

Чаплінська Ю.С. *Аналіз комплексного феномену масової культури саги «Сутінки»: символіко-міфологічний рівень* / Ю.С. Чаплінська // Простір арт-терапії: Зб. наук. ст. – УМО, 2010, ГО «Арт-терапевтична асоціація», 2011; Редкол.: Лушин П.В., Чуприков А.П. та ін. – К.: Золоті ворота, 2011. – Вип. 2 (10). – С. 46-62.

УДК 316.774 : 159.9

**АНАЛИЗ КОМПЛЕКСНОГО ФЕНОМЕНА МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ
САГИ «СУМЕРКИ»: СИМВОЛИКО-МИФОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ.**

к. психол. н. Чаплинская Юлия Сергеевна

Продукты массовой культуры влияют на формирование в массовом сознании желательных для определенных социальных групп стереотипов поведения, стимулируют у «массы» новые, неведомые ей ранее потребности, определенные стандарты эстетического вкуса. Подростки наиболее подвержены влиянию медиаобразов, не проявляя критичности восприятия информации. Статья представляет психологический анализ компонентов продукта массовой культуры саги «Сумерки» и его влияния на потребителей.

Продукти масової культури впливають на формування в масовій свідомості бажаних для певних соціальних груп стереотипів поведінки, стимулюють в «масі» нові, невідомі їй раніше потреби певні стандарти естетичного смаку. Підлітки є найбільш підданими впливу медіа-образів, не проявляючи критичності сприйняття інформації. Стаття представляє психологічний аналіз компонентів продукту масової культури саги «Сутінки» та її впливу на споживачів.

Ключевые слова: Массовая культура, медиафеномен, медиапродукт, символический анализ, сага «Сумерки».

Масова культура, медіафеномен, медіапродукт, символічний аналіз, сага «Сутінки».

«Массовая культура» – понятие для обозначения особенностей производства культурных ценностей в «массовом обществе», ориентированное на их массовое потребление. Важно отметить, что такое производство культурных ценностей понимается как прямая аналогия материального производства в условиях поточно-конвейерной организации труда. Не менее естественно и то, что «массовая культура» ориентируется в первую очередь на коммерческие цели, предполагает ее пассивное потребление, а потому способна выступать средством манипулирования сознанием потребителя. «Массовая культура» может стать и становится инструментом внедрения в массовое сознание желательных для определенных социальных групп стереотипов поведения, может стимулировать у «массы» новые, неведомые ей ранее потребности, формировать вполне определенные стандарты эстетического вкуса. Логика развития социальных наук приводит к необходимости исследований продуктов массовой культуры. Именно эти продукты формируют сознание и влияют на умы подрастающего поколения, определяя процесс медиасоциализации. Подростки и более зрелые люди с восторгом впитывают медиа-образы, которые предлагает современное общество, не проявляя критичность в восприятии информации. Совершенно очевидно, что необходимы психологические исследования в данной области, потому что разрыв в установках, убеждениях и ценностях, сформированных у разных поколений разными ценностно-моральными посланиями повлечет за собой серьезные конфликты и разногласия как в семьях, так и в обществе в целом.

Целью данной статьи является психологический анализ компонентов продукта массовой культуры саги «Сумерки» и его влияния на потребителей.

Рассмотрим, в первую очередь, содержательную сторону саги «Сумерки». В сути этого феномена, названного Е. Вознесенской и Е. Голубевой [1] комплексным медиафеноменом, лежит подмена понятий добра и зла.

Какие послания зашифровывались в сказках, мультфильмах и фильмах для детей и подростков? Добро – хорошо, зло – плохо. Добро всегда побеждает зло. Это всегда было основой морали. А что декларируется в современной массовой культуре? «Добро всегда побеждает зло. Ставит на колени и зверски расстреливает». Писатели, художники, сценаристы и режиссеры, все те, кто производит современный медиапродукт, возможно, посчитали, что идея добра – избита и не интересна современникам. И для того, что бы вызвать сильные эмоции, которых жаждет потребитель, эту идею необходимо «повернуть с ног на голову». Результатом такого «поворота» стала подмена понятий добра и зла: зло – стало добром, а добро – злом.

Как показывают исследования, подобный ход для распространения продукта возможен для человека, имеющего богатый опыт, и, возможно, пресытившегося жизнью, желающего отойти от ее канонов. Такого зрителя «поворот» на 180 градусов может развлечь, т. к. в его сознании понятия морали, добра и зла – устойчивы и давно сформированы.

