место). Во второй сотне появляются еще 8 нефантазийных фильмов:

«Пятьдесят оттенков серого» (102-е место), «Шестое чувство» (111-е место), «Мальчишник 2: Из Вегаса в Бангкок» (142-е место), «Телохранитель» (169-е место), «Красотка» (174-е место), «Волк с Уолл-стрит» (188-е место), «Секс в большом городе» (199-е место) и «Джанго освобожденный» (200-е место).

Но борьба за зрителя между психологическими фильмами и фильмами фэнтези и приключений уже проиграна. В третьей, четвертой и пятой сотне мы находим в каждой не более 20 фильмов, которые не являются фильмами фэнтези, фантастики и приключений [1].

Подавляющее большинство из этих (топовых по сборам фильмов) сделано в Голливуде, который в этом смысле может считаться крупнейшей в мире корпорацией по производству человеческих фантазий и их обороту в обществе. Своего рода подразделениями Голливуда, отвечающими, соответственно за детей и взрослых, являются Диснейленд, воплощающий фантазии детей, и Лас-Вегас – корпорация по производству желаний, игр и развлечений взрослых: идиолов и символов массовой культуры, звезд эстрады и хитов моды и электроники. В Лас-Вегас приезжают кутить, играть, прожигать жизнь и срывать куш, чтобы насладиться властью денег.

Нетрудно подсчитать, что, при цене билета \$10, число людей, посмотревших «Аватара», равно 200 млн и в 5 раз превышает число людей, посмотревших «1+1». Если же взять только первую сотню фильмов, то число людей, посмотревших «фантастику и приключения» в ней в сотни раз превышает число людей, посмотревших «психологию». Важно, что целевая аудитория самых кассовых фильмов включает в себя все группы населения: мужчин и женщин, взрослых и подростков.

Если кино – доминирующее искусство нашего времени, показывает нам в основном фантастику и приключения – то, значит, это зачем-то нужно кино.

Если мы как зрители, своими симпатиями, голосуем, в своей массе, именно за подобные фильмы, наиболее активно их посещая, то, значит, это зачем-то нужно нам!

В этой статье мы попытаемся пролить свет на возможные причины этой статистики и поразмышлять о таинственной притягательности кино.

Краткая история блокбастера

Ситуация, описанная выше, возникла в кино сравнительно недавно. В старые добрые времена люди смотрели разнообразные – фантастические, мультипликационные, экзистенциально-психоло-

гические и приключенческие фильмы, не отдавая явного предпочтения какому-то жанру и удовлетворяя через это разнообразие свои разнообразные потребности. В середине 1970-х г. прошлого века это равновесие было нарушено выходом на экран фильма С. Спилберга «Челюсти» (1975). Фильмы, произведшие фурор и, в результате, собравшие большую кассу в прокате, стали с этого момента называть **блокбастерами** (от англ. *blockbuster* – мощная бомба, авиабомба). С начала XXI в. блокбастерами стали называть популярные и высокодоходные произведения и в литературе и в поп-культуре вообще.

«Рассказ должен вызывать у читателя нокаут», – когда-то сформулировал свое писательское кредо Хулио Кортассар, – сам великолепный рассказчик. С открытием «эры блокбастера» Голливуд стремится постоянно «отправлять в нокаут» зрителя, встав на бесконечную траекторию возрастающего зашкаливания порога восприятия: «круто», «круче», «еще более круто», «совсем круто», «невероятно круто», «наикрутейше», «супер круто», «настолько круто, что не описать»...

Согласно исследованию В. А. Подороги, сердцем блокбастера является Зрелище, а подлинным Зрелищем является Событие как Катастрофа. В этом блокбастер отличается от авторского кинематографа, понимающего человеческий мир не как зрелище, но как судьбу. В голливудских блокбастерах огромное значение имеют технологии прямого воздействия, уничтожающие дистанцию и вовлекающие зрителей в переживание Катастрофы [2]. Однако уже в первой сотне кассовых фильмов мы находим множество фильмов, не относящихся к жанру катастрофы: приключения, фэнтези, мультфильмы, психологические фильмы. Поэтому помимо «технологий прямого воздействия через Зрелище и Катастрофу» должны быть и иные причины, объясняющее кассовый международный успех этих фильмов.

