

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра культурології

На правах рукопису

ГРИЦИНА КСЕНІЯ ВІТАЛІЇВНА

**РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ АРХЕТИПІЧНИХ ОБРАЗІВ У ПОПУЛЯРНОМУ
КІНЕМАТОГРАФІ ХХІ СТ.**

Спеціальність: 034 Культурологія

Освітньо-професійна програма Культурологія

Робота на здобуття другого освітнього рівня Магістр

Науковий керівник:

МОСКВИЧ ОЛЬГА ДМИТРІВНА,

кандидат філософських наук, доцент

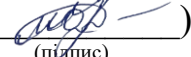
РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 6

засідання кафедри культурології

від 27 листопада 2025 р.

Завідувач кафедри

() Москвич О. Д.
(підпис) ПІБ

ЛУЦЬК – 2025

Анотація

Грицина К. В.

Репрезентація архетипічних образів у популярному кінематографі XXI ст.

Кваліфікаційна робота присвячена культурологічному аналізу архетипічних образів у популярному кіно XXI ст. У дослідженні вивчаються архетипи як засоби конструювання сюжетів і персонажів, що забезпечують зв'язок мистецького твору з колективною пам'яттю. Для України це питання є особливо актуальним у зв'язку з воєнними подіями та кризами ідентичності, що потребують осмислення через культурні образи. Кінематограф перетворюється на простір, де архетипи виконують функцію комунікації між минулим і сучасним, індивідуальним і колективним, дозволяючи глядачеві через екран осмислювати власну ідентичність та знаходити своє місце в широкому контексті людської історії. Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше проаналізовано стрічки сучасного популярного кіно з метою виявлення архетипічних образів як універсальних одиниць людського несвідомого.

Об'єктом дослідження є архетипи як універсальні символічні структури культури, предметом – особливості реалізації архетипів у популярному кіно XXI ст., їхня динаміка й функціонування в різних історичних і жанрових контекстах. У межах магістерської роботи вирішено завдання із систематизації та аналізу архетипів у популярному кіно XXI ст., дослідження українського досвіду репрезентації архетипів у сучасному кінематографі. Результати дипломної роботи можуть бути корисними для розробки курсів із сучасної культурної політики та аналізу масових комунікацій. Крім того, висновки дослідження можуть застосовуватися у сфері кінокритики та культурної журналістики.

Ключові слова: *архетипи, кінематограф, міфологія, кінокритика, колективне несвідоме, сюжет, образ.*

Abstract

Hrytsyna K. V.

The representation of the archetypal images in popular cinema of the 21st century.

This study is dedicated to the cultural analysis of archetypal imagery in 21st-century popular cinema. The research explores archetypes as instruments for constructing narratives and characters, thereby establishing a link between artistic creation and collective memory. Within the Ukrainian context, this issue acquires particular significance due to wartime experience and identity crises, which necessitate reflection through cultural representations. Cinema is conceptualised as a communicative medium where archetypes bridge past and present, individual and collective, enabling audiences to negotiate identity and situate themselves within broader historical frameworks. The research contributes to scholarly discourse by offering a pioneering examination of contemporary popular films to identify archetypal images as universal structures of the human unconscious.

The object of this research is archetypes as universal symbolic structures of culture. At the same time, the subject concerns the specific features of their realisation in 21st-century popular cinema, including their dynamics and functioning across diverse historical and genre contexts. Within the framework of the master's thesis, the tasks of systematising and analysing archetypes in contemporary popular cinema, as well as examining the Ukrainian experience of archetypal representation in modern film, have been accomplished. The study's results may be of practical value for the development of courses in contemporary cultural policy and the analysis of mass communications. Furthermore, the conclusions can be applied in the fields of film criticism and cultural journalism.

Keywords: archetypes, cinematograph, mythology, film criticism, collective unconscious, narrative, image

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. МЕТОДОЛОГІЧНІ ТА ІСТОРІОГРАФІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АРХЕТИПІВ У КІНЕМАТОГРАФІ	7
РОЗДІЛ 2. РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ АРХЕТИПІВ У ПОПУЛЯРНОМУ КІНО ХХІ СТ.....	20
2.1. Архетипічні образи та матричні форми в сучасному кіно.....	20
2.2. Архетипи грецької міфології у фільмах ХХІ ст.....	29
РОЗДІЛ 3. АРХЕТИПИ В ПОПУЛЯРНОМУ КІНО: УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІД.....	34
ВИСНОВКИ.....	51
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	55

ВСТУП

Актуальність теми. Архетипи належать до універсальних структур символічного мислення, які формують стабільні моделі культурних наративів. У добу глобалізації, цифрових медіа та швидких соціокультурних трансформацій архетипічні образи не лише зберігають свою актуальність, а й набувають нових інтерпретацій, зокрема у популярному кіно. В сучасному кінематографі вони виявляються як засоби конструювання сюжетів і персонажів, що забезпечують зв'язок мистецького твору з колективною пам'яттю. Для України це питання набуває особливої актуальності у зв'язку з воєнними подіями та кризами ідентичності, що потребують осмислення через культурні образи. Кінематограф перетворюється на простір, де архетипи виконують функцію комунікації між минулим і сучасним, індивідуальним і колективним, дозволяючи глядачеві через екран осмислювати власну ідентичність та знаходити своє місце в широкому контексті людської історії.

Наукова новизна конкретизується в наступних положеннях:

уперше: досліджено репрезентацію архетипів та архетипічних мотивів у популярному кіно XXI ст.;

доповнено: поняття кіноархетипіки в сучасному контексті ігрового кіно; український кіноконтекст прояву архетипічних образів та мотивів;

одержали подальший розвиток: дослідження кіноархетипіки української екранної культури; вплив екранних мистецтв на естетичне та ціннісне сприйняття глядачів.

Метою роботи є виявлення специфіки функціонування архетипів у популярному кіно та аналіз їхніх трансформацій у XX–XXI століттях. Для досягнення цієї мети необхідно виконати такі **завдання**:

- окреслити методологічні та історіографічні засади дослідження архетипів;

- систематизувати репрезентацію архетипів у популярному кіно ХХІ ст.;
- проаналізувати архетипічні образи та матричні форми сучасного кінематографа;
- виявити архетипи грецької міфології у фільмах ХХІ ст.;
- дослідити український досвід репрезентації архетипів у сучасному кінематографі.

Об’єктом дослідження є архетипи як універсальні символічні структури культури. Вони розглядаються як первинні моделі, що формують уявлення про добро і зло, життя і смерть, героїзм і зраду.

Предметом дослідження є особливості реалізації архетипів у популярному кіно ХХІ століття, їхня динаміка й функціонування в різних історичних і жанрових контекстах. Такий вибір предмета зумовлений потребою окреслити, яким чином універсальні архетипи набувають національної специфіки. Він також дозволяє простежити, як кінематограф стає інструментом формування ідентичності.

Матеріали дослідження. Теоретичне підґрунтя архетипічного аналізу було закладене у працях К. Г. Юнга та Е. Ноймана, які концептуалізували архетип як універсальну структуру колективного несвідомого [28]. У подальшому структуралістські й семіотичні інтерпретації архетипу, запропоновані К. Леві-Строссом, Р. Бартом і К. Метцем, змістили акцент на архетип як культурний код, вписаний у знакові системи. Це дало підстави для переосмислення архетипу в контексті наративних форм, жанрових конвенцій та медіарепрезентацій [14]. Сучасні підходи репрезентовані в дослідженнях Ж. Дельоза, Т. Перро та С. Йошимури, які фіксують модифікацію архетипових структур під впливом цифрових технологій і нових візуальних форматів [48]. У межах української гуманітаристики увага до архетипу в кіно зосереджується насамперед у працях І. Зубавіної, яка розглядає архетип як структурну одиницю екранного наративу, що визначає жанрову організацію та механізми культурної пам’яті [13, 14, 15]. Паралельно виникає блок гендерно орієнтованих

досліджень, що аналізують архетип Воїтельки, його дискурсивне функціонування та локальні варіації [3]. Сформований корпус праць задає методологічну рамку, проте не охоплює специфіку українського наративного досвіду, зокрема в контексті гібридної війни, постколоніальних травм і національної ідентичності. Це обґрунтовує актуальність подальшого аналізу архетипу на перетині культурної репрезентації, політичної реальності та медійної трансформації. Аналіз здійснено на матеріалах сучасних популярних фільмів та контенту медіа.

Методи дослідження. Методологія дослідження ґрунтується на міждисциплінарному поєднанні культурологічного, психологічного та семіотичного аналізу. Використано метод архетипічного аналізу, який дозволяє виокремлювати стійкі образи й сюжети, а також історико-порівняльний підхід для виявлення динаміки архетипів у часі. Елементи контент-аналізу застосовано для узагальнення повторюваних мотивів у корпусі фільмів. Інтерпретаційний метод допоміг виявити смислові відмінності між традиційними й сучасними варіаціями архетипів. Системний підхід забезпечив цілісність аналізу, оскільки архетипи розглядалися як елементи культурної комунікації.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання її результатів у навчальному процесі під час викладання освітніх компонентів із культурології, кінознавства та медіаосвіти. Матеріали можуть бути корисними для розробки курсів із сучасної культурної політики та аналізу масових комунікацій. Крім того, висновки дослідження можуть застосовуватися у сфері кінокритики та культурної журналістики. Вони також мають потенціал для використання в практиці культурної дипломатії, оскільки архетипи у кіно формують впізнавані образи національної ідентичності для міжнародної аудиторії.

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел.

Апробація результатів дослідження та публікації. Результати дослідження були представлені на міжнародних науково-практичних конференціях та опубліковані у збірниках тез:

1. Грицина К. & Головей В. (2025). Символічні образи фільму Інгмара Бергмана «Сунична галявина»: культурно-семіотичний аспект. *Актуальні проблеми розвитку українського та зарубіжного мистецтва: культурологічний, мистецтвознавчий, педагогічний аспекти* : матеріали X Міжнародної науково-практичної конференції 127-130.

2. Грицина К., Москвич О. 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). Fundamental Research in Culture and Art (October 1–2, 2025. Riga, the Republic of Latvia) : International scientific conference. Riga, Latvia : Baltija Publishing, 2025. 80 pages.

3. Грицина К. Архетипові мотиви фільму «Відьма» (Р. Еггерс, 2015). *Актуальні проблеми розвитку природничих та гуманітарних наук* : збірник матеріалів IX Міжнар. наук. практ. конф. (14 листопада 2025 р.) / відп. ред. Шуляк Н. О., Зінченко М. О. Луцьк, 2025. Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2025.

Участь у роботі XXI Міжнародної науково-практичної конференції «Національна ідентичність крізь призму сучасних катаклізмів: історико-культурний контекст» (20-21.XI.2025 р.) зі статтею на тему «Архетипіка українського кінематографу: від Довженка до сучасності».

РОЗДІЛ 1

МЕТОДОЛОГІЧНІ ТА ІСТОРІОГРАФІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АРХЕТИПІВ У КІНЕМАТОГРАФІ

Архетипи посідають центральне місце в гуманітарних дослідженнях, оскільки вони забезпечують концептуальний каркас для аналізу культурних і психологічних структур. Їхнє вивчення передбачає поєднання філософських, культурологічних та психологічних підходів, що дозволяє уникнути редукції складних явищ до одновимірних пояснень. Методологія цього напрямку спирається на розуміння архетипу як первообразу, котрий не є продуктом індивідуальної свідомості, а становить частину колективної психіки. Така перспектива вимагає міждисциплінарності, адже архетип одночасно функціонує як філософська категорія, психологічний механізм і культурний код [28, с. 23]. Відтак дослідження архетипів передбачає роботу на перетині історії культури, семіотики, міфології та психології. Вибір саме такої методологічної площини пояснюється тим, що архетипи виявляють себе не лише у текстах і образах, а й у структурі мислення [14, с. 45, 13, с. 18].

Витоки концепції архетипу сягають античної філософії, де Платон окреслював ідеї як першообрази, що визначають буття речей. У середньовіччі аналогічні інтенції відобразилися у вченні про універсалії, розробленому Фомаю Аквінським та іншими схоластами. Ці підходи не мали безпосереднього зв'язку з психологією, проте вони заклали основу для розуміння архетипу як онтологічного і гносеологічного принципу. Лише у XX столітті К. Г. Юнг сформулював сучасне визначення архетипу як колективно несвідомого структурного елементу. Він довів, що архетипічні образи виявляються у снах, міфах, літературі та мистецтві, формуючи універсальну мову несвідомого. Це дозволило поєднати класичні філософські інтуїції з новою психологічною методологією. Саме тому сучасні дослідження спираються на юнгіанську традицію, водночас інтегруючи культурологічний аналіз [28, с. 22, 14, с. 45]

Методологія вивчення архетипів спирається на кілька базових принципів: структурність, інтерпретаційність та історичність. Структурність передбачає розгляд архетипу як стійкої матриці, що повторюється в різних культурних системах. Інтерпретаційність означає, що архетип не існує у «чистому» вигляді, а завжди набуває конкретних форм через символи та сюжети. Історичність вимагає врахування контексту, в якому архетип реалізується, оскільки соціальні й культурні умови впливають на його змістове наповнення. Сукупність цих принципів забезпечує можливість поєднувати універсальність архетипічних структур із їхнім конкретним культурним вираженням. Завдяки цьому дослідник може пояснити як сталість мотивів, так і динаміку їхніх змін. Цей підхід є основою для аналізу не лише літератури й фольклору, а й кінематографа.