Но стоит поставить вопрос, а что же делает подобная подмена понятий с личностями, еще не сформировавшимися, с подростками, которые переживают кризис идентичности? К сожалению, современная молодежь не всегда рефлексит над понятиями этики и морали. Выросшие на тиражируемой медиапродукции низкого качества, они не осознают, что это – просто игра, и всерьез воспринимают предоставляемую информацию. Они не имеют сформированных идеалов чести, мудрости, не всегда способны на Поступки (с большой буквы). Это происходит потому, что добро–зло, которое они воспринимают с экранов, декларирует приоритет собственных желаний, собственной выгоды.

Обратимся к произведению «Сумерки», ставшему самой популярной сагой XXI века (полтора десятка миллионов проданных книг, десятки миллионов поклонников и фанатов и почти 200 миллионов кассовых сборов только за первый фильм саги). Стефани Маерс – автор популярной саги – написала четыре книги, по которым сделано три экранизации и скоро на экраны выйдет первая часть четвертой. Сюжет саги разворачивается в провинциальном городе штата Вашингтон – Форксе, куда к своему отцу приезжает Белла Свон – главная героиня саги. Тут она возобновляет дружбу со старыми знакомыми – Джекобом Блэком, мальчиком из квилетской резервации, который со временем превратится Волка-защитника – и находит новых – таинственного Эдварда Каллена, у которого есть «страшный» секрет: на самом деле он и его семья – вампиры. Далее перед глазами потребителя разворачивается любовная история со множеством сюжетных линий, дополнительных персонажей и нюансов. Популярность саги давно вышла за рамки книг и фильмов, распространяясь на продукты творчества фанатов – так называемый фан-арт, ролевые и компьютерные игры, подражание стилю и речи актеров-персонажей. Сага «Сумерки» стала комплексным медиофеноменом, т. к. имеет все признаки оногo:

1. Имеет широкое (мировое) распространение: поклонники и фанаты в разных культурах, в разных возрастных и социальных группах. Для ее распространения используются разные каналы: печатные, интернет, кинопрокат, телевидение. Очень популярна: одновременно представлена разными медиапродуктами (книги, фильмы, игры, комиксы, наклейки, журналы, плакаты, даже одежда с изображениями медиагероев).[1] Рождена определенной эпохой: Лари Кэрролл, обозреватель MTV, назвал сумеречную сагу «эпическим любовным романом для целого поколения» [2].

2. «Сумерки» содержат целостную, внутренне согласованную, концепцию, которая включает картину мира, мировоззрение, социальные и психологические законы и закономерности уклада общества, организации и развития личности, конкретные модели поведения.[1]. В «Сумерках»

представлено дихотомическое разделение мира: на человеческий и сверхъестественный (вампиры, оборотни, волки); вампиры воспринимают людей как пищу, волки защищают людей от вампиров – они заклятые враги, а люди не знают ни о тех, ни о других.

3. Имеет свойство калогенности, которое Ф. Тернер [3] связывал с построением недвусмысленных, четких, правдоподобных, связанных, внутренне непротиворечивых, емких и компактных моделей окружающего мира, имеющих прогностическую силу. В этих моделях все включается в определенную систему и ею же объясняется. Е.Л. Вознесенская говорит о том, что описанная картина близка к мифологической картине мира. Во время «погружения» в комплексный медиакультурный феномен у человека формируется именно такая картина. Но мифологизации массового сознания не происходит [1].

4. Сумерки, как феномен, привел к возникновению мимикрии, т. е. появлению продуктов, которые ему «подражают» (сериал «Сплит», сериал «Тени нет» (Рабочее название новой картины), романы серии «Пленники сумерек» или роман Елены Усачевой «Влечение»).

Комплексный медиофеномен, как часть культуры можно анализировать на нескольких уровнях, которые мы рассмотрим ниже.

- *Символично-мифологический уровень* включает в себя мифы, легенды, сказки, символы или архетипы, лежащие в основе медиофеномена и оказывающие влияние на потребителя бессознательном уровне.

- *Личностный уровень* раскрывается через личностные особенности главных и второстепенных персонажей (героев).

- *Уровень отношений* и психологических закономерностей построения социальной жизни, которые составляют «проповедуемую» произведением картину мира и моделей поведения в этом мире.

- *Творческий уровень*, наполнением которого является комплекс сопутствующих медиафеномену «товаров – саундтреков, компьютерных и

видео- игр, комиксов, произведений фан-арта и фанфикшен, ролевых игр, фестивалей и т.д.

В силу ограниченности объема статьи, мы остановимся только на анализе комплексного медиакультурного феномена «Сумерки» на символично-мифологическом уровне.

В начале мы рассмотрим собственно названия книг, имеющие символическое наполнение: «Сумерки», «Новолуние», «Затмение», «Рассвет».