Среди общих причин такого успеха, согласно профессору Гарвардской школе бизнеса А. Элберс, является соответствие фильмов критериям так называемых four-quadrant movies. Это фильмы, которые одинаково подходят четырём группам зрителей: мужчинам, женщинам, людям до и после 25 лет. У этих «универсальных» фильмов обычно простая и понятная сюжетная линия, которая описывает борьбу добра со злом. В них должны присутствовать экшн-сцены, юмор, романтическая история и актёры-звёзды. Среди героев обязательно должны быть дети или молодые люди. История должна подразумевать возможность продолжения в сиквелах [3].

Безусловно, соответствие этим критериям важно для кассового успеха. Однако еще более важный ключ к причине популярности фильмов у массового зрителя может быть найден в анализе истории создания “Звездных войн” – хронологически одним из первых блокбастеров. Частично их успех объясняется великолепными спецэффектами (а также маркетингом), однако режиссер Дж. Лукас считает, что все возрастающая популярность саги обусловлена *принципами*, по которым организовано повествование. По его словам, разработке персонажей и сюжета «Звездных войн» способствовала книга «Герой с тысячей лицами» (The Hero with a Thousand Faces) известного мифолога Дж. Кемпбелла.

В своей книге Кемпбелл утверждает, что все истории состоят из некоторых общих составных элементов, взятых из легенд, сказок, сновидений и кино, которые могут быть связаны. В основе всех этих историй лежит мономиф, или «путешествие героя». Поскольку такие принципы универсальны для всех людей, этим объясняется тот факт, что подобные истории любимы и воспринимаемы всем человечеством, независимо от страны, культуры и вероисповедания [4, 5].

В 1974 г., Лукас, вдохновлённый космическими операми вроде сериала «Флэш Гордон», самурайскими фильмами А. Курасава и книгой Дж. Кемпбелла, начал работу над «Звёздными войнами». Прочитав Кемпбелла, он фактически заново переписал уже готовый сценарий. В 1976 г. появилась одноимённая книга-новеллизация А. Д. Фостера и Дж. Лукаса, рассказывающая о событиях «Эпизода IV: Новая надежда». Продюсеры 20th Century Fox опасались провала фильма в прокате и решили выпустить книгу раньше, чтобы оценить её успешность. В 1997 г. на Конгрессе Всемирного сообщества научной фантастики Лукас получил специальную премию «Хьюго» за этот роман.

Первый фильм вышел 25 мая 1977 г. под названием «Звёздные войны» с бюджетом в 11 миллионов долларов и стал одним из самых популярных на то время. Кроме этого фильм получил 6 Оскаров от Киноакадемии.

Фильм имел огромный кассовый успех, что фактически спасло компанию 20th Century Fox от угрожавшего ей тогда банкротства. Когда сомнения в окупаемости проекта отпали, первый фильм получил подзаголовок «Новая надежда», и вскоре за ним появились два продолжения – в 1980 и 1983 гг.

В 1997 г., 20 лет спустя после выхода первого фильма, оригинальная трилогия была переработана с добавлением компьютерных спецэффектов

и выпущена заново. В повторном прокате фильмы собрали соответственно 256,5 млн., 124,2 млн. и 88,7 млн. долларов. Фильм переиздавался еще раз, с обновлёнными спецэффектами и воссозданными сценами с существенными изменениями – в Специальном издании 2004 г. Несмотря на то, что многие считали попытку восстановить фильм двадцатилетней давности, уже много раз показанный на видео и по телевизору, более чем неудачной, зрители шли толпами. В 2012 г. права на постановку «Звездных войн» выкупила The Walt Disney Company, которая планирует выпускать по фильму в год, начиная с 2015 г. И вправду: зачем резать курицу, несущую золотые яйца [6, по материалам Википедии]?

Почему «путешествие» и почему «героя»?

Но если успех фильмов, как утверждает Лукас, связан с соответствием их структуры и сюжета древним протообразцам человеческого повествования, таким как мифы и сказки, то в чем преимущество такой структуры, названной Кемпбеллом “мономифом” или “путешествием героя” перед другими возможными структурами медийных продуктов?

На протяжении всей истории человечества прослеживается отчетливая связь между познанием нового и каким-либо путешествием. Можно сказать, что путешествие является своего рода архетипом познания нового. Поэтому большинство человеческих историй имеют канву или сюжетность, связанную с путешествием.

В 1949 году Кемпбелл, который много лет исследовал мировые мифы, опубликовал обоснование того, что в сердце всех мифологий лежит «мономиф», т. е. главный миф, общий для всех мифологий [5]. Ядром этого мифа является рассказ о герое, который начинается, как правило, с чудесного рождения. Сам Кемпбелл, комментируя этот момент в своем шестичасовом фильме «Сила мифа», говорит о том, что «каждое рождение – это чудо» и ссылается на работы своего друга, основателя трансперсональной психологии С. Грофа, в работах которого исследованы влияния опыта рождения на психологическую структуру личности [7].