Історіографія досліджень архетипів демонструє поступову еволюцію від філософсько-містичних пояснень до науково-раціональних моделей. Юнгівська школа започаткувала психологічний напрям, тоді як у другій половині XX століття архетип почали осмислювати у контексті семіотики та культурології. Наприклад, К. Метц запропонував розглядати кінематограф як простір «сну наяву», де архетипи отримують візуальне втілення [28, с. 22]. Подібний підхід дозволив пояснити, чому кіно стало особливо ефективним засобом маніфестації колективних образів. У 1980–1990-ті роки архетипи почали досліджувати в контексті медіакультури, що дозволило пояснювати популярність масових жанрів через їхню здатність звертатися до несвідомих структур. Така історіографічна перспектива відкриває можливість поєднати психологію та аналіз культурних індустрій [14, с. 45–57].

Особливу увагу в історіографії посідають роботи, присвячені архетипам у кінематографі. Вони демонструють, що екранна культура не лише відтворює міфологічні моделі, а й модифікує їх відповідно до соціальних запитів. Дослідження І. Зубавіної наголошують на тому, що архетипи функціонують у кіно як ядро екранного наративу, забезпечуючи комунікацію між автором і глядачем [15, с. 124].

Це означає, що архетип не зводиться до символу, а є структурним елементом сюжету і жанрової організації. Застосування архетипічного аналізу дозволяє виявити механізми впливу кіномови на масову свідомість. У такий спосіб архетип стає не лише об'єктом психології, а й інструментом культурологічного аналізу.

Для систематизації підходів дослідження архетипу доречно звернутися до узагальнюючих схем. Одні дослідники наголошують на його універсальності як частини колективного несвідомого, інші на його соціокультурній зумовленості. Це розходження зумовлює дві школи інтерпретації: психологічну та культурологічну. У першій архетип трактується як внутрішня структура психіки, у другій як культурний код, що забезпечує спадкоємність образів. Для кращого зіставлення цих підходів пропонуємо розглянути їх у вигляді таблиці.

Таблиця 1.1.

Підходи до інтерпретації архетипів

Підхід	Основні представники	Об'єкт аналізу	Методологічний акцент
Психологічний	К. Г. Юнг, Е. Нойман	Колективне несвідоме, сновидіння, міфи	Виявлення універсальних структур психіки
Культурологічний	К. Метц, І. Зубавіна	Кінематограф, література, медіа	Дослідження культурних кодів і жанрових моделей

Побудовано автором на основі [14, 15, 28]

Зіставлення цих двох напрямів демонструє, що вони не протистоять один одному, а радше взаємодоповнюють. Психологічна перспектива дозволяє зрозуміти внутрішні витоки архетипу, тоді як культурологічна його зовнішні вияви у різних формах мистецтва. Така комплементарність забезпечує цілісність дослідження і дозволяє уникнути редукціонізму. У результаті архетип постає як багатовимірна структура, що функціонує на перетині

психічного і культурного. Саме тому методологія сучасних досліджень тяжіє до інтеграції цих двох шкіл. Така інтеграція створює передумови для більш комплексного аналізу кінематографа та інших мистецьких практик.

Щоб окреслити системність архетипічних моделей, пропонуємо візуалізувати їх у вигляді схеми. Це дозволяє показати взаємозв'язки між психологічними витоками, культурними кодами та конкретними образами. Схема (рис.1.1.) демонструє, як архетип проходить шлях від несвідомого шару психіки до символічного образу в мистецькому творі. У такий спосіб стає зрозуміло, що архетип не є статичним елементом, а функціонує у динаміці між внутрішнім і зовнішнім виміром.

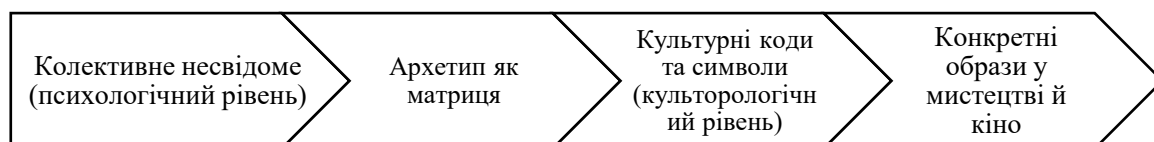


Рисунок 1.1. Динаміка функціонування архетипу

Побудовано автором на основі [14, 28]

Застосування такої моделі дозволяє пояснити сталість архетипових структур у різних історичних епохах. Хоча культурні коди змінюються, їхня матриця залишається відносно незмінною, оскільки вона закорінена у колективному несвідомому. Це пояснює, чому образи Героя, Матері чи Тіні з'являються у різних культурах, але з відмінними змістовими акцентами [28, с. 23].

У кінематографі ці образи набувають нових форм залежно від жанру та соціального контексту. Вестерн і супергеройський фільм можуть використовувати архетип Героя, проте роблять це з різними наративними інтенціями. Така варіативність свідчить про динаміку архетипів у межах культурних процесів [15, с. 57].

У науковій традиції архетипи часто досліджуються через призму жанрових моделей. І. Зубавіна підкреслює, що домінування певних архетипів визначає жанрову специфіку фільмів [13, с. 27].

Наприклад, архетип Тіні властивий горорам, тоді як архетип Героя епопеям та бойовикам. Це дозволяє не лише класифікувати жанри, а й простежити механізми їхньої емоційної дії на глядача. Жанрова залежність архетипів свідчить, що вони виконують регулятивну функцію у культурі. Саме через архетипічні образи глядач отримує доступ до колективної пам'яті й символічних структур.

Історіографія архетипічних досліджень показує, що найбільш продуктивними виявилися підходи, які поєднують психологію з аналізом медіакультури. Це пояснюється тим, що сучасні форми мистецтва значною мірою функціонують у масовому форматі, де архетипи виконують комунікативну та ідеологічну функції. Відповідно, вивчення архетипів дозволяє аналізувати не лише естетичні стратегії, а й соціальні механізми впливу. Завдяки цьому архетипічний аналіз стає одним із ключових інструментів культурології, здатним пояснити масові феномени. Він демонструє, що архетипи є не лише спадком минулого, а й чинником сучасної культурної динаміки [15, с. 118].

Методологічні та історіографічні засади дослідження архетипів формують поле, у якому поєднуються різні наукові традиції. Вони демонструють, що архетип є багатовимірним феноменом, що поєднує психологічні, культурологічні та соціальні аспекти. Завдяки структурному аналізу та історіографічній систематизації можна окреслити як витoki концепції, так і її сучасні інтерпретації. Це дозволяє створити цілісну методологію, яка враховує як універсальні, так і специфічні риси архетипів. Подібний підхід відкриває перспективу подальшого застосування архетипічного аналізу у дослідженні кіно та інших мистецьких практик.

Окремий напрям історіографії становлять праці, де архетипи розглядаються як складова колективної пам'яті. У цьому випадку наголос

робиться на зв'язку архетипу з культурними універсаліями, які виявляються в повторюваних сюжетах і символах. Таке бачення пропонує Ж. Дельоз і Ф. Гваттарі, коли архетип інтерпретується не лише як психологічна структура, а й як культурний код, що забезпечує сталість культурного досвіду. Залучення концепції колективної пам'яті дозволяє простежити, як архетипи функціонують на рівні суспільних уявлень і політичних ідеологій. Це розширює поле дослідження, оскільки показує зв'язок архетипічних моделей з макросоціальними процесами. У цьому сенсі архетип стає інструментом аналізу історичної тяглості [15, с. 118–124].

Варто врахувати, що дослідження архетипів не може обмежуватися лише якісними методами інтерпретації. У сучасній науці дедалі частіше застосовуються кількісні підходи, що передбачають контент-аналіз сюжетів та образів у різних видах мистецтва. Такі дослідження дають можливість виявити статистичну повторюваність архетипічних мотивів і їхню еволюцію в часовій перспективі. Це особливо продуктивно для вивчення масового кінематографа, де архетипи можуть бути верифіковані через аналіз великого корпусу фільмів. Використання кількісних методів поєднується з якісною інтерпретацією, утворюючи змішану методологію. Такий підхід дозволяє зробити висновки, що базуються не лише на інтуїтивних припущеннях, а й на об'єктивних даних.

У цифровій культурі архетипи набувають нових форм реалізації, які виходять за межі класичного кіно. Особливо виразно вони виявляються у відеоіграх, де сюжетні квести й персонажні лінії будуються на універсальних моделях Героя, Мудрого Наставника чи Антагоніста. У таких наративах архетипи виконують не лише символічну функцію, а й структурують ігровий процес, надаючи йому динаміки й логічної завершеності. Водночас інтерактивність відеоігор дозволяє гравцеві ідентифікуватися з архетипом безпосередньо, що підсилює емоційний ефект. Це створює новий вимір архетипічного досвіду, який раніше був недоступним у традиційному мистецтві.

Не менш показовим є розвиток архетипів у серіальному контенті та VR-технологіях. Серіали з довготривалою структурою наративу дозволяють поступово розкривати архетипи й демонструвати їхні трансформації, що складно реалізувати у повнометражному фільмі. Віртуальна реальність, у свою чергу, створює умови для безпосереднього занурення в архетипічний світ, де користувач не лише споглядає, а й діє всередині міфологічного сюжету. Це змінює саму природу архетипу: він перестає бути лише символом і стає сценарієм поведінки. У результаті архетипічний аналіз дедалі частіше інтегрується у сферу digital humanities, поєднуючи когнітивну психологію, семіотику та медіадослідження.

Іншим аспектом методології є порівняльний аналіз архетипів у різних культурних контекстах. Оскільки архетипи мають універсальний характер, вони постають у культурі різних народів, проте з варіативними смисловими акцентами. Наприклад, архетип Матері може інтерпретуватися у європейському контексті як символ турботи й самопожертви, тоді як у східних культурах він може бути пов'язаний із космічним началом і циклічністю життя. Подібні зіставлення демонструють як універсальність, так і відмінності у трактуванні архетипічних моделей. Вони дозволяють зрозуміти, чому архетипи є одночасно глобальними й локальними структурами. Така методологія відкриває перспективи для міжкультурних досліджень.

Варто також відзначити застосування архетипічного аналізу у сфері комунікаційних і медійних досліджень. Масові медіа постійно звертаються до архетипічних моделей, адже вони забезпечують швидке розпізнавання та емоційну включеність аудиторії. Рекламні кампанії, новинні наративи та політичні промови часто використовують образи Героя, Жертви чи Ворога для створення переконливих сюжетів. У такому разі архетип функціонує як механізм впливу на масову свідомість. Дослідження цього виміру відкриває шлях до аналізу не лише мистецьких практик, а й соціальних комунікацій. Таким чином, архетипи виступають універсальними інструментами символічної політики.

Разом із розвитком архетипічних досліджень посилилися й критичні підходи, що ставлять під сумнів універсальність юнгіанської традиції. Одним із головних зауважень є те, що концепція колективного несвідомого не має достатньої емпіричної верифікації. Архетипи часто розглядаються як культурні конструкції, створені історією, літературою та медіа, а не як вроджені психічні структури. Це наближає дослідження архетипів до соціального конструктивізму, який наголошує на їхній умовності та культурній зумовленості. У такому контексті архетипи перестають бути «вічними формами» і постають як динамічні знаки, що формуються в межах конкретних культурних практик.

Ще одним напрямом критики є культурний релятивізм, який підкреслює відмінність архетипічних моделей у різних суспільствах. Якщо для західної традиції архетип Героя пов'язаний із індивідуальною перемогою, то в східних культурах він може виявлятися у формі гармонійного злиття з колективом. Це ставить під сумнів ідею універсальності архетипів та змушує дослідників враховувати локальний контекст. У результаті архетипічний аналіз набуває не лише психологічного, а й культурологічного виміру. Такий підхід відкриває можливість більш гнучкого розуміння архетипів у їхньому культурному різноманітті [14, с. 45–57].

Розвиток концепції архетипу був поступовим і спирався на різні інтелектуальні традиції. Від метафізичних інтерпретацій ідей до психологічних моделей та культурологічного аналізу простежується логіка поступової конкретизації поняття. У сучасному науковому дискурсі архетип втратив абстрактність і набув статусу аналітичного інструменту. Це забезпечило його інтеграцію у широкий спектр гуманітарних і соціальних наук. Водночас історіографія свідчить про тяглість цього поняття, що дозволяє говорити про архетип як про концепт із тривалою інтелектуальною історією.

Інтерпретація архетипів у кінематографі демонструє особливу актуальність цього поняття у XXI столітті. З одного боку, масова культура активно експлуатує архетипи у комерційних жанрах, створюючи впізнавані

образи, з іншого авторське кіно пропонує складні варіації архетипічних структур. І. Зубавіна наголошує, що архетипи забезпечують не лише символічне наповнення, а й визначають жанрову логіку фільму [13, с. 18].

У цьому виявляється подвійність архетипу: він може бути інструментом стандартизації та водночас механізмом творчої інновації. Це ще раз підтверджує динамічність архетипічних моделей.

Значущим викликом для дослідження архетипів є необхідність їхнього критичного осмислення в контексті сучасних соціальних трансформацій. Гендерні студії, зокрема, показують, що архетипи не є нейтральними, вони несуть у собі культурні упередження і стереотипи. Дослідження архетипу дівовітельки в українському кінематографі підтверджує, що архетипи можуть змінювати свою семантику відповідно до соціально-політичного контексту.

Це означає, що архетипічний аналіз має враховувати не лише універсальність образів, а й їхню соціальну зумовленість. Відповідно, методологія повинна поєднувати класичні підходи з критичними.

Окремої уваги заслуговує проблема взаємодії архетипів із новими медіа. Цифрові технології створили умови для появи інтерактивних форм репрезентації, де архетипи функціонують у гібридному середовищі. Відеоігри, соціальні мережі та стримінгові сервіси формують нові моделі архетипічних образів. У цьому контексті дослідження архетипів виходить за межі класичного аналізу мистецтва і перетворюється на інструмент вивчення цифрової культури. Це відкриває нові горизонти для методології, адже архетипічні структури виявляються адаптивними і здатними інтегруватися в нові медійні середовища.

Завершуючи методологічний та історіографічний огляд, варто підкреслити, що архетипічні моделі зберігають свою пояснювальну силу завдяки поєднанню універсальності та гнучкості. Вони водночас укорінені у колективному несвідомому і відкриті до культурних модифікацій. Історіографія показує, що архетипи постають не як застигли форми, а як динамічні структури, здатні відображати соціальні й культурні зміни. Це пояснює їхню постійну

присутність у гуманітарному дискурсі. Завдяки цьому архетипи залишаються ключовим інструментом аналізу не лише культурних, а й соціальних.

Питання методології архетипічного аналізу тісно пов'язане з проблемою інтерпретації символів. Символи є конкретними проявами архетипів, однак їхнє значення залежить від культурного контексту. Один і той самий символ може бути прочитаний по-різному в різних культурних середовищах, що створює складність для дослідника. Наприклад, образ Змія у європейській традиції часто трактується як прояв хаосу та небезпеки, тоді як у східній культурі він символізує мудрість і життєву силу. Це свідчить про необхідність герменевтичного підходу, що враховує багатозначність символів і їхню залежність від історичних умов. Така методологія унеможливорює універсалізацію інтерпретацій і вимагає від дослідника уважності до культурного контексту.

Історіографія архетипічних досліджень показує, що різні наукові школи наголошували на різних аспектах архетипу. Якщо для юнгіанців пріоритетним було виявлення несвідомих структур психіки, то для структуралістів головним став пошук універсальних сюжетних моделей. К. Леві-Стросс, наприклад, пояснював архетипи через бінарні опозиції, що лежать в основі міфології. Такий підхід дозволяв описати архетип як елемент системи, а не лише як психологічний феномен. Це розширило поле дослідження і надало йому формалізованого характеру. Водночас структуралізм підкреслив залежність архетипу від культурних форм, у яких він виявляється [28, с. 22–23].

Подальший розвиток методології відбувся під впливом постструктуралізму та культурних студій. Ці напрями акцентували на дискурсивній природі архетипів і можливості їхнього переосмислення у різних культурних контекстах. Архетипи в цьому випадку розглядаються не як сталі форми, а як конструкції, які можуть бути змінені через нові практики інтерпретації. У результаті акцент змістився з пошуку універсальних моделей на дослідження процесів їхньої трансформації. Це особливо помітно у гендерних і постколоніальних студіях, де архетипи аналізуються як механізми

культурної влади. Такий підхід дозволив виявити їхню роль у закріпленні або руйнуванні соціальних стереотипів.

Архетипічний аналіз також демонструє свою ефективність у міждисциплінарних дослідженнях. Він використовується в літературознавстві, мистецтвознавстві, соціології та навіть у політології. У політичному дискурсі архетипи допомагають пояснити успішність тих чи інших комунікативних стратегій. Образ Лідера, Рятівника чи Ворога активно застосовується у виборчих кампаніях і публічних виступах. Завдяки архетипам створюються наративи, які мають потужний емоційний вплив на аудиторію. Це свідчить про те, що архетипи є не лише предметом гуманітарного аналізу, а й практичним інструментом у сфері комунікацій.

Серед сучасних методологічних тенденцій можна виокремити прагнення поєднувати класичні архетипічні моделі з новими когнітивними підходами. Дослідники намагаються інтегрувати архетип у ширший контекст когнітивних схем, що керують людським мисленням. У цьому випадку архетип розглядається як універсальний шаблон, який допомагає індивіду інтерпретувати досвід. Такий підхід наближає архетипічні дослідження до когнітивної психології і робить їх більш придатними для емпіричної перевірки. Він також демонструє, що архетипи не є суто культурними конструкціями, а виконують роль когнітивних структур, закорінених у людській психіці.

У сучасній українській гуманітаристиці архетипічний аналіз застосовується для вивчення національної ідентичності. Дослідники звертають увагу на архетипи Героя, Жертви та Воїтельки, які формують основу національних наративів. Особливо актуальним є архетип Воїтельки, що репрезентує жіноче начало у воєнному контексті.

Він демонструє, що архетипи здатні адаптуватися до соціально-політичних умов і набувати нових значень. Це доводить, що архетипічні структури не лише зберігають історичну спадковість, а й трансформуються відповідно до сучасних викликів. Вивчення таких моделей дає змогу зрозуміти, як культура відображає і переживає кризові періоди.

Дослідження антигероя у західному кінематографі також засвідчує трансформацію архетипів. Якщо класичний герой уособлює моральні цінності, то антигерой є амбівалентною фігурою, що поєднує добро і зло.

Це свідчить про зміну суспільних уявлень про мораль і відповідальність. Архетип антигероя став відображенням нової культурної ситуації, де традиційні опозиції більше не працюють. У цьому сенсі архетипи залишаються актуальними, бо здатні репрезентувати нові соціальні й етичні реалії. Аналіз антигероя допомагає простежити, як архетипи реагують на зміни суспільної свідомості.

Сучасна гуманітаристика пропонує нові напрями інтерпретації архетипів, зокрема у постколоніальних студіях. Тут архетипи розглядаються як інструменти влади, що відтворюють ієрархію «імперії» та «колонізованого». У літературі та кінематографі глобального Півдня активно досліджуються архетипи Визволителя й Колонізатора, які структурують наративи боротьби та емансипації. Цей підхід особливо цінний для українського контексту, де архетипи функціонують у політичних і культурних протистояннях із зовнішньою агресією. У такому випадку архетип стає не лише психологічною категорією, а й символом національної самосвідомості.

Ще однією новацією є розуміння архетипів як інструментів формування національних ідентичностей. У сучасних умовах глобалізації вони виконують функцію маркерів, що відрізняють одну культуру від іншої. Український кінематограф активно використовує архетип Матері-Землі, Воїтельки та Героя як основні символи національної ідентичності. Їхня трансформація під впливом соціальних і політичних викликів свідчить про здатність культури зберігати тяглість і водночас реагувати на нові реалії. Такий підхід демонструє, що архетипи залишаються дієвими інструментами культурної репрезентації й у XXI столітті.

Узагальнюючи, можна відзначити, що сучасні методології та критичні підходи суттєво розширили межі архетипічного аналізу. Вони вивели його за межі класичного психоаналізу і надали йому міждисциплінарного характеру.

Архетипи тепер розглядаються не лише як вроджені моделі, а й як культурні конструкти, що виконують соціальні й політичні функції. Це доводить їхню актуальність і пояснювальну силу навіть у новітніх формах культури, зокрема цифрових медіа та постколоніальних дискурсах.

Узагальнюючи сучасні методологічні та історіографічні підходи, можна стверджувати, що архетипічний аналіз еволюціонував від пошуку універсальних форм до дослідження їхньої культурної варіативності, демонструючи поєднання психології, культурології, семіотики, комунікативних і когнітивних наук. Історіографія засвідчує тривалу тяглість концепції, яка зберігає продуктивність завдяки здатності адаптуватися до нових наукових парадигм. Сучасна методологія передбачає одночасне врахування універсальності й контекстуальності, що створює підґрунтя для побудови комплексної моделі, придатної для аналізу як класичних культурних текстів, так і медіапрактик. Архетипи пройшли шлях від філософських інтуїцій античності до міждисциплінарного аналітичного інструменту в гуманітарних науках, а їхнє дослідження систематизується у таблицях і схемах, які відображають логіку розвитку та функціональну динаміку концепції. Врахування критичних і гендерних підходів показує, що архетипічний аналіз не є статичним і потребує врахування соціальних трансформацій, що зумовлює перспективність його застосування для інтерпретації кіно, медіа та цифрової культури.

РОЗДІЛ 2

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ АРХЕТИПІВ У ПОПУЛЯРНОМУ КІНО ХХІ СТ.

2.1. Архетипічні образи та матричні форми в сучасному кіно.

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» [14].

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 [14].

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 [14]. 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 індивідуації, тобто становлення особистості, її інтеграції “за образом і принципом Бога в людині”» [46, 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 божевіллі втратили цей зв’язок [15]. Самість як осердя особистості має здатність поєднувати дуальні протилежності. Персоніфікація Самості відбувається через дуальний образ Героя/Тіні.

Герой – найпоширеніший архетиповий «знаменник», різні модифікації якого можна простежити у більшості творів, створених людством. Цей образ покликаний перетинати кордони та змінювати хід подій та стани речей. [14] Даний архетип є пасіонарним, тобто активно діяльнісним, енергійним, рушійною силою оповіді. Пасіонарій часто є тим, хто протистоїть зовнішній могутній силі, яка перешкоджає поступу та бажає нашкодити. Герой-захисник повинен сміливо протистояти Антигерою (Тіні/Трикстеру), тому нерідко даний архетипічний образ відкривається у фільмах з мотивом війни, «полювання на відьом» тощо. Яскравим прикладом типового Героя є Джеймс Бонд (фільми із серії «Бондіани» 1962-2021 рр.), Гаррі Поттер (серія фільмів про Гаррі Поттера 2001-2011 рр.), Пітер Паркер (фільми про Людину-павука), Обі-Ван Кенобі (серія фільмів «Зоряні війни») тощо. Сюжетно-трансформований архетип Героя можна простежити у будь-яких жанрах кіно – від воєнних фільмів до підліткової фантастики. Антигероєм проте можуть бути як зовнішні обставини, умови, образ загального зла або ж ворожі до Героя стихії, так і індивідуально зорієнтований противник Героя – Трикстер. У міфологічній свідомості людини

цей образ поєднує в собі риси народного «клоуна», «обдуреного брехуна», героя карнавальної культури, злого жартівника, що порушує спокій і сіє хаос. Юнг порівнював Трикстера з полтергейстом, чий злі та безглузді витівки схожі на поведінку невихованої дитини. Розглядаючи цей архетип під таким кутом, можна запевнитись, що Трикстер відображає інфантильну сторону людства, яке подеколи поводить як дитя, що незадоволене грою. [45]

Трагедія, відторгнення, абсурдність існування, соціальна несправедливість породжують зло і божевілья, які втілені в образі головного героя психологічного трилера «Джокер» (Т. Філіпс, 2019) – стендап-коміка – невдахи Артура Флека (Джокера) – уособлення вже відомого архетипу Трикстера. Події відбуваються у місті Готем, що перетворилося в ядро хаосу та анархії. У центрі сюжету хронічно нещасний герой Артур, який до того ж має психічні проблеми: розбіжність між реальністю та вдаваним образом породжує компульсивний синдром, що супроводжується неконтрольованими нападами сміху. Одного разу Артур, одягнений у клоунський костюм, зустрів трьох молодих п'яних службовців, які чіплялися до дівчини, - його охопив нестримний сміх. Це спровокувало агресію в людей і вони напали на нього, але Флек мав зброю. У результаті він застрелив їх усіх. Спровокувавши цим випадком реакцію суспільства, головний герой консолідував руйнівну силу Трикстера на ґрунті протестів та заворушень через невдоволення населення Готема рівнем життя. У фіналі фільму Артур з'являється на шоу своєї мрії з Мюрреєм Франкліном. Флек назвався Джокером та зізнався у своєму злочині в метро, обґрунтувавши скоєне тим, що ті люди були просто поганими. Вони були жахливими виродками і, зрозуміло, що кожен міг би зійти з розуму через це, - вважав Флек. Телешоу завершується вбивством Франкліна Джокером у прямому ефірі.

Саме існування Артура на тлі відчуження, невдоволення, несправедливості та насмішок, виглядало як абсурдна комедія, що перетворилася згодом на справжнє шоу жахів. Тут він став головним антагоністом, який мстився людям і світу за свою власну неповноцінність –

демонічною постаттю, повнокровним втіленням Трикстера. [45] Абстрактне зло та невдоволення громадян об'єдналося, спричинивши жахливий вибух, в результаті якого це колективне зло поширилося містом, наче чума. Готем перетворився на пекельну, без перебільшення, вакханалію — пожежі, бійки, вбивства, знущання, божевільні танці серед руїн і вогню. Місто постає гротескним, гіпертрофованим кошмаром, інваріантом реального світу, що віддзеркалює його негаразди та соціальні проблеми. [45]

Окрім класичних юнгіанських архетипів, кінематограф використовує дуже широке коло універсальних образів, що походять зокрема з міфологічних, фольклорних та літературних систем. Вони належать до колективної пам'яті цілого людського роду та зчитуються з тексту несвідомо, утворюючи цупку невидиму тканину образної структури кінотвору. [14]

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 [15].

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 Віттсбурзі 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 [29]. Апелюючи до теорії Р. Барта: на руїнах забутих старих міфів будується храм нових архетипових образів [43]. Сучасне кіно піднімає на поверхню позачасові міфологічні мотиви, наповнюючи їх змістом відповідно до вимог сучасної культури.

Наростання динаміки життя, стрімкий розвиток інноваційних технологій і поширення медіакомунікацій зумовлюють втрату духовних і ціннісних орієнтирів у сучасному суспільстві. Водночас спостерігається відхід від

раціоналістичних і прагматичних підходів до осмислення світу на користь світоглядно-гуманістичного осмислення людини і її місця у світі, що актуалізує звернення до архетипічних образів як позачасових носіїв культури [18], зокрема в кінематографі. В даному дослідженні запропоновано культурологічний аналіз архетипічних мотивів у кіно на прикладі етногорору «Відьма» Роберта Еггерса.

Здавна остракізм навіював жах на людину колективного способу життя, оскільки фобія Чужого/Іншого прирівнювалась до страху Потойбічного, а отже – ворожого. Свідченням цього є приказка: «Сам у полі не воїн», адже людина як істота соціальна потребує знайомих облич, місць та вражень, аби відчутти себе причетною до чогось більшого і важливішого, аніж вона сама. Якщо ж людська істота цього не відчуває, незнайомі місцини й люди поглинають її, з'являється загроза асиміляції індивіда у чужому просторі, що прирівнюється почасти до втрати ідентичності, а отже символічної смерті. У стрічці Роберта Еггерса «Відьма» (2015), незважаючи на вигнання, сім'я продовжує вірити й жити: вірити у Всевишнього, у майбутнє (близьке та далеке), жити своє маленьке важке життя. Архетипічні образи з'являються з перших хвилин фільму: родина оселяється біля лісу, символіка якого зазвичай пояснює темний та заплутаний світ людського несвідомого. Ліс – це алегоричний простір витісненого із людської свідомості, де може трапитись що завгодно і хто завгодно. Еггерс назвав фільм «Відьма» новоанглійською казкою, що відсилає до джерела архетипових образів – фольклору. Н. Лисюк зазначає, що найбільш концентрованою архетиповістю вирізняються першотвори, тому результат народної творчості вміщує в себе універсальні набори незалежних архетипових одиниць, як-от міфологічна символіка, архетипічні мотиви та образи [27]. У сцені, де батько сімейства та його син Кейлеб, хлопчик у передпубертатному віці, йдуть потайки від інших на полювання у ліс, ведеться розмова про людську грішність. Дитину проймає екзистенційний жах, він спалахує у нерозумінні, переймаючись питанням: якщо він грішний, бо є породдяма Адама, то чи матиме він змогу потрапити до омріяного християнами Раю? А якщо Всевишній не почує його молитви? А раптом він тепер приречений на вічні

муки Пекла? Вже в такому юному віці пробуджується Его, що невтомно вимагає пояснень, зрозумілостей та гарантій. Паросток Его стикається із невмолимим повітрям Реальності, де панує невідомість та могутнє неконтрольоване Зло. Сцена, в якій батьку не вдається вполювати кроля, показує архетипове протистояння Людини та Природи. Мізерна, вигнана з общини людинка потрапляє у лоно природи й намагається там господарювати, неусвідомлюючи, що цей бій ніколи не стане рівним. Усе в кінострічці презентує неприязність середовища: чуже прирівнюється до ворожого, звідси й сюжетна лінія з образами потойбіччя із фольклорної реальності Нової Англії. Всі візуальні елементи ніби волають до глядача: «Будь наготові! Зло близько!». Зелено-сіра палітра, майже відсутні довгі діалоги, туманний простір дають відчуття дискомфорту та емоційного холоду. Глядач емпатично приєднується до головних героїв кінострічки із відчуттям неприязні середовища та близькості Зла, що дихає в потилицю, залишаючись проте невидимим.

Цікавим з точки зору архетипіки є образ Кроля чи то Зайця, що з'являється у фільмі дуже часто як натяк, пересторога чи попередження. У статті Ілі Дайнса «Заєць та його Альтер-Его у Середніх віках» досліджено символіку кролів та зайців у середньовічних бестіаріях [47]. В класичній зоології та біблійній екзегезі автор не примітив негативних конотацій щодо названих тварин. До XII ст. антична традиція зображування зайця як символу розпусти вкорінилась у біблійній словесності, відтак зайцю гарантувалась «погана репутація». Кролику (Cuniculus) у цьому контексті не пощастило через свою зовнішню схожість із зайцем та «нещасливу» назву, яка, хоча й не пов'язана етимологічно зі словом cunpus, вважалася проте похідною від нього. Проаналізувавши бестіарії XII-XIII ст. Дайнс дійшов висновку, що в Середньовіччі існувало два образи зайців. Перший був реальною тваринкою, що жила у природному середовищі, зображувана у сценах полювання тощо, і саме цей заєць мав стільки негативних конотацій, що тягнуться із Античності; другий з'явився у високій традиції сцен Створення світу і Надання імен істотам

у бестіаріях та інших джерелах, і це був не заєць у строгому сенсі, а скоріше його Альтер-Его – *Lepusculus Domini*, через сцени, де він був першим названим створінням та улюбленцем Адама [47]. Що ж до народної культури, то існує легенда про такого собі Бауермана, мисливця з Дартмура. Історія розповідає, що полювавши на кроликів у місцевих болотах, він і його зграя мисливських собак випадково натрапили на шабаш відьом. Ця зустріч сильно порушила церемонію, яку проводили відьми, оскільки собаки Бауермана перевернули магічний казан. Відьми розлютилися через таке нахабне вторгнення і вирішили покарати мисливця наступного разу. Відьмам, завдяки перетвіленню на зайця, вдалося завести Бауермана і його собак у болото, де їх перетворили на камінь — назавжди заточивши у граніті серед ландшафту Дартмура. Кажуть, що собак можна знайти серед гострих скель на вершині Хаунд-Тор, а сам мисливець перетворився на скелю, відому як Ніс Бауермана. Загалом, численні народні казки розповідають про зайців, які насправді є відьмами в маскуванні, або про старих жінок, викритих як відьми, коли вони поранені в своєму тваринному вигляді. Коли в Європі остаточно вкорінилось християнство, зайці та кролики, що пов'язані із давніми поганськими жіночими божествами, стали асоціюватись із відьмами і сприйматись як їхні фамільяри. Ці створіння лісу символізували магію та чаклунство, а в народних казках і легендах виступали в ролі відьом у вигляді тварин. Роберт Еггерс, надихаючись новоанглійським фольклором, не міг пройти повз такого яскравого образу, тому ввів у сюжет кролика як відьму у тваринному вигляді у вузькому сенсі, а в широкому сенсі як Зло втілене у тваринній природі.

Оскільки цей твір можна віднести до етногорору, то архетипи/архетипові образи та мотиви тут транслуються із джерела фольклору. Наприклад, можна простежити ті самі теми у казках братів Грімм. Очевидними є також притаманні плодам народної творчості анімалістичні мотиви: чорний козел як Диявол, що шепоче до дітей, заєць як втілення злої відьми. На основі здійсненого аналізу фільму «Відьма» можна виділити три рівні архетипових образів. Перший рівень – дрібні фольклорні образи-символи як-от заєць/кріль.

Другий рівень охоплює втілення архетипів в образах головних героїв, наприклад, Тінь як потойбічне зло (Відьма з лісу), архетип Невинної Діви (Томасін), пробудження Его (Кейлеб). Третій рівень – архетипи глобального значення як-от архетип Лісу, архетипова боротьба Людини та Природи, архетиповий мотив Світла й Темряви як Добра та Зла.

2.2. Архетипи грецької міфології у фільмах ХХІ ст.

Задовго до класичного термінологічного оформлення К. Юнгом архетип в наукових колах сприймався як інваріант міфів чи фольклору різних культур. (Зубавіна кіноархетипіка) Кіно має міфологічну природу, адже на екрані глядач спостерігає за плином оповіді, істини якої безперестанно апелюють до колективної прапам'яті, відкриваючи шлях до архетипічних мотивів та образів. (Зубавіна кіноархетипіка) В основу сюжету кіно часто покладені архетипи відомих міфологічних систем Давньої Греції. Проходячи фільтрацію сучасного часу, що включає процес врахування культурних цінностей, традицій, усталених на сьогодні суспільних норм, формується сучасна версія добре відомих образно-міфологічних форм, т.зв. «нова міфологія». (Зубавіна кіноархетипіка) Архетипіка «нової міфології» лежить в основі стратегій кіноіндустрії.

Задля виконання своєї сугестивної функції кіно використовує матричні архетипи міфології. Цей вплив створює сприятливі умови не лише для самоідентифікації та формування особистості, а й для міжкультурного спілкування. За К. Юнгом, архетипи виступають міфогенними одиницями підсвідомого, а тому відгукуються суспільному досвіду певними патернами поведінки та уявленнями. Кажучи глобально, універсальність культури полягає у постійній повторюваності архетипових мотивів та образів у міфологіях різних народів світу, незалежно від місця їхнього проживання. А кіномистецтво в свою чергу як надпотужна семіотична система створює єдині культурні сенси,

що мають під собою міцний фундамент колективної несвідомої пам'яті. (Зубавіна кіноархетипіка)

Кіно як індустрія нових часів XX ст. глобалізує сприйняття світу, створюючи велику кількість трансформованих під потреби сучасності міфологічних образів, поповнюючи скарбницю архетипів різних культур. Сучасна екранна міфотворчість наділяє відомі з часів Давньої Греції ситуації та персонажів новим смислом. Частково від правильної інтерпретації міфу та розкриття архетипічного ядра залежить успішність того чи іншого кінопродукту та прибутковість усієї індустрії. Тому дослідники нашої доби зацікавлені у вивченні кіноархетипіки, але не лише з точки зору естетичного, психологічного або ж культурологічного аспекту, а й прагматичного моменту. Незважаючи на складну ієрархію модифікованих образів із міфів та фольклору, фактично кожен з них по окремої зводяться до єдиних архетипових «знаменників». [14] Оскільки сучасна європейська цивілізація досі живе із давньогрецькою підсвідомістю, ми можемо говорити про міфологічні мотиви, глибоко вкорінені в мистецтві. У кінематографі XX ст. продукт попкультури, зосереджений на охопленні чим більшої аудиторії, вдало трансформував давні міфологічні підмурки. Використовуючи сучасні технології CGI, кіно виконує сугестивну функцію успішніше, ніж будь-що та будь-коли в історії медіа.

Одним із фундаментальних архетипічних мотивів є буквальна та метафорична Подорож, яка в давньогрецькій міфології широковідома як Одиссея. На нашу думку, Одиссея, в контексті європейської колективної свідомості, є спільним «знаменником», що охоплює найважливіші аспекти культурного поступу, а також репрезентує вічне людське бажання пошуку Істини в новому, незнайомому, непізнаному досі. Відома стрічка американського кінорежисера Крістофера Нолана «Інтерстеллар» (2014) має складний інтелектуальний аспект, що вимагає відкритого, «танцюючого» у ніцшеанському визначенні, розуму. Історія далекої самотньої подорожі у непізнанному Всесвіті переплітається із темою стосунків між батьками та їхніми дітьми. Цей фільм нагадує глядачам про людську мізерність буття в

порівнянні із безкінечною галактикою, проте водночас вказує на те, наскільки унікальною є наша планета Земля. У своїй візуальній величі Нолан спромігся поєднати у цій історії темпоральні наукові дослідження та позачасовий міф. Філософські екзистенційні питання та емоційна глибина тримають динаміку сюжету, переплітаючи метафізичне та приземлене. Перегукуючись із класичними архетипічними мотивами Подорожі, фільм ставить позачасові питання про виживання людства та пошук сенсу в постійно мінливому космосі та, здається, не надто привітному до людини, космосу. Атмосфера невблаганного та неосяжного космічного простору підсилює універсальні символи, поєднуючи науку та міфи, що слугує полотном для архетипів, які резонують античним літературним традиціям. [42] Нолан дотримується у своїй кіноодіссей наративного шаблону про «Подорож Героя», розробленого Джозефом Кемпбеллом, [16] згідно з яким Герой (у цьому випадку Купер (Меттью МакКонахей)) вирушає у мандри, сповнені насиченими пригодами, випробуваннями та негараздами, зіткненням із невідомим. Розглянемо як ця структура працює в історії «Інтерстеллару».

Першим пунктом Кемпбелл визначає поклик головного героя до пригод: у фільмі Купера спонукали залишити своє життя на Землі, обґрунтувавши необхідністю врятувати людство та знайти придатну для життя планету. Наступним структурним елементом цього шаблону є перетин певної межі (у фігуральному чи буквальному сенсі): Купер та його команда відправляються в космос, вони залишають позаду звичний світ, потрапляючи в невідомі небезпеки. Скелетом будь-якої героїчної оповіді за Кемпбеллом є випробування головного героя та союзників ворожим простором: потрапивши у паралельний Всесвіт крізь червоточину, відвідавши чужі планети та переживши уповільнення часу, Купер стикається з фізичними та емоційними викликами, а доктор Манн (Метт Деймон) уособлює темну сторону людських інстинктів виживання, що відповідає юнгівському архетипу Тіні. В кінці фільму Купер повертає життєво важливі знання з тессеракту, дозволяючи людству вижити. Його подорож долає фізичні відстані та час, відповідно до останнього пункту

цього наративного шаблону – повернення з еліксиром, завершуючи тим самим арку Подорожі Героя. [45] Нолан розміщує футуристичний космічний наратив у позачасовій міфологічній структурі. Купер — не просто астронавт; він — архетипний герой, подібний до Одиссея з поеми «*Odyssey*» Гомера, який долає невідоме, стикається з внутрішніми та зовнішніми викликами та зрештою повертається додому зміненим.

Ще одним універсальною та повторюваною архетиповою моделлю, що походить із грецької міфології, є образ Прометея - титана, що кинув виклик богам і подарував людству вогонь знань, за що його покарали вічним стражданням прикутого на скелі. Це частина теми науково-фантастичного фільму «Прометей» (Р. Скотт, 2012). Сюжет розповідає про групу вчених, найнятих корпорацією, для наукової експедиції до планети, де, на їхню думку, зараз живуть інопланетяни, які створили людську расу. Потрапивши туди, герої стикаються зі втраченою цивілізацією та хворобою, яка, здається, росте всередині їхніх тіл. Інопланетна раса, яка нібито створила людство, називається у фільмі Інженерами. У стрічці розглядається ймовірність, що щось їх створило спочатку, а те, що залишилося від первісного творця, стало людством у процесі еволюції. У цьому футуристичному сюжеті Рідлі Скотт показує стосунки людства з богами, себто з їхніми творцями. В розгортанні оповіді ми дізнаємося про наслідки цієї реbelieї проти богів. Ядро фільму — це людська експедиція, щоб знайти своїх творців та дізнатися про смертність, проте екіпаж платить надто високу ціну від наслідків своєї погоні за істиною буття, адже майже для кожного з них це призводить до смерті та руйнування. Окрім того, існує теорія, що планета, яку вони відвідують, LV-223, насправді символізує біблійну книгу Левит, вірш 22:3: «Скажи їм: “Для майбутніх поколінь, якщо хтось із ваших нащадків буде церемоніально нечистим і все ж наблизиться до священних дарів, які ізраїльтяни посвячують Господу, то така людина має бути вигнана з-перед Моїх очей. Я — Господь”». І люди, і Інженери були відрізані від тих, хто їх створив. І коли вони шукають відповідей, то знаходять лише руйнування.

Зрештою, пробудження первісного Інженера призводить до бажання полетіти на Землю, щоб убити та знищити всіх. [49]

Отже, доходимо до висновку, що кіно створює єдині кроскультурні сенси, які засновуються на колективній несвідомій пам'яті. «Нова міфологія» є фундаментом сучасної медіакультури, зокрема кіноіндустрії. Універсальність культури полягає у повторюваності архетипових моделей у міфологіях різних народів світу, що згодом стало ядром будь-якого твору екранного мистецтва. Найпоширенішими архетипами, що безпроблемно можна помітити у сучасних продуктах популярного кіно є Самість, що знаходить своє втілення у таких образах як Герой, Тінь, Трикстер. Серед жанрового різноманіття кінематографу виділяємо архетипи Тіні, Чужого та Іншого, що притаманні для горорів, наукової фантастики.

Багато архетипів заклалися у колективному несвідомому через давньогрецьку міфологію, що можна простежити у сюжетах та персонажах популярного кіно ХХІ ст. Окрім міфологій, джерелами архетипічних образів може також бути фольклорні та літературні системи. Відгалуження фільмів жахів, що надихаються народними віруваннями та традиціями, зветься етногорор. На прикладі фільму Роберта Еггерса «Відьма» (2015) бачимо, що архетипами можуть слугувати як образи з анімалістичних мотивів, дрібні фольклорні образи-символи, так і більш абстрактні архетипічні моделі Лісу, Світла й Темряви, Добра і Зла.

РОЗДІЛ 3

АРХЕТИПИ В ПОПУЛЯРНОМУ КІНО: УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІД

Український кінематограф завжди був чутливим до архетипічних структур, адже його становлення відбувалося у політичних і культурних контекстах, де потреба в символах національної ідентичності була особливо відчутною. Архетипи постають не як декоративний елемент, а як спосіб осмислення історичного досвіду й колективної пам'яті. Від ранніх стрічок Олександра Довженка до новітніх проєктів 2020-х років українське кіно неодноразово зверталося до образів Героя, Матері, Жертви, а також універсальних архетипових фольклорних та літературних образів. У цих образах закріплювалися ключові уявлення про народ, його випробування та здатність до відновлення. Тому аналіз архетипів у вітчизняному кіно є водночас вивченням культурної саморепрезентації [13, с. 18–27].

Архетип Героя в українському кіно має особливу історію. У довоєнному та повоєнному періоді він репрезентувався переважно через ідеалізовані постаті борців за соціальну справедливість або переможців війни. З часом ця модель втратила монолітність і набула рис внутрішньої драматичності. У сучасному українському кіно Герой часто постає як звичайна людина, поставлена перед екстремальними обставинами, що потребує морального вибору. Така еволюція відображає зміну суспільних орієнтирів: від колективістської ідеології до індивідуальної відповідальності. Це свідчить про здатність архетипу адаптуватися до соціальних змін і зберігати пояснювальну силу.

Ми погоджуємося із тезою, що архетипіка українського культурного контексту базується на його етноцентричності як аспекті регулятивної функції архетипу. Історичний фон культурного поступу безпосередньо вплинув на репрезентацію архетипічних образів у візуальному мистецтві. Окрім того, феномен культурної пам'яті, притаманний адже традиційної складової культури, фіксує події минулого у формі культурного архетипу, що виступає

певною інтерпретаційною моделлю для орієнтування нації у міжкультурній комунікації. [33] В сучасному контексті медіареальності можна побачити тенденцію поєднання культурно-ідеологічних наративів із універсальними архетипічними мотивами, що підсилює емоційний зв'язок культурного продукту із реципієнтом. В умовах глобалізації українська культура потребує діалогу та приєднання до загального людського досвіду. Таким чином, українське виробництво візуального продукту, зокрема кіно, потребує зміщення акценту із абстрактного культурного архетипу на втілення конкретних архетипічних образів сучасної світової екранної культури. Це дасть змогу не просто інтерпретувати архетипну символіку, а й розвивати чутливість до архетипіки світового культурного людського досвіду. [33]

Важливим елементом є архетип Матері, який у вітчизняному кіно традиційно набував символічного виміру. У фільмах Довженка образ Матері ототожнювався із землею, родючістю й тяглістю життя. У новітньому кіно цей архетип постає у більш соціальному контексті, репрезентуючи жінку як берегиню родини в умовах війни, економічних криз чи вимушеної міграції. У такий спосіб архетип Матері стає не лише міфологічною фігурою, а й образом соціального виживання. Він демонструє, як архетипічні структури проникають у сучасні суспільні реалії.

Архетип Жертви посідає особливе місце в українському культурному коді. Він пов'язаний із досвідом Голодомору, воєн і репресій, які залишили глибокий слід у колективній пам'яті. У кінематографі архетип Жертви не лише відтворює трагізм минулого, а й функціонує як спосіб артикуляції травматичного досвіду. У сучасних фільмах цей архетип трансформується: він може набувати вигляду персонажа, який здатний перетворити страждання на джерело внутрішньої сили. Це змінює акцент з пасивності на активну позицію й демонструє культурну переорієнтацію.

Таблиця 3.1.

Основні архетипи в українському кінематографі

Архетип	Історичний контекст	Типові риси	Трансформації у ХХІ ст.
Герой	Війна, колективна боротьба	Сміливість, жертовність	Індивідуальна відповідальність, моральний вибір
Мати	Земля, родина, традиція	Турбота, родючість	Соціальна опора в кризових умовах
Жертва	Травматичний досвід (Голодомор, війни)	Страждання, пасивність	Перетворення травми на силу

Побудовано автором на основі [13, 14, 15]

Подана таблиця демонструє, що архетипи не є застиглими структурами, а постійно змінюються, відображаючи нові соціальні умови. Їхня трансформація у ХХІ столітті свідчить про здатність культури поєднувати історичну спадковість із сучасними викликами. Зміна ролі Героя та Жертви відображає зміну парадигми: від колективного підходу до індивідуального. У той час як архетип Матері залишається стабільним у своїй основі, він розширюється за рахунок соціальних функцій.

Сфера репрезентації національного архетипу в українському кіно не обмежується сюжетною тематикою, оскільки включає позавербальні коди міміку, жест, пластику руху, ритм монтажу та інтонацію кадру. Національна стилістика вибудовується через апеляцію до фольклорних мотивів і образів колективної історичної пам'яті, що утворюють стабільні семантичні осі для інтерпретації персонажів. У цьому контексті міфопоетичний напрям (Довженко, Параджанов, Іллєнко) задав канон «матриць архетипу», які відчитуються навіть у сучасних воєнних оповідях. Архетип Матері-Землі функціонує як візуальний інваріант, тоді як архетип Героя набувають тактильної й пластичної виразності через кіноритм і композицію простору

кадру. Така організація екрана демонструє, що національний архетип працює не лише на рівні символу, а й на рівні кіномови.

В українському кіно архетипи функціонують не ізольовано, а у взаємозв'язках, створюючи складні символічні конфігурації. Герой нерідко поєднується з образом Жертви, що відображає українську історію як шлях випробувань і боротьби. Мати може співіснувати з образом Воїтельки, утворюючи нову модель жіночої суб'єктності. Такі комбінації створюють багаторівневі сюжети, які відрізняються від класичних західних моделей. Це робить український досвід унікальним, оскільки він демонструє поліфонію архетипічних образів.

Зміни архетипів у кіно значною мірою визначаються історичним і політичним контекстом. У часи незалежності український кінематограф отримав можливість переосмислювати радянську спадщину, у якій архетипи були інструменталізовані ідеологією. Натомість сучасні режисери звертаються до архетипів як до механізму саморефлексії. Це дозволяє поєднати колективну пам'ять із індивідуальними історіями, уникаючи однозначних трактувань. У результаті архетипи набувають поліфонічності й відкритості до інтерпретацій.

Сучасний український кінематограф активно використовує архетипічні моделі для створення міжнародного іміджу. Образи, які зрозумілі у світовому культурному коді, дозволяють українським фільмам бути впізнаваними на фестивалях. Водночас вони залишаються вкоріненими в локальну історію, що додає їм унікальності. Така подвійність універсальності і локальності робить архетипи ефективним інструментом культурної дипломатії. Це ще раз підтверджує їхню функцію як засобу комунікації між культурами.

Незважаючи на важливість ролі феномену культурної пам'яті та національного самопізнання крізь архетипічну символіку, ми схилиємось до думки, що дослідження української архетипіки надто акцентує увагу на її етноцентричності. В умовах війни виробництву українського культурного продукту потрібно навчитися тримати баланс між культурно-ідеологічною функцією репрезентації архетипів та утримування діалогу із загальнолюдським

культурним досвідом. Це має потенціал зменшити прірву культурного непорозуміння на рівні колективного несвідомого між українською культурою та світовою ареною.

У контексті цієї тези, пропонуємо проаналізувати стрічку «Ти-космос» (2025) українського сценариста та кінорежисера Павла Острікова як приклад гармонійного поєднання репрезентації кіноархетипів світового та суто українського локального контексту. Головні герої стрічки – космічний далеkobійник Андрій Мельник (Володимир Кравчук) та робот-помічник Максим (Леонід Попадько). Під час однієї з його космічних відряджень Земля вибухає і Андрюха залишається на самоті не просто на своєму кораблі «Обрій», а в усій галактиці. Стрічка наповнена щирістю та справжністю людських переживань у пограничних станах кризових ситуацій. Андрій Мельник не є стандартним втіленням архетипу Героя в його юнгіанському або кемпбеллівському значенні. Він не має шаблонної архетиповості у вигляді тяги до пригод, одісеєвої сміливості чи впертості. Міжкультурний універсальний архетип Героя в цьому випадку поєднується із простою чуттєвістю та гумором на фоні екзистенційного відчаю. Цікавим є те, що архетип Тіні тут не є персоніфікованим, але виступає втіленням екзистенційної самотності в позачасовому просторі. Андрію Мельнику навіть в умовах такого вимушеного остракізму вдається зберегти свою людськість, справжність, що гармонійно контрастує із загальним трагічним фоном стрічки. Окрім того, в цьому персонажі відкривається також і архетип Творця, адже задля уникнення смутку він ліпить фігури з пластиліну, що згодом відіграє роль ключового символу фільму – Надії. Також Андрій емоційно чутливий до музики: у свою космічну подорож він взяв колекцію музичних пластинок та програвач і часто насолоджувався музикою, перебуваючи так далеко від рідного дому.

Коли Андрюха у фільмі виходить у відкритий космос, відбувається перша коротка зустріч Героя із Чужим, незнаним простором. Його другий вихід проте стає фінальною точкою його життєвого шляху, адже, перебуваючи на межі смерті, головний герой вирішує виконати власне останнє бажання – побачити

Катрін, жінку, яка так само, як і він, застрягла в екзистенційній агонії на спостережній станції на орбіті Сатурна. Для Андрія відкритий космічний простір – це і є міфологічне Потойбіччя. Мотив сходження Героя у світ мертвих здавна фігурував у більшості міфологічних систем від Шумеру до Древньої Греції. В контексті аналізу даної кінострічки варто звернути увагу архетиповий мотив Орфея та Еврідіки, який можна проглянути крізь тло сюжету. Цей міф є найпотужнішим символом трагічного кохання, що впродовж століть тягнеться червоною аріадниною ниткою через усю історію культури та мистецтва. Як і Орфей, Андрій йде на зустріч Еврідіці-Катрін у потойбіччя, що втілене в «мертвому» космічному просторі. «Ти-космос», як і давньогрецький міф, показує, що любов – всесильна та всеосяжна. Сцену, де Андрій та Катрін зустрічаються у вакуумній невагомості, можна описати рядками з «Метаморфоз» Овідія: «Вже й до землі недалеко було, до меж її верхніх,- / Тут, допомгти Еврідіці бажаючи, спраглий любові, / Глянув на неї Орфей — і вона зісковзнула в провалля. / Руки співець простягнув, сподівавсь підхопити дружину,- / Марно: тремтливих долонь тільки подув летючий торкнувся». [36, Книга десята, 55-59] «Ти-космос» Павла Острікова – стрічка, яка наразі є винятковою в українському кіноконтексті: поєднання наукової фантастики із притаманною українському кінематографу сентиментальною щирістю.

Застосування архетипічного аналізу в українському кіно дозволяє виявити механізми емоційного впливу на глядача. Архетипи виконують функцію «емоційних кодів», які забезпечують швидке впізнавання і занурення у сюжет. Вони створюють ефект колективної причетності, адже глядач упізнає у персонажах символи власної історії. Такий ефект особливо виразний у фільмах, що стосуються воєнної тематики, де архетипи Героя, Жертви, Чужого стають основою емоційного переживання. Це робить архетипи ключовим елементом культурної комунікації.

Таблиця 3.2.

Функції архетипів у сучасному українському кіно

Функція	Опис	Приклади реалізації
Емоційна	Викликати колективне співпереживання	Воєнні драми, біографічні фільми
Когнітивна	Структурувати сюжет і жанр	Історичні епопеї, міфологічні драми
Ідеологічна	Формувати уявлення про ідентичність	Фільми про боротьбу за незалежність
Комунікативна	Забезпечувати діалог із міжнародною аудиторією	Фестивальне кіно

Побудовано автором на основі [4, 13, 14, 15]

Представлена таблиця узагальнює основні функції архетипів, показуючи, що вони не обмежуються художньою сферою, а виконують соціальні та політичні завдання. Завдяки їм українське кіно стає майданчиком формування колективної ідентичності. У цьому контексті архетипічний аналіз виявляється корисним не лише для гуманітарних наук, а й для соціальних досліджень. Він дає змогу зрозуміти, як через символи формуються уявлення про минуле, теперішнє й майбутнє. Це робить архетипи ключовим ресурсом культурної політики [48].

Аналіз архетипів дозволяє побачити також механізми трансляції культурних стереотипів. У деяких фільмах спостерігається закріплення традиційних уявлень про гендерні ролі чи національний характер. Однак сучасні режисери дедалі частіше прагнуть їх деконструювати. Архетип Жертви, наприклад, може постати не як образ пасивності, а як символ внутрішньої сили, що руйнує стереотип про безпорадність. У такий спосіб архетипи стають полем боротьби між традицією та інновацією.

В українському кінематографі особливу роль відіграє архетипічний синтез. Він полягає у поєднанні різних архетипів у межах одного персонажа або

сюжету. Це створює складні й багатозначні образи, здатні відображати амбівалентність сучасної культури. Такий синтез особливо характерний для авторського кіно, де архетипи використовуються як інструмент філософської рефлексії. У результаті глядач отримує можливість не лише співпереживати, а й осмислювати багатовимірність культурних процесів.

Важливою тенденцією є звернення до архетипів у документальному кіно. Навіть у фільмах, що претендують на об'єктивність, архетипи використовуються для структурування наративу. Документальні стрічки про сучасну війну часто спираються на образи Героя і Воїтельки, створюючи ефект емоційного залучення. Це свідчить про універсальність архетипів, які виявляють свою силу незалежно від жанрових рамок. Вони забезпечують зв'язок між реальністю та символічним виміром.

Яскравим прикладом архетипового синтезу є документальна стрічка Єгора Трояновського «Куба та Аляска», що вийшла у всеукраїнський прокат 14 серпня 2025 року. Головні героїні фільму – військовослужбовиці, парамедикині Юлія Сідорова з позивним «Куба» та Олександра Лисицька з позивним «Аляска». Сюжетне тло військових дій залучає «емоційні коди» та колективну співпричетність під час перегляду. Сугестивну функцію та чуттєве співпереживання показаних подій підсилює також технологія зйомки та монтажу стрічки: 90% показаного на екрані — це реальні відео з гарячих точок бойових, зняті натільними камерами, телефонами, GoPro. [41] Ця документальна хроніка показує, що у сучасному українському соціополітичному контексті образ Воїтельки змінює семантику із міфологічного прообразу, адаптуючись до сьогоденних реалій. «Куба і Аляска» - це не просто фільм про війну, де активізуються типові для цього жанру архетипи. Тут образи головних героїнь є втіленням Самості – головна складова будь-якого архетипу. Архетип Воїтельки в даному випадку репрезентовано глибоко психологічно, адже війна трансформує особистість, віддаляючи її від звичного життя, сім'ї, друзів. У класичному розумінні кінотеорії стрічка не є героїчною, проте щиро показує задокументовану реальність. [25]

Прикладом більш традиційної моделі синтезу архетипів Воїтельки та Матері-Землі є фільм Андрія Колесника «Конотопська відьма» 2024 року. Однією із центральних ідей, закладених авторами стрічки, поєднати міфологічний образ відьми із сучасними реаліями. Як часто буває в процесі використання архетипічних моделей у кіно, широковикористовувані образи можуть нести в собі певні гендерно-культурні закономірності. За сюжетом молода відьма Олена (Тетяна Малкова) відмовляється від свого дару заради звичайного мирного життя із хлопцем Андрієм. Ідилію руйнує повномасштабне вторгнення, коли російські окупанти вбивають коханого. У даному випадку головна героїня є втіленням архетипового стереотипу мстливої жінки-воїтельки, що після втрати чоловіка готова на все, аби відновити справедливість. Незважаючи на певний дисонанс у поєднанні фольклорних елементів та показом реалій війни і втрат, стрічка є виразником намагання українського кінематографу реагувати на військові дії не лише документалістикою, а художніми формами.

Для більш чіткого розуміння динаміки архетипів у кіно доцільно візуалізувати їхнє функціонування у вигляді схеми (рис.3.1.). Вона показує, як архетип проходить шлях від колективної пам'яті до конкретного кінематографічного образу, трансформуючись у процесі жанрових і культурних модифікацій.

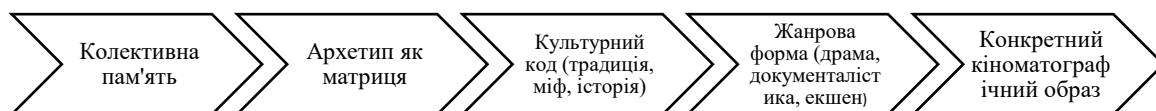


Рисунок 3.1. Динаміка архетипів в українському кіно

Побудовано автором на основі [13, 14, 15]

Схема демонструє, що архетипи не є безпосередньо даними образами, а проходять складний процес трансформації. Вони вкорінені у колективній

пам'яті, але реалізуються через культурні коди, які залежать від історичного і жанрового контексту. Завдяки цьому архетипи набувають багаторівневої структури, яка поєднує універсальність і локальність. Вони стають одночасно засобом збереження спадщини й інструментом сучасної культурної творчості.

Дослідження українського досвіду дозволяє зробити висновок, що архетипи виконують у вітчизняному кіно функцію ідентифікації. Вони допомагають глядачеві відчутти зв'язок із національною історією і водночас долучитися до універсальних культурних сюжетів. Це створює подвійний ефект: фільм стає впізнаваним як всередині країни, так і за її межами. Таким чином, архетипи сприяють формуванню культурного діалогу на різних рівнях.

Узагальнюючи, можна відзначити, що українське кіно розвиває архетипи у двох напрямках. Перший це збереження традиційних моделей, які забезпечують спадковість культурного коду. Другий це інноваційне переосмислення, що дозволяє створювати нові образи відповідно до сучасних викликів. Обидва напрями співіснують і взаємодоповнюють один одного. У результаті архетипи залишаються дієвим інструментом культурної репрезентації.

Таблиця 3.3.

Тенденції розвитку архетипів в українському кінематографі

Напрямок	Характеристика	Приклади
Традиційний	Відтворення класичних архетипів без суттєвих змін	Образ Матері-берегині у соціальних драмах
Інноваційний	Трансформація архетипів відповідно до нових викликів	Образ Воїтельки у воєнних стрічках
Синтетичний	Поєднання кількох архетипів у межах одного сюжету	Герой-Жертва у фільмах про сучасну війну

Побудовано автором на основі проаналізованих джерел

Ця таблиця показує, що український кінематограф одночасно спирається на спадковість і прагне до інновацій. Завдяки цьому архетипи залишаються

актуальними і не перетворюються на стереотипи. Вони здатні поєднувати традиційні мотиви з новими сюжетними інтенціями. Це забезпечує українському кіно можливість зберігати національну ідентичність і водночас бути конкурентоспроможним на міжнародній арені.

Отже, архетипи в українському кіно постають як багаторівневі структури, що поєднують історичну тяглисть із сучасними модифікаціями. Вони зберігають свою універсальність, але водночас адаптуються до нових соціально-політичних реалій. Образи Героя, Матері, Жертви, Іншого репрезентують ключові моделі культурної ідентичності, які віддзеркалюють досвід нації в умовах випробувань. Синтетичні варіації цих архетипів створюють багатозначні образи, здатні передати амбівалентність і складність сучасного українського життя. Їхня динаміка свідчить, що архетипічний аналіз залишається ефективним методом інтерпретації кінематографа.

Окремим аспектом архетипічного аналізу українського кіно є звернення до теми національного визвольного руху. Тут архетип Героя поєднується з образом Жертви, утворюючи парадоксальну, але типову для української історії модель. Герой у таких сюжетах не лише перемагає ворога, а й часто гине заради вищої ідеї, що робить його подвиг амбівалентним. Цей сюжет можна простежити від радянських фільмів про Другу світову війну до сучасних стрічок про воєнні події. Архетипічна комбінація Героя-Жертви створює особливий тип національної міфології, що одночасно мобілізує й травматизує.

Сучасне українське кіно початку XXI століття характеризується прагненням до відходу від одновимірних архетипів. Це надає сюжетам більшої глибини й дозволяє глядачеві ідентифікуватися з персонажами, які є складними та неоднозначними. Такий підхід відрізняє український досвід від класичних голлівудських моделей, де архетипи здебільшого подаються у спрощеному вигляді. В українських фільмах акцент робиться не стільки на перемозі, скільки на внутрішній боротьбі й моральному виборі.

Помітною тенденцією є зростання кількості фільмів, у яких архетипи набувають колективного виміру. Якщо раніше центром сюжету була постать

окремого героя, то сьогодні у фокусі опиняються групи людей військові підрозділи, волонтери, громади. У таких випадках архетип Героя розподіляється між кількома персонажами, а їхня взаємодія стає головним рушієм наративу. Це відображає соціальну потребу в колективній єдності перед зовнішніми викликами. У результаті українське кіно демонструє унікальну здатність адаптувати архетипічні моделі до реальних суспільних практик.

Архетипи в українському кіно не лише репрезентують внутрішній світ культури, а й активно комунікують із міжнародним кінопростором. Багато стрічок отримують визнання на фестивалях саме завдяки здатності поєднувати універсальні архетипічні сюжети з локальною специфікою. Наприклад, образ Воїтельки зрозумілий у глобальному контексті, але його українська інтерпретація наділяє його унікальними рисами. Це забезпечує фільмам подвійний ефект: вони є частиною світової культурної мови й водночас репрезентують національну самобутність.

У вітчизняному кінематографі спостерігається також звернення до архетипу Тіні. Цей архетип виявляється не лише через образи ворога, зради чи внутрішніх конфліктів, в неперсоніфікованих абстрактних мотивах несвідомих страхів, бажань та прагнень. У фільмах про сучасні військові події Тінь персоніфікується як окупант, колаборант або людина, яка втратила моральні орієнтири, а в художніх фільмах часто Тінь – втілення самотності, відчаю, морального вибору у пограничних станах тощо. Завдяки цьому архетипу режисери показують не лише зовнішню боротьбу, а й внутрішнє протистояння у межах самої нації. Це робить архетип Тіні особливо продуктивним для аналізу амбівалентних соціальних процесів.

Дослідження українського кіно показує, що архетипи часто використовуються для відтворення історичної пам'яті. Вони допомагають інтерпретувати травматичні події, роблячи їх доступними для колективного осмислення. Наприклад, образ Жертви в документальних і художніх фільмах про Голодомор слугує не лише історичною реконструкцією, а й способом передати емоційний досвід поколінь. Це доводить, що архетипи виконують

функцію символічного мосту між минулим і сучасністю. Вони дозволяють суспільству зберігати пам'ять і водночас знаходити ресурси для відновлення.

У сучасному українському кіно відчутна тенденція до переосмислення архетипу Антигероя. Якщо раніше цей архетип майже не використовувався, то нині він стає важливим інструментом відображення моральних дилем. Антигерой в українських фільмах не є повністю негативним персонажем, радше він уособлює суперечливу людську природу. Це дозволяє глядачеві бачити складність реальності та відчувати співчуття навіть до неоднозначних персонажів. У такій формі архетип Антигероя стає знаком нової культурної зрілості.