Сумерки – часть суток между ночью и восходом Солнца и между закатом Солнца и ночью, в течение которого Солнце уже (ещё) находится за горизонтом и невидимо, но ещё (уже) видны признаки заката (рассвета), обусловленные рассеянием солнечного света в верхних слоях атмосферы Земли. Поверхность Земли в это время освещается рассеянным светом и не полностью освещена [4].

Как мы знаем из мифологии, вампиры не могут находиться под прямыми солнечными лучами и избегают их, а люди обычно в ночное время суток находятся в своих домах, и единственной возможностью для героев саги встретиться – были сумерки. Первая книга повествует о встрече, о зарождении любви, о различиях главных героев, их несовместимости, но отчаянном желании быть вместе. Сумерки – это компромисс между светом и тьмой, между человеком и вампиром.

Связь отношений Эдварда и Беллы с временем суток имеет символическую основу, т. к. сумерки также являются метафорой начала отношений.

Новолуние – фаза Луны, при которой эклиптические долготы Солнца и Луны совпадают. Т. е., Солнце, Луна и Земля находятся на одной прямой (причём Луна расположена между Землёй и Солнцем). Непосредственно Луна при новолунии, как правило, не видна, однако спустя несколько часов после или до новолуния при очень ясной атмосфере иногда всё-таки можно заметить слабо освещённый диск, отраженный от Земли пепельный свет

Луны. Во время новолуния иногда можно наблюдать солнечное затмение [там же].

Если рассматривать с символической точки зрения, то Эдвард – это Луна. Во второй книге саги он исчезает из жизни девушки. Его нет, но он по-прежнему присутствует, слабые намеки, воспоминания, воплощенные в сознании девушки в Супер Его (проявляется в минуты опасности и выполняет надзирательную и контролирующую поведение функцию). Так же, как и Луна при новолунии никогда не видна на фоне ночного неба, так и Эдвард по-настоящему не присутствует в жизни Беллы, но несомненно занимает большую ее часть.

Затмение, как мы знаем, – астрономическое событие, когда одно небесное тело заслоняет свет от другого тела. Мы можем наблюдать на Земле лунные и солнечные затмения [там же].

Анализируя символическое наполнение этой книги, можно предположить, что Джейкоб – второй претендент на руку и сердце Беллы Свон – выступает в качестве воплощения Солнца. Во время действия в книге «Новолуния» Джейкоб стремительно набирает позиции и к возвращению Эдварда занимает не последнее место в жизни Беллы. Между солнцем и луной (Эдвардом и Джейкобом) происходит некое символическое состязание за первенство. Начиная читать книгу или смотреть фильм, потребитель до конца еще не уверен, что он увидит: солнечное или лунное затмение.

Рассвет – явление, характерное для восхода солнца. Оно проявляется повышением освещенности окружающей среды за счёт подъёма солнечного диска относительно линии горизонта. Явление рассвета солнца противоположно явлению заката. Эти два явления выглядят похоже друг на друга, с учётом лишь только восточной и западной сторон появления на горизонте. С рассветом у людей связано начало, начинание, новое. С закатом обычно связывается окончание, конец чего-либо [там же].

Тут следует говорить о дихотомии: рождение Ренесми – дочери Эдварда и Беллы в последней книге Сумеречной саги – можно рассматривать как

воплощение рассвета – начало новой жизни; в то же время данное событие связано с закатом человеческой жизни Беллы – поскольку девушка умирает при родах – и с ее рассветом в мире вампиров.

Каждый образ, который мы раскрываем в нашей статье, прежде всего отображение архетипов коллективного бессознательного. Они содержат глубинные экзистенциальные феномены, понимание и принятие которых является важным для психологического становления зрелой личности.

Далее символическо-мифологический уровень будет раскрываться через дихотомию *Добра и Зла*, которая присутствует в любом произведении. В современном обществе Белла Свон, влюбившись в вампира, счастлива поддаться соблазну такой любви. Она не допускает и мысли, что ее любовь – неправильна. Что ее возлюбленный монстр. Ей безразлично, что он убивал людей (а мы помним, что шестая заповедь Господня – не убей). Белла не воспринимает убийство как нечто запрещенное, скорее как относительную норму. А, следовательно, и все девушки, что идентифицируют себя с ней, тоже создадут в себе такую установку.

Э. Эриксон [5] предполагал, что с двенадцати до восемнадцати лет в жизни каждого человека наступает психосоциальная стадия формирования идентичности на которой индивид задает себе вопросы: Кто я? Каковы мои убеждения, взгляды и позиции? Самоидентификация непременно достