

Реализация архетипа воина в современном японском комиксе «Берсерк»

Научный руководитель – Пономарева Маргарита Гелиевна

Фокина Екатерина Сергеевна

Выпускник (бакалавр)

Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова, Ярославль, Россия

E-mail: katerinameiman@mail.ru

В современном литературоведении устойчив интерес и к изучению архетипа. Понятие «архетип» в современную науку было введено К. Г. Юнгом. Массовое сознание продолжило наделять архаичные образы теми надындивидуальными чертами, которые были характерны для героев традиционной культуры. Возникает проблема архетипичности образа героя, в комиксе и в манге (как национальной разновидности комикса) в частности. Методологической базой работы стали исследования следующих ученых: К. Г. Юнга, Е. Е. Анисимовой, А. А. Бондаренко, А. М. Горбылева, Ю. А. Магеры, Г. М. Ибатуллиной. Научная новизна результатов настоящей работы заключается в анализе архетипического образа в популярном произведении массовой литературы — в манге «Берсерк» (на материале арки «Золотой век»). Цель исследования: определить характер обращения к архетипу воина в произведении Кэнтаро Миуры «Берсерк» (арка «Золотой век»). Необходимо отметить, что мы не отождествляем архетип Воина с архетипом Героя, а также не редуцируем архетип до социальной и профессиональной функции воина. Г. М. Ибатуллина рассматривает архетипическую диаду Певец-Воин, отражающей противоречия мужского типа личности. Оппозицию Певец-Воин можно считать «базовым инвариантом в парадигме образов, являющихся знаковыми для европейской культуры...» [Ибатуллина, с. 344]. «Воин - личность экспансивная, наделенная силой и решительностью, проявляющая социальную и жизненно-практическую активность и наступательность, однако в нем редуцированы духовно-эстетические начала - тонкость восприятия и глубина чувств заменяются здесь грубоватостью, жесткостью, даже агрессивностью... Воин совершает поступки - подвиги и деяния» [Ибатуллина, с. 344]. Архетип воина является востребованным образом для массовой культуры. Массовая культура апеллирует к элементарности коллективного бессознательного. Комикс «Берсерк» Кэнтаро Миуры из ряда других манг выделяет обращение к новому, не характерному для японской традиции герою. Автор реализует в нем принципиально новый вариант архетипа воина — воина-берсеркера. Автор создает мангу по «западным» мотивам, а не делает это на материале родной культуры. Его вдохновляла атмосфера средневековой Европы и иная культура — материал работы оказывается принципиально новым для японского читателя. На таком материале мангаке удалось создать новых героев, отличающихся своей природой, сущностью от ряда других, типичных для японской традиции комиксов характеров. Европейское средневековье привлекло К. Миуру своей мрачностью, «брутальностью»: именно на таком материале и оказалось возможным гармонично описать воина-берсеркера в современном осмыслении. Центральный герой Гатс постоянно оказывается в ситуации личного, морального выбора. Определяющая черта Гатса — тотальный, возведенный в абсолютную степень гнев. К. Миуру заинтересовал феномен берсеркерства как такового — это неудержимая ярость, гнев, свирепость, жажда сражений. Воин-зверь, в своей природе содержащий компонент архаичного гнева, стал основой для создания героя Гатса. Название комикса не содержит в себе имя героя, только определение его сущности, его природы — для выживания в жестоких условиях Гатс вынужден быть «берсерком». К.

Миура берет для создания своего героя характеристики героев скандинавской мифологии: из «Саги об Инглингах» и «Саги о Битве на Пустоши». Внутри комикса Гатс имеет двойника: они сопоставляются на визуальном уровне. Происходит историзация героя, его сближение с легендарными прототипами. Обращение к европейской вариации архетипа воина дает Кэнтаро Миуре качественно иного героя — он разгневанный, яростный, свободолюбивый и вольный. Берсерк — это в первую очередь воин-мститель, он сочетает в себе черты храброго, мужественного воина (у него нет благородства) и воина-убийцы, который в своих поступках руководствуется местью. Берсерк не имеет кодекса чести (в отличие от самурая). Протагонист Миуры, с одной стороны, вбирает общие черты вариантов архетипа воина (героя-самурая и героя-берсерка) — это отвага, мужество, выносливость, бесстрашие, смелость. Однако эти добродетели соседствуют с доминантной его характера — неудержимым гневом, яростью, которые были отрицательным проявлением воли в японской традиции, но воспевались в скандинавских мифах и эпосе. Именно неудержимый гнев, а не сознательный, хладнокровный расчет и ум определяет поступки героя. Несмотря на культурный бэкграунд (наличие «яростных» синтоистских богов) Гатс оказывается новым героем в комиксной культуре Японии. Читателю интересно постигать загадки и тайны мира «Берсерка», наблюдать за развитием героев, соперничать им. Высокую читательскую эмпатию обеспечивает, с одной стороны, обращение к архетипу — первообразу, заложенному в культурном бессознательном каждого человека, а с другой стороны — отличная психологическая проработка центрального персонажа, делающая его яркой, и (самое главное) живой, правдоподобной личностью.

Источники и литература

- 1) Ибатуллина Г.М. Архетипическая диада Певец – Воин в контекстах литературы и культуры // Вестник Удмуртского университета. Серия история и филология. 2017. Т. 27. №3. С. 343– 351.