Звернення до архетипів у дитячому та підлітковому кіно також заслуговує на увагу. Тут архетипи виконують функцію виховання, формуючи уявлення про добро і зло, мужність і співчуття. У мультфільмах і підліткових драмах архетип Героя часто поєднується з архетипом Шута, створюючи легку форму навчання через гру. Це допомагає молодшій аудиторії засвоювати культурні коди без прямої моралізації. Такий підхід свідчить, що архетипи є універсальним механізмом передачі цінностей у різних вікових групах.

До прикладу у 2023 році відбулася прем'єра мультиплікаційного серіалу для дітей «Пес Патрон». Прототипом головного героя є справжній джек-рассел-тер'єр, що «працює» сапером на службі в ДСНС та за повномасштабного вторгнення встиг стати справжньою зіркою соціальних мереж. Основна мета серіалу проте дуже серйозна – навчити дітей правильно поводитись із вибухонебезпечними предметами. У цьому контексті грайлива форма образу головного героя має архетипічні корені Героя та Захисника, адже пес Патрон завжди наготові допомогти, покарати ворога, захистити невинних. Він добрий, чуйний та веселий, тому у дитячої аудиторії викликає довіру та має змогу навчати без надлишкової моралізації, активно використовуючи сугестивну функцію екранного мистецтва. В той самий час персонаж кота Тома – кращого друга пса Патрона, є образом, що зменшує загальну напругу сюжету за допомогою своєї архетипової ролі – Супутника або ж Компаньйона, адже

метою авторів серіалу є навчити правил поведінки при мінній небезпеці, проте без травматизації дитячої психіки. Том завжди слухає про всі пригоди Патрона, стаючи медіатором між Героєм та глядачем. Завдяки майже трикстерівській хитрості та грайливості цей персонаж створює потрібний контраст, який повертає дитину-глядача у «затишне» та безпечне місце. Том – іронічний, дотепний, безпечний та жартівливий персонаж. Важливо також зазначити, що архетипова роль Компаньйона в даному випадку не є пасіонарною, проте допомагає глядачу структурувати сюжет екранної оповіді.

Варто відзначити й використання архетипів у жанрі комедії. Попри легкість цього жанру, архетипи тут також виконують важливу функцію. Комедійні персонажі часто є карикатурними варіаціями архетипів, що дозволяє виявити їхні приховані риси. Наприклад, архетип Героя може постати як недолугий персонаж, здатний викликати сміх, але водночас репрезентувати критику соціальних норм. Одним із таких персонажів є Вадим (Андрій Лідаговський) – головний герой фільму «Мої думки тихі» (А. Лукіч, 2019). Хлопець – звукорежисер-фрилансер, що отримує закордонне замовлення для саундпроекту комп'ютерної гри. Для цього йому потрібно записати звуки природи Закарпаття, та зокрема рідкісний спів рахівського крижня. Він є неповоротким у всіх сенсах цього поняття. Він ходить скуто та обережно, ніби боїться зачепити чужий простір. Його невпевненість проявляється не лише у життєвих позиціях, а й дрібних побутових деталях: губиться та повільно зорієнтовується у просторі, плутає свою техніку, впускає речі з рук тощо. Вадим мовить тихо, часто нерозбірливо, ніколи не вступає у конфронтацію, навіть якщо є гостра потреба. Карикатурна соціальна незграбність таким деконструє стереотипне кліше архетипу Героя. Усі ці маленькі невдачі Вадима формують ліричний гумор з домішками інфантильності головного героя.

До подорожі головного героя приєднується ключова персонажка – його мама Галя (Ірма Вітовська). Трагікомічний шлях, який проходить Вадим, - це мандрівка дорослішання та сепарації. Мотив подорожі, під час якої Герой

проходить певну болісну ініціацію, відкриваючи доросле життя, наявний в більшості міфологічних та архетипових системах. Це надає зв'язок української традиції та культурного коду із універсальними переживаннями людського несвідомого. Згідно із концепцією мономіфу Дж. Кемпбелла, у будь-якій історії є лише один шлях та один герой. [16] Проаналізуємо стрічку «Мої думки тихі» з точки зору цієї теорії.

Шлях будь-якого героя розпочинається із картин звичного для нього світу. На початку фільму ми розуміємо, що Вадим заробляє записом звуків для різних замовників. Його не можна назвати успішним: безліч невдач, низька самооцінка, проблеми з фінансами та безперестанне бажання вирватися зі своєї реальності й почати усе «з чистого аркуша». Наступним етапом є заклик до пригод – наш головний герой отримує замовлення записати спів рахівського крижня, що є надзвичайно рідкісним явищем. Далі, сумніваючись у власних здібностях та можливостях, Герой відмовляється або ж щось йому перешкоджає почати свою подорож. Тоді настає зустріч з наставником, що розпочинає перехідний період – герой потрапляє в «інший» світ. Вадим дуже скромно оцінює свої вміння, він невпевнений, що впорається і остерігається того, що це може стати марнуванням часу та ресурсів, яких і так небагато. На архетиповому рівні Герой вагається виходити за межу свого звичного існування, адже страх нового й невідомого закарбований у колективному несвідомому. Коли Вадим дізнається, що мама поїде з ним, він стає практично на межі відмови від подорожі, адже страх зіткнення із материнським контролем постає більшим за віру в отримання шансу на «нове життя». Мама Галя в даній стрічці втілює архетип Матері та Наставника. За Кемпбеллом, основні функції Наставника або ж Ментора полягають у поверненні Героя до реальності впродовж подорожі, показі Героєві, ким він є насправді, а також через конфлікт Наставник виводить головного героя до порогу дорослішання, змушуючи перетнути межу. [17] Галя можливо не виглядає як типове втілення архетипу Наставника, проте цілком відповідає усім поставленим критеріями. Вона гучна, часто нав'язлива та гіперемоційна, проте виштовхує Вадима із інфантильного

стану. Будучи каталізатором внутрішньої психологічної еволюції Героя, Наставник допомагає йому зустрітися зі своїми страхами віч-на-віч. Вадимові головні страхи – не записати спів рахівського крижня й залишитися невдахою, а також втратити мамину любов, ставши самостійним або ж навпаки – ніколи не вирватися з її оков токсичної подеколи турботи. Усі ці остерігання впливають на поверхню лише тоді, коли поруч мама Галя, що визначає її як каталізатора психологічної динаміки Героя.

Отже, на прикладі фільму Антоніо Лукіча «Мої думки тихі» (2019) можна прослідкувати як комедія стає інструментом деконструкції архетипів, відкриваючи нові горизонти для їхнього аналізу.

У підсумку можна зазначити, що український кінематограф активно розвиває архетипічні моделі у багатьох жанрових і соціальних площинах. Вони виявляють себе у драмах, комедіях, документальних і дитячих стрічках, забезпечуючи зв'язок між універсальними культурними кодами й локальною ідентичністю. Завдяки архетипам кіно стає не лише мистецьким продуктом, а й засобом соціальної комунікації та інструментом формування національної пам'яті. Їхня багатофункціональність підтверджує, що архетипи залишаються невід'ємним елементом культурної динаміки, що поєднує минуле й сучасність.

Розгляд українського кінематографа крізь призму архетипів показав, що вони функціонують як універсальні матриці символізації колективного досвіду й одночасно як інструменти інноваційної репрезентації. Еволюція архетипу Героя від ідеалізованого борця до звичайної людини, яка здійснює моральний вибір, свідчить про переорієнтацію культури на індивідуальну відповідальність. Архетип Матері зберігає стабільність, однак набуває нових соціальних вимірів, стаючи образом опори в кризових ситуаціях. Жертва трансформується із символу пасивності у джерело внутрішньої сили, що репрезентує подолання травми.

Інтегровані таблиці показали, що архетипи виконують різні функції, емоційну, когнітивну, ідеологічну та комунікативну і водночас розвиваються у трьох напрямках: традиційному, інноваційному та синтетичному. Схема

динаміки архетипів підтвердила їхнє походження з колективної пам'яті й поступове перетворення на конкретні кінематографічні образи. Це доводить, що архетипи є ключовим ресурсом культурної репрезентації, здатним поєднувати спадковість і новаторство. Український досвід засвідчує унікальність архетипічних моделей, які, залишаючись зрозумілими для світової аудиторії, водночас зберігають національну специфіку.

ВИСНОВКИ

Отже, в процесі нашого дослідження ми дійшли наступних висновків.

Архетипи є універсальними структурами символічного мислення, що формують стабільні моделі культурних наративів. У ХХ ст. поняття «архетип» сформулював К. Г. Юнг. На його думку, міфообрази та архетипи є уламками психологічних структур, що тягнуться корінням до архаїчного племінного устрою, а також нашарування різноманітних міфологічних, релігійних, інших переконань. Архетипічні образи виявляються у снах, міфах, літературі та мистецтві, формуючи універсальну мову несвідомого. В історіографії дослідження архетипів простежується розходження в інтерпретації. Психологічна школа наголошує на універсальності архетипу як частини колективної несвідомої пам'яті, натомість культурологічна школа зосереджує увагу на його соціокультурній зумовленості. До того ж у першій архетип трактується як внутрішня структура психіки, а в другій – як культурний код, що забезпечує колообіг та спадкоємність образів. Проаналізувавши ці напрямки, ми дійшли до висновку, що вони взаємодоповнюють один одного, тому їхня інтеграція створює умови для комплексного аналізу архетипічного ядра кіно та інших мистецьких практик.

З бурхливим розвитком медіа популярність масових жанрів починає залежати від їхньої здатності звертатися до несвідомих архетипічних систем. Плоди діяльності екранних мистецтв відтворюють міфологічні моделі та модифікують їх відповідно до соціальних запитів та історико-культурного фону. В екранних мистецтвах прослідковується чіткий зв'язок твору з колективною пам'яттю, наприклад в кінематографі вони виявляються як засоби конструювання сюжетів і персонажів. У ХХІ столітті особливу актуальність демонструє інтерпретація архетипів у кіно. Масова культура активно експлуатує архетипи у комерційних жанрах, створюючи впізнавані образи і посилюючи тим самим сугестивну функцію, натомість авторське кіно пропонує

складні варіації архетипічних структур. Залежно від жанру архетипові образи набувають нових форм, використовуючи архетипи з різними наративними інтенціями.

Відомі міфологічні системи архетипів часто покладені в основу кінооповіді. Простежується активна тенденція формування сучасної версії відомих образно-міфологічних форм або ж «нової міфології», яка лежить в основі стратегій сучасної медіакультури, враховуючи кіноіндустрію. Використовуючи матричні архетипи міфології, сугестивна функція кіно створює сприятливі умови для самоідентифікації та міжкультурної комунікації. Кінематограф використовує різноманіття універсальних образів, що походять із міфологічних, фольклорних та літературних систем. Вони належать до колективного несвідомого цілого людського роду, утворюючи невидиму образну структуру кінотвору. На екрані глядач спостерігає за плином оповіді, істини якої безперестанно звертаються до колективного несвідомого, що відкриває шлях до архетипічних структур. Універсальність культури полягає у повторюваності архетипових мотивів у міфологіях різних народів світу. Отже, доходимо до висновку, що кіно створює єдині кроскультурні сенси, які засновуються на колективній несвідомій пам'яті. «Нова міфологія» є фундаментом сучасної медіакультури, зокрема кіноіндустрії. Найпоширенішими архетипами, що можна виділити у сучасних продуктах популярного кіно є Самість, що знаходить своє втілення у таких образах як Герой, Тінь, Трикстер. Серед жанрового різноманіття кінематографу виділяємо архетипи Тіні, Чужого та Іншого, що притаманні для горорів, наукової фантастики. Багато архетипів заклалися у колективному несвідомому через давньогрецьку міфологію, що можна простежити у сюжетах та персонажах популярного кіно XXI ст.

Окрім міфологій, джерелами архетипічних образів може також бути фольклорні та літературні системи. У сучасному світі попкультури результат зосереджений на охопленні чим більшої аудиторії, тому кінематограф XXI ст. трансформує давні міфологічні системи відповідно до вимог своєї епохи.

Успішність продукту та прибутковість кіноіндустрії залежить від правильної інтерпретації міфу та розкриття архетипічного ядра. Таким чином, сучасне кіно піднімає на поверхню вічні міфологічні мотиви та наповнюють їх змістом відповідно до вимог сьогоденної культури.

У сучасній українській гуманітаристиці архетипічний аналіз застосовується для вивчення національної ідентичності. Відчизняний кінематограф формувався в таких політичних і культурних умовах, де розуміння національної самоідентифікації поставало критичною потребою. Саме тому у контексті українського кіно архетипи постають як спосіб осмислення історичного досвіду й колективної пам'яті. Кінооповіді українського виробництва звертаються до універсальних архетипових фольклорних та літературних образів, де закріплені ключові уявлення про народ, його випробування та здатність до відновлення. Розгляд українського кінематографа крізь призму архетипів показав, що вони функціонують як універсальні матриці символізації колективного досвіду й одночасно як інструменти інноваційної репрезентації. Еволюція архетипу Героя від ідеалізованого борця до звичайної людини, яка здійснює моральний вибір, свідчить про переорієнтацію культури на індивідуальну відповідальність. Архетип Матері зберігає стабільність, однак набуває нових соціальних вимірів, стаючи образом опори в кризових ситуаціях. Жертва трансформується із символу пасивності у джерело внутрішньої сили, що репрезентує подолання травми.