Но в мифах эта чудесность подчеркивается, как правило, еще и тем, что и обстоятельства рождения необычны. Скажем, не только рождение, но и зачатие было чудесным, как, например, непорочное зачатие Христа. Великий тибетский учитель Гуру Падмасамбхава родился уже просветленным из лотоса в центре озера.

И затем, в древних повествованиях есть история о детстве героя и о чудесных событиях, которые происходят с ним в это время. Затем у героя

появляются особые учителя. Затем он слышит зов и, следуя ему, покидает знакомый мир и отправляется в неизвестное. Там он сражается с врагами и побеждает их, приобретает сверхъестественные способности и, наконец, возвращается домой.

Кемпбелл всегда говорил, что его интерес к мифологии связан с тем, что мифы – «это о нас с вами». Одна из его книг так и называется, «Мифы, в которых нам жить» [8]. Мономотиф, по Кемпбеллу, является центральным мифом, который организует всю нашу жизнь. И мы под влиянием этого усвоенного с молоком матери мифа, следуем тем сценариям, которые мы получили с раннего детства о том, кто мы есть, как вести себя в критической ситуации, что нам делать, когда нас одолевают сомнения, когда мы переходим барьеры и «красные линии», когда мы отправляемся в путешествие и когда нам становится тесно в этом мире, и нам нужно выйти за его пределы; то есть, мы следуем всему этому основополагающему знанию, которое мы впитываем через мультфильмы, сказки, предания, через своих воспитателей, через все истории человечества.

В каком-то смысле, наша жизнь управляется мономотифом и контролируется им: если мы знаем эти структуры, если мы прошли свое «путешествие героя», тогда мы свободны и можем их использовать. Если мы не знаем их, тогда они используют нас. И посмотрев те же «Звездные войны», затем мы, не понимая почему, идем в ближайшую голливудскую лавку, покупаем майки, лазерные мечи или фигурку магистра Йодо. И через этот акт символического обмена мы приобщаемся и становимся отчасти в чем-то похожими на героев «Звездных войн». Или покупаем стильные черные очки, черный плащ, и в чем-то становимся подобны Нео и его команде из «Матрицы», через это чувствуя себя спасителями человечества, которые освобождают людей от власти матрицы.

Похожим образом работает реклама. Она обещает нам восстановить контакт с сакральным миром через акт символического приобщения к совершенству через покупку его атрибутов: «Купи «Пепси», и станешь суперменом». Или: «Купи эту прокладку, и ты всегда и во всем будешь совершенна, как эта танцующая в облаках принцесса».

Согласно Кемпбеллу, «путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение – инициация – возвращение: которую можно назвать центральным блоком мономотифа. Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного: там он встречается с фантастическими силами и

одерживает решающую победу: из этого исполненного таинств приключения герой возвращается наделенным способностью нести благо своим соплеменникам» [5, с. 37-38]. По такой схеме, в частности, действовали (если можно так сказать) Гильгамеш у древних шумеров, Моисей у иудеев, Тесей, Геракл, Ясон, Одиссей у греков, король Артур у кельтов и так далее. Этот сюжет обыгрывался в многочисленных литературных произведениях и кинофильмах.

Анализ 500 самых кассовых фильмов показывает, что свыше 90% этих фильмов основано на фантастической *героической* истории, а значит, кроме *познавательного* и *развлекательного* аспектов в кино нас может влечь также желание приобщиться к *героическому*. Я предполагаю, что это связано с тем, что такого рода фильмы работают как *терапия*, активируя нашу связь *героизмом*. Наблюдения за работой некоторых великих психотерапевтов, показывает, что они транслируют клиентам, свое знание и уверенность о том, что все проблемы имеют решения, из любых клеток можно выйти.

Скажем, согласно основателю логотерапии Виктору Франку главным в человеческой жизни является «воля к смыслу». Но одновременно в его подходе работает то, что он сам является героем, который выжил и помог многим другим людям выжить в концлагере [9].

Если человек совершил в своей жизни то, что можно назвать героизмом, то в отличие от не героя он является тем, *кто знает и может*. Это знание и способность к осуществлению не передается интеллектуально, но может для других служить поддержкой и побуждением.

Предшественники и аналоги мономотифа в гуманитарных науках

Герой – как центр истории – изобретение отнюдь не голливудское, а гораздо более древнее. При этом между древностью и современностью существует структурная связь. Согласно Кемпбеллу, мифы живут и действуют прямо сейчас, сменяя друг друга. То, что было когда-то мистерией короля Артура, историей о Тристане и Изольде, путешествием Персея, его битвой с Медузой и воссоединением с Андромедой – все это имеет отношение к нашей повседневной жизни. Сменились чудовища, ими стали атомные бомбы, терроризм, массовые эпидемии. Сменились способы передвижения. Но мифы продолжают действовать. Для древнего человека миф всегда был реальностью. И то, что реально для нас, для наших потомков будет восприниматься как миф XXI века.

Кемпбелла нередко критиковали за излишнюю тягу обобщать. Дескать, он пытается натянуть свой мономиф на любой эпос, закрывая глаза на различия, которые как раз и высвечивают национальный колорит. Бесспорно, далеко не все мифы – мифы о героях. Есть также мифы космогонические – рассказывающие в метафорах о создании и разрушении вселенной, есть мифы о богах и их борьбе между собой, мифы о хтонических чудовищах – существах, которые жили до начала мира и теперь таятся в неведомых глубинах. Но ни одна мифологическая система не обходится без мифов о героях. Остальные персонажи, существа, даже боги вращаются вокруг героя. Его путешествие связывает мифический мир в единое целое. И почти всегда путешествие героя содержит три фазы и большую часть из 17 элементов, описанных Кемпбеллом.

Важным аргументом в пользу важности направления этих поисков служит тот факт, что задолго до Кемпбелла сходные идеи высказывал О. Ранк, книга которого «Миф о рождении героя» была впервые издана в 1909 г. [10], а в его книге «Травма рождения», опубликованной в 1924 году, были предвосхищены многие идеи перинатальной картографии С. Грофа [7]. В 1912 году в своем труде «Символы трансформации» [11] К.Г. Юнг предположил, что фигура героя представляет архетип, существующий с незапамятных времен, а героический характер мифологии имеет универсальный характер по причине единства человеческого рода как биологического вида, поскольку так или иначе, люди стремятся к удовлетворению одних и тех же потребностей которые А. Маслоу разделяет на первичные и вторичные. Как особую метапотребность можно выделить потребность человека в обретении целостности, признаками которой являются проявления экзистенциальной тоски, ощущение неполноты бытия и поиск Бога, а метафорами – «потерянный рай», желание вернуться в «золотой век», порой сводит «на нет» те или иные первичные потребности – как то еда, сон, секс и пр. Такие периоды характеризуются изменённым состоянием сознания, когда дух проходит по тернистому пути в поисках обретения самости, поисках себя настоящего и цельного, проходя каждый раз новые уровни истины всеединства.

За двадцать лет до издания «Героя с тысячами лицами» советский фольклорист В. Я. Пропп опубликовал книгу «Морфология сказки» [12]. Он выделил 31 элемент, к которым сводятся все сюжетные ходы сказки, и 7 ролей, к которым сводятся все сказочные персонажи. Существуют многочисленные адаптации идей «путешествия героя» для написания романов, построения телевизионных

программ, предвыборных компаний и психологических тренингов [13]. Уже в недавнее время, следуя по стопам Кемпбелла и Лукаса, своего рода «гуру» сценаристов Голливуда стал К. Воглер, по рецептам которого ныне твориться 99% голливудских сценариев [14]. Существуют многочисленные разработки этих идей для продвижения товаров, развития лидерства и психотехнологий успеха. Все они так или иначе опираются на базовую структуру Кемпбелла [15].

В самом общем плане схема приключений Героя соответствует основным стадиям процесса инициации и воспроизводит разнообразные формы обрядов перехода (*rites de passage*). А. ван Геннеп выделяет три таких стадии:

- *сепаративную*, состоящую в откреплении личности от группы, в которую она входила раньше;
- *лиминальную*, или стадию «нахождения на грани»;
- *восстановительную* [16].

Составляющая основную цель инициационных испытаний смена статуса, получение новой роли предполагает **выход** из доселе привычного состояния, разрушение прежней социальной роли, что в мифе символизируется буквальным уходом, бегством, странствиями и скитаниями Героя. Он слышит призыв, либо сопровождающийся предупреждением о смертельной опасности, угрозами, либо – наоборот, обещаниями богатства, славы и других благ. Вариантов два: либо ответ на зов, либо его отвержение; это – начало ухода от всего, что было родным и привычным, *отделение*.

На *лиминальной* стадии происходит пересечение границ, порогов, пребыванием в необычном, промежуточном состоянии, т. е. собственно *переход*. Ритуально отсутствие статуса маркируется слепотой, невидимостью, наготой, нелепыми одеяниями (ослиная шкура), грязью, молчанием, запретами и ограничениями (которые касаются сна, смеха, еды, питья и т.п.), увечьем и другими испытаниями. Как отмечает В. Тернер, неопиты в обрядах инициации или совершеннолетия, могут представляться как ничем не владеющие [17].

Третья стадия – **возрождение** (трансфигурация, спасение, волшебное бегство) завершается апофеозом могущества и власти героя. Он получает необыкновенные способности и силу, красоту, царский сан, женится на царевне, становится богом или прославленным правителем. Но, по точному замечанию Дж. Кэмпбелла, основное завоевание героя в мифе – это «свобода жить», притом что его индивидуальная судьба неразрывно связана с судьбами мира: он приносит чудесное преображение, спасение в свой мир, что происходит много-

кратно и циклично. Обновление мира приходит каждый раз с каждым новым героем, как и весна на землю. Частично десакрализованный, «уменьшенный» вариант героического мифа представлен волшебной сказкой.

Структурное сходство схем Дж. Кэмпбелла, В. Я. Проппа, А ван Геннепа и В. Тернера прослеживается вполне отчётливо (в данной статье мы не занимаемся детальным сравнительным анализом этих схем, включая анализ важных различий – это тема особого исследования). Исходя из существующего общегуманитарного тренда можно сделать вывод от том, что для выделения базовых функций мономифа, составления психологической топологии пути героя имеются все основания. Кроме того, повсеместное распространение героического мифа и волшебной сказки, огромная популярность, неподвластность времени и всеобщность указывают на психологическую природу этого феномена.

Присутствие глубины можно увидеть и в тех кошмарах, проблемах, с которыми мы постоянно встречаемся в своей жизни, в тех симптомах, которые есть у нас, в тех болезнях, которыми мы болим. И если мы не воспринимаем свою связь с глубиной на уровне смысла, вербального послания, культурной связи, то эта связь может проявляться на уровне тела, болезней, напряжений, – это всегда весть о большем, ничем не ограниченном мире, который является нашей основой, но пока не проявился в должной степени в нашем привычном мире.

Если рассматривать миф о герое как аллегорию внутреннего развития человека, преодоления страхов и поиска своего места в жизни, то структура мономифа крайне полезна. Она напоминает нам, какие мы делаем ошибки в своём духовном путешествии. Но как только мы начинаем трактовать мономиф прямолинейно, мы рискуем получить ошибочные результаты.

Критика Кемпбелла: не одно, а три героических путешествия

Дело также в том, что сама схема Кемпбелла-Лукаса-Воглера неполна. Она достаточно хорошо работает, но только в определенной (мифологической) области, которая многочисленными подражателями неоправданно распространяется в качестве универсальной структуры на всю человеческую жизнь. Однако мифическое – это только часть человеческого мира

Как известно, самой древней человеческой картой мира является карта шаманского космо-

са, состоящая из трех миров: нижнего, среднего и верхнего. Этой карте свыше 50 000 лет, и она является первичной классификационной схемой человечества, присутствующей во всех наших главных классификационных схемах. Это – Тело, Речь и Ум в буддизме, Шива, Брахма и Рама в индуизме, Истина, Добро и Красота в человеческом мире, до-рациональное, рациональное, пост-рационально в современной психологии и подвал, дом и чердак в каждом доме.

Поэтому там, где Кемпбелл и его последователи видят и описывают одно, преимущественно мифическое путешествие, можно найти и описать три героических путешествия – мифическое, экзистенциальное и духовное, соответствующие трем главным уровням человека, выделяемым во всех картах реальности, начиная с шаманских времен. И аналогично тому, как Кемпбелл обнаружил карты мифических путешествий, выделив мономиф – суть мировых мифов, сказок и фольклора, мы можем найти в мировой культуре и духовных традициях карты следующих двух путешествий.

Можно было бы далее развивать эти различия в уровнях и описывать пять или семь базисных «героических путешествий», соответствующих пяти чакрам тибетской, или семи чакрам индийской йоги или 9 уровням спиральной динамики и т.д. Можно было бы в путешествии каждого уровня выделять его внешний, внутренний и тайный аспекты, как делается в ряде мировых духовных традициях. Но дело даже не в нарастании дальнейшей детализации, а в том, чтобы избавиться от тотального редуционизма к мифическому, существующему в современной масс-медийной культуре, ставшей стандартом для современного кино и телевидения. Детальное обоснование этих идей и развитие этого проекта – требует тщательной дальнейшей работы. Однако и уже проведенное различие позволят сделать несколько важных выводов о различных смыслах разных героических путешествий.

Смысл мифического путешествия в преодолении границ мифа, рода, традиции. Если вы совершили героическое мифическое путешествие, вас узнают, вы имеете лицо. Кроме того, психологический смысл победы чудовищ – это достижение контроля над разрушительными страстями и негативными эмоциями, разрушающими человеческую жизнь. Проживая кризис, погружаясь в бессознательное, обнаруживая, трансформируя и поднимая на сознательный уровень в видоизменённой форме травмирующую, пугающую и угрожающую информацию (тех самых чудовищ, не дающих пройти к сокровищу, с которыми борется мифологический

герой), переживая и изучая, мы лишаем её той деструктивной силы, которая нарушала естественное течение нашей жизни, что может, в конечном счёте привести к полному исцелению хронических психологических и физических проблем, причины происхождения которых не обнаруживались, поскольку не являлись органическими.

Смысл экзистенциального путешествия в преодолении экзистенциальной ситуации, связанной с конечностью человека и обретении целостности. Это акме древних греков или индивидуализация по К.Г.Юнгу. По мысли М. Элиаде, «человек не может стать самим собой, не разрешив ряда безнадежно трудных, подчас опасных ситуаций, то есть он подвергается «пыткам» и «смерти» и пробуждается к новой жизни качественно другим, «перерождённым». По сути, человеческая жизнь представляет собой ряд испытаний, «смертей» и «возрождений», составляющих цепочку психодуховных кризисов, этапов восхождения к Самости [18].

Смысл духовного путешествия в освобождении от человеческих ограничений «выходе из матрицы», обретении просветления в духовных традициях. К. Уилбер, утверждая божественную природу человека, указывает, что несмотря на нашу отдалённость от космического истока и от нашей божественной сущности, сознание этой связи никогда полностью не утрачивается [19]. Невозможность вернуться к истоку, преодолеть границы своего «я», приводит к хроническим депрессивным состояниям, а попытки компенсации подобной «нехватки», выражаются в пристрастии к алкоголю, наркотикам и другим психотропным средствам, которые лишь на ограниченное время способны приглушить боль отчаявшегося человека [20, 21]. Возникновение трансперсонального ощущения единства с природой, людьми, Богом и всем сущим даёт человеку чувство уверенности, спокойствия, благополучия, обновлённую точку зрения на текущие проблемы и большее чувство цели и смысла в жизни, – поскольку в этом всеединстве каждый элемент имеет огромное значение как уникальная часть целого. Всё это побуждает нас относиться к духовному кризису как к замечательной возможности духовного преобразования и полностью содействовать реализации его целительного потенциала.

В Голливуде и других местах, где производится кино, роман, телешоу и другие развлечения (Диснейленд, Лас-Вегас, Болливуд и т.д.), т.е. там, где действуют герои, до сих пор не принимают во внимание масштабности внутренней территории, множественности «путешествий героя» и их многомерной психотопологии [22, 23, 24].

Стать героем: блокбастер как массовая терапия и как виртуальное путешествие в глубину

Итак, мы предполагаем, что существует не одно, а три героических путешествия, каждое со своей структурой и со своими картами. И причина факта, почему существуют три героических путешествия, состоит в том, что человек с древнейших времен имеет три главных аспекта проявления [25, 26].

Один аспект мифический, и это описывается Кемпбелловским путешествием героя. И он связан с тем, что до нас жили сотни поколений людей, существует история, традиция и культура, и в каком-то смысле они довлеют над нами. И если мы хотим стать свободными, нам нужно все это осознать и, в каком-то смысле, преодолеть, иначе мы будем заложниками мифов и архетипов, и они будут проявляться через нас, подобно тому, как они проявлялись через Гитлера или через Сталина, овладевая нациями.

Большинство «мифологических» романов XX в. («Сто лет одиночества» Габриеля Гарсиа Маркеса, «Иосиф и его братья» Томаса Манна, «Человек без свойств» Роберта Музиля, знаменитые романы Кафки, саги Марселя Пруста «В поисках утраченного времени»), – о путешествии в общечеловеческую глубину за этой свободой. Большинство фильмов, которые нравятся зрителям – об этом же («Звездные войны», «Матрица», «Игра» и т.д.).

Другой аспект экзистенциальный – и он связан с нашей конечностью, прежде всего, и с разделением мира на «я» и «не-я», существованием «меня» и «других». Потому что как только возникает деление мира, сразу же возникает жажда целостности, сразу же в этой ситуации возникают все наши проблемы и путь к решению этих проблем.

И сразу же эта ситуация задает ситуацию конечности, и соответственно, ситуацию осознанности. Именно поэтому в духовных традициях всегда говорится: помни о смерти, помни о драгоценности человеческого рождения, помни о том, что, если в этой жизни ты не сделаешь самого главного, следующей жизни благоприятной может и не быть для тебя. То есть важно помнить о том, что эта жизнь – самое лучшее место для работы, для реализации, для развития всех способностей, для выполнения своей миссии. И это очень точный экзистенциальный акцент.

В этом смысле экзистенциализм как человеческое измерение, человеческое состояние изначален – он столь же древен, как вообще человек, потому что это не нечто, что началось в XIX веке вместе с Кьеркегором, Достоевским, Толстым, Шестовым, Бердяевым и т.д. и продолжилось в XX веке через Сартра и современную экзистенциально-феноменологическую философию и психологию.

Экзистенциальный герой – это человек, который знает свою конечность, который следует своей судьбе осознанно, который хочет стать целым. И поэтому в каком-то смысле структура экзистенциального путешествия вбирает в себя все, что было в мифическом путешествии, но там есть еще и многие новые измерения, которые описываются в многочисленных экзистенциальных, философских трактатах, путешествиях и т. д.

И, наконец, *третье героическое путешествие* связано с другим измерением, которое есть в каждом из нас, измерением надличностным или духовным.

И это измерение не сводится, ни к экзистенциальному, ни к мифическому, оно существует как

минимум 50 000 лет с момента появления шаманского мира духов. И суть этого путешествия замечательно выражено в фильме «Матрица»: это понимание того, как устроена фабрика Вселенной, и преодоление этих ограничений. Нео вместе с Морфием понял устройство Матрицы, и Матрица больше не властна над ним. Он уже полностью преодолел все ограничения иллюзорного мира и он знает свою миссию – быть пробудителем для остальных.

Поэтому суть духовного героического путешествия состоит в том, чтобы стать полностью свободным. И структура духовного путешествия содержится жизнеописаниях тибетских святых и мистических книгах мировых религий, описывающих высший духовный опыт.

Библиография:

1. Сайт www.kinopoisk.ru.
2. Подорога В. А. Блокбастер // Искусство кино, №1. М.: 1999. С. 65-75.
3. Elberse A. Blockbusters: Hit-making, Risk-taking, and the Big Business of Entertainment. Melbourne & London: Scribe, 2013. 320 p.
4. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: Релф-бук, 1997. 384 с.
5. Кемпбелл Дж. Герой с тысячами лицами: Миф. Архетип. Бессознательное, СПб.: София, 1997. 336 с.
6. Русская Википедия. Статьи «Звездные войны», «Блокбастер», «Джордж Лукас».
7. Гроф С. За пределами мозга: рождение, смерть и трансценденция в психотерапии. М.: ТПИ, 1994. 504 с.
8. Кэмпбелл Дж. Мифы, в которых нам жить. Киев: София; М.: Гелиос, 2002. 256 с.
9. Франкл В. Человек в поисках смысла. М.: Прогресс, 1990. 368 с.
10. Ранк О. Миф о рождении героя. М.: Рефл-бук, 1997. 249 с.
11. Юнг К. Г. Символы трансформации. М.: АСТ, 2008. 738 с.
12. Пропп В. Я. Морфология «волшебной» сказки. М.: Лабиринт, 1998, 111 с.
13. Гиллиген С., Дилтс Р. Путешествие героя: путь открытия себя. М.: Психотерапия, 2012. 320 с.
14. Vogler Ch. The Writer's Journey: Mythic Structures for Writers. Studio City, CA: Michael Wise Production, 2007, 452 p.
15. Рудзитис В. К отцу. Рига: Издательство В. Рудзитиса. 2009. 336 с.
16. ван Геннеп А. Обряды перехода. М.: Наука, 1999. 198 с.
17. Тернер В. Символ и ритуал. М.: Наука, 1983. 277 с.
18. Элиаде М. Тайные общества. Обряды и инициации посвящения. М.: Гелиос, 2002. 352 с.
19. Уилбер К. Краткая история всего. М., Постум, 2015. 624 с.
20. Гроф К. Жажда целостности. Наркомания и духовный кризис. М., АСТ, 2003, 320 с.
21. Криппнер С., Диллард Дж. Сновидения и творческий подход к решению проблем. М.: ТПИ, 1997. 248 с.
22. Майков В. В. Психотерапевтическая машина времени // Человек. №3, М.: 1994. С. 70-80.
23. Майков В. В., Козлов В. В. Трансперсональный проект: психология, антропология, духовные традиции. Том I. Мировой трансперсональный проект. М.: 2007. 350 с.
24. Майков В. В., Козлов В. В. Трансперсональный проект: психология, антропология, духовные традиции. Том II. Мировой трансперсональный проект. М.: 2007. 422 с.
25. Майков В. В. Изначальная психотерапия: древние практики заботы о душе и современность // Психолог. М.: 2016. DOI: 10.7256/2409-8701.0.0.19579. URL: http://e-notabene.ru/psp/article_19579.html
26. Гуревич П. С. Подвижничество в панораме человеческого бытия // Педагогика и просвещение.-2015.-4.-С. 330-335. DOI: 10.7256/2306-434X.2015.4.17596

References (transliterated):

1. Sait www.kinopoisk.ru.
2. Podoroga V. A. Blockbaster // Iskusstvo kino, №1. М.: 1999. S. 65-75.
3. Elberse A. Blockbusters: Hit-making, Risk-taking, and the Big Business of Entertainment. Melbourne & London: Scribe, 2013. 320 p.
4. Kempbell Dzh. Tysyachelikii geroi. М.: Relf-buk, 1997. 384 s.
5. Kempbell Dzh. Geroi s tysyach'yuy litsami: Mif. Arkhetip. Bessoznatel'noe, SPb.: Sofiya, 1997. 336 s.
6. Russkaya Vikipediya. Stat'i «Zvezdnye voiny», «Blockbaster», «Dzhordzh Lukas».
7. Grof C. Za predelami mozga: rozhdenie, smert' i transtsendentsiya v psikhoterapii. М.: TPI, 1994. 504 s.
8. Kempbell Dzh. Mify, v kotorykh nam zhit'. Kiev: Sofiya; М.: Gelios, 2002. 256 s.

9. Frankl V. Chelovek v poiskakh smysla. M.: Progress, 1990. 368 s.
10. Rank O. Mif o rozhdanii geroya. M.: Refl-buk, 1997. 249 s.
11. Yung K. G. Simvoly transformatsii. M.: AST, 2008. 738 s.
12. Propp V. Ya. Morfologiya «volshebnoi» skazki. M.: Labirint, 1998, 111 c.
13. Gilligen S., Dilts R. Puteshestvie geroya: put' otkrytiya sebya. M.: Psikhoterapiya, 2012. 320 s.
14. Vogler Ch. The Writer's Journey: Mythic Structures for Writers. Studio City, CA: Michael Wise Production, 2007, 452 r.
15. Rudzites V. K ottsu. Riga: Izdatel'stvo V. Rudzitisa. 2009. 336 s.
16. van Gennep A. Obryady perekhoda. M.: Nauka, 1999. 198 s.
17. Terner V. Simvol i ritual. M.: Nauka, 1983. 277 s.
18. Eliade M. Tainye obshchestva. Obryady i initsiatsii posvyashcheniya. M.: Gelios, 2002. 352 s.
19. Uilber K. Kratkaya istoriya vsego. M., Postum, 2015. 624 s.
20. Grof K. Zhazhda tselostnosti. Narkomaniya i dukhovnyi krizis. M., AST, 2003, 320 s.
21. Krippner S., Dillard Dzh. Snovideniya i tvorcheskii podkhod k resheniyu problem. M.: TPI, 1997. 248 s.
22. Maikov V.V. Psikhoterapevticheskaya mashina vremeni // Chelovek. №3, M.: 1994. S. 70-80.
23. Maikov V. V., Kozlov V. V. Transpersonal'nyi proekt: psikhologiya, antropologiya, dukhovnye traditsii. Tom I. Mirovoi transpersonal'nyi proekt. M.: 2007. 350 s.
24. Maikov V. V., Kozlov V. V. Transpersonal'nyi proekt: psikhologiya, antropologiya, dukhovnye traditsii. Tom II. Mirovoi transpersonal'nyi proekt. M.: 2007. 422 s.
25. Maikov V. V. Iznachal'naya psikhoterapiya: drevnie praktiki zaboty o dushe i sovremennost' // Psikholog. M.: 2016. DOI: 10.7256/2409-8701.0.0.19579. URL: http://e-notabene.ru/psp/article_19579.html
26. Gurevich P.S. Podvizhnichestvo v panorame chelovecheskogo bytiya // Pedagogika i prosveshchenie.-2015.-4.-C. 330-335. DOI: 10.7256/2306-434X.2015.4.17596