Репрезентація національного архетипу в українському кіно також включає такі позавербальні коди як міміка, жест, пластика руху, ритм монтажу та інтонацію кадру. В українському кіно архетипи функціонують не в культурному вакуумі, а у складних символічних конфігураціях. У часи незалежності творці українського кіно переосмислили заідеологізовану радянську спадщину. Сучасні режисери звертаються до архетипів як до механізму саморефлексії. Це створює складні й багатозначні образи, що відображають амбівалентність сучасної культури. В сучасному українському

кінематографі архетипи використовуються як інструмент філософської рефлексії, в результаті чого реципієнт не лише співпереживає, а й осмислює багатовимірність культурних процесів. Український досвід засвідчує унікальність архетипічних моделей, які, залишаючись зрозумілими для світової аудиторії, водночас зберігають національну специфіку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьоров М. А. "Героїчний" кінематограф у мистецтвознавчому дискурсі: концептосфера. *Культура України*. 2023. Вип. 82. С. 53-58. URL: <https://surl.li/egqzmf> (дата звернення: 28.11.2025).
2. Бабкова Н. В. Клейноди українського козацтва у вітчизняному образотворчому мистецтві та кінематографі. *Збірник наукових праць [Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди]*. Серія : "Історія та географія". 2011. Вип. 40. С. 17-23. URL: <https://surl.li/cc/taiphf> (дата звернення: 28.11.2025).
3. Бережна М. В. «Матриарх» і «Зневажена жінка»: два психолінгвістичні архетипи одного кіноперсонажа. *ResearchGate*. 2021. URL: <https://surl.li/edpfffy> (дата звернення: 05.09.2025).
4. Бучко Р., Волошенюк О., Дорошенко А., Кульчицька Л., Новікова Л. (спів-авт.) та ін.; голов. ред. Г. Скрипник; наук. ред. С. Тримбач. Історія українського кіно : у 5 т. Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України. – Київ : Вид-во ІМФЕ, 2016. Т. 2 : 1930–1945. 448 с. : іл. Електронна бібліотека "Україніка". URL: <https://surl.li/spopou> (дата звернення: 05.09.2025).
5. Грицина К. Архетипові мотиви фільму «Відьма» (Р. Еггерс, 2015). *Актуальні проблеми розвитку природничих та гуманітарних наук : збірник матеріалів IX Міжнар. наук. практ. конф. (14 листопада 2025 р.)* / відп. ред. Шуляк Н. О., Зінченко М. О. Луцьк, 2025. Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2025.
6. Грицина, К & Головей, В. (2025). Символічні образи фільму Інгмара Бергмана «Сунична галявина»: культурно-семіотичний аспект. *Актуальні проблеми розвитку українського та зарубіжного мистецтва: культурологічний, мистецтвознавчий, педагогічний аспекти* : матеріали X Міжнародної науково-практичної конференції 127-130. DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-500-9-39>

7. Дмитренко Н. М. Психологічні особливості підлітків, які перебувають у складних життєвих обставинах. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2017. № 2 (12). С. 223–229. DOI: <https://surl.li/yqosfn>
8. Довбуш О. І. Кінематографічний образ в інтерсеміотиці. *Питання літературознавства*. 2008. Вип. 75. С. 11-18. URL: <https://surl.li/uciojs> (дата звернення: 28.11.2025).
9. Дорошина Л. Ф. Національні архетипи та їх вербальна репрезентація в мовній картині світу Олександра Довженка : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01 / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2014. 20 с.
10. Зайцева Н. Соціально-комунікативні засади архетипу в просторі менталітету. *Вісник Львівського університету. Серія : філософські науки* / [редкол.: А. Карась та ін.]. Львів, 2018. Вип. 20. С. 86-95. Бібліогр.: с. 94-95.
11. Захаренко А. Репрезентація суспільно-орієнтованих ціннісних кодів в українському кінематографі. *Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка* / відп. ред. О. Д. Куценко. Київ, 2017. Вип. 1(8) : Соціологія. С. 72-79. Бібліогр.: с. 78-79.
12. Земляний К. О. Археологія образу в found footage кінематографі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. Вип. 36. С. 207-213. URL: <https://surli.cc/tctdvv> (дата звернення: 28.11.2025).
13. Зубавіна І. Актуалізація архетипу діви-воїтельки в кінематографі України початку ХХІ століття. *Сучасне мистецтво*. 2022. Вип. 18. С. 18–27. DOI: 10.31500/2309-8813.18.2022.269658.
14. Зубавіна І. Кіноархетипіка як ядро екранного наративу. *Екранні мистецтва*. 2022. С. 45–57. УДК 791.22:7.046.1.
15. Зубавіна І. Кіноекран як сфера репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2019. № 2. С. 118–124.

16. Кемпбелл, Джозеф. Тисячоликий герой. Тернопіль: *Terra Incognita*, 2020. 416 с.
17. Клопенко М. Образ героя в кінематографі "морального занепокоєння": проблема типології. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Мистецтвознавство*. 2024. Вип. 51. С. 46-56. URL: <https://surl.li/uorfvj> (дата звернення: 28.11.2025).
18. Ковтун Н. М. Структурно-функціональний аналіз архетипу культурного героя. Монографія. Житомир: Видавництво ЖДУ ім. Івана Франка, 2019. 182 с.
19. Кондрико А. А. Еволюція поняття "архетип" у контексті наукового знання. *Держава та регіони. Серія: Соціальні комунікації*. 2010. № 1. С. 20-23. Бібліогр. : 9 назв.
20. Кондрико А. А. Інформаційна свідомість у контексті архетипно-образного генезису. *Держава та регіони. Сер.: Гуманітарні науки*. 2010. № 4. С. 102-107. Бібліогр.: 18 назв.
21. Костюк Х. Передумови для виникнення образу дитини як носія зла в сучасному українському та російському кінематографі. *Студії мистецтвознавчі*. 2012. Чис. 3. С. 59-65. URL: <https://surl.li/kygyvw> (дата звернення: 28.11.2025).
22. Кошелюк О. В. Комунікативний психоаналіз як медіа-технологія. *Держава та регіони. Серія : Соціальні комунікації*. 2013. № 2. С. 16-20. Бібліогр.: 12 назв.
23. Крилова В. О. Медійна харизма як результат поєднання екранного образу і реальних рис особистості та її прояви у кінематографі. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2024. Вип. 48. С. 57-63. URL: <https://surl.li/ahhhpi> (дата звернення: 28.11.2025).
24. Крисанова Т. Я. Прототипічний сценарій як спосіб репрезентації емоцій в дискурсі (на матеріалі англomовного кінодискурсу). *Наукові записки Національного університету "Острозька академія": Серія "Філологічна" : зб.*

наук. пр. / [Нац. ун-т "Острозька академія" ; уклад.: І. В. Ковальчук, Л. М. Коцюк, С. В. Новоселецька]. Острог, 2015. Вип. 51. С. 48-51. Бібліогр.: с. 50-51.

25. «Куба & Аляска»: як документальний фільм став хронікою війни. URL: <https://surl.li/divwez> (дата звернення: 20.11.2025).

26. Кулеба А. А. Образ жінки в сучасній українській кіноіндустрії : кваліфікаційна робота на здобуття ступеня магістра : 035 Філологія, спеціалізація 035.01 «Українська мова і література», ОП «Літературно-мистецька аналітика та західноєвропейська мова» Аліна Анатоліївна Кулеба ; наук. керівник О. В. Романенко ; Київський нац. ун-т ім. Тараса Шевченка, Навч.-наук. ін-т філології. Київ, 2023. 67 с.

27. Лисюк Н. Поняття архетипу в народній культурі. Дух і літера. 2001. № 7-8 С. 262-276.

28. Медведєва Н. В. Теорія архетипів К. Г. Юнга та дослідження творчого сприймання. *Symbolic and archetypic in culture and social relations : materials of the IV international scientific conference, March 5–6, 2014. Prague : Vedeckovydavatel'ske centrum «Sociosfera-CZ», 2014. С. 21–30. URL: <https://surl.li/xgdwsc>* (дата звернення: 05.09.2025).

29. Мельничук М. Теоретичне дослідження кінематографічних образів у рамках аналітичної психології К.Г. Юнга. *Психологія і особистість*, (2). 2017. С. 223–231.

30. Микитів Г. В. Засоби формування вербальної парадигми архетипного символу "ворог" у медіапросторі. *Держава та регіони. Серія : Соціальні комунікації*. – 2020. – № 3. – С. 129-133. – Бібліогр.: 10 назв.

31. Микитів Г. В. Феноменологічна концептуалізація архетипної символіки в масмедійному тексті : автореф. дис. ... канд. наук із соц. комунікацій : 27.00.01 / Дніпропетр. нац. ун-т ім. Олеся Гончара. Дніпро, 2021. 20 с.

32. Мухін О. Ю. ХХІ століття як культурний поворот в еволюції американської космічної кінофантастики. *Культура України. Серія: Культурологія*. 2022. Вип. 78. С. 86–96. DOI: <https://surl.li/fsreou>

33. Овчаренко, А. В., & Ларікова, Л. А. (2024). Особливості архетипних образів в українській традиційній культурі та їх трансформація у візуальному інтернет-контенті. *Культурологічний альманах*, (2), 402–407. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2024.2.50>
34. Погребняк Г. П. Образ автора в кіномистецтві як відображення картини світу. Частина 2. Автор і герой: кінематографічний вимір. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2020. № 1. С. 103-109. URL: <https://surli.cc/iauoqb> (дата звернення: 28.11.2025).
35. Пономаренко Л. Г. Експлікація архетипів і символів у сучасних українських художніх фільмах. *Держава та регіони. Серія : Соціальні комунікації*. 2021. № 2. С. 8-14. Бібліогр.: с. 12-13.
36. Публій Овідій Назон. *Метаморфози*. Переклад Андрій Содомора. Київ : *Апріорі*, 2023. 520 с. ISBN 978-617-629-810-6.
37. Суворова Т. М. Архетип як смислотвірна складова словесних образів. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія": Серія "Філологічна"* : зб. наук. пр. / [Нац. ун-т "Острозька академія" ; уклад.: І. В. Ковальчук, Л. М. Коцюк, С. В. Новоселецька]. Острог, 2015. Вип. 51. С. 94-98. Бібліогр.: 19 назв.
38. Телеуця В. Архетип як основа національного самоусвідомлення. *Література. Фольклор. Проблеми поетики* : [зб. наук. пр.] / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Київ. нац. ун-т ім. Т. Шевченка ; [редкол.: Г. Ф. Семенюк та ін.]. Київ, 2012. Вип. 36. С. 291-300. Бібліогр.: с. 299-300.
39. Тимошенко А. Образ героя в сучасному українському кінематографі: моральні та соціокультурні колізії творення. *Українські культурологічні студії*. 2024. № 1. С. 13-21. URL: <https://surli.li/cbybqh> (дата звернення: 28.11.2025).
40. Тримбач С. В., Пащенко А., Авраменко А., Моголюк А., Сингаївська О., Брюховецька Л. (упоряд.). *Українське кіно від 1960-х до сьогодні. Проблема виживання* : зб. наук. ст. Київ : Задруга, 2010. 249, [3] с. : іл.

(Бібліотека журналу «Кіно-Театр») Електронна бібліотека «Україніка». URL: <https://surl.li/sirvet> (дата звернення: 05.09.2025).

41. У Харкові відбувся спецпоказ документального фільму «Куба & Аляска». URL: <https://surl.li/thsuox> (дата звернення: 20.11.2025)

42. Ширман Р., Котляр С., Супрун-Живодрова А. Семіотична концепція в кінематографі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2018. Вип. 2. С. 79-88. URL: <https://surl.li/asjixg> (дата звернення: 28.11.2025).

43. Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). *New York: The Noonday Press, Farrar, Straus & Giroux*. (Original work published 1957). URL: <https://surl.lt/jlrabw> (25.09.2025)

44. Bukina, N. (2021). Trickster Archetype in Modern Media Culture: Showization and Demonism. *Accents and Paradoxes of Modern Philology*, 1 (6). pp.39-60. DOI: 10.26565/2521-6481-2021-6-02

45. Jimenez, John. "Breaking Down Interstellar: A Journey Through Space, Time, and Humanity." *Medium*, 4 Dec. 2024. URL: <https://surl.lt/wjqnni> (30.09.2025)

46. Jung C. G. *Analytical Psychology: Its Theory and Practice* (The Tavistock Lectures). London : Routledge & Kegan Paul. URL: <https://surl.li/zzzons> (25.09.2025)

47. Dines, Ilya. *The Hare and Its Alter Ego in the Middle Ages*. *John Benjamins Publishing*, 2004.

48. Perreault T., Klimenko M. The Rise of the Anti-Hero: Comparison of Moral Ambiguity in Action Films. *University of Florida Journal of Undergraduate Research*. 2023. Vol. 25. Fall. P. 1–12.

49. Hellerman, Jason. 'Prometheus' Explained: What Did the Movie Mean and Who Are the Engineers? 06 Dec 2023. URL: <https://surl.li/bhrbqp> (30.09.2025)

50. Bavaliya, Rajdeep. Paper 109 | Archetypal Journeys in 'Interstellar': Exploring Universal Themes in Nolan's Cosmic Odyssey, 02 Apr. 2025. URL: <https://surl.li/eannnn> (30.09.2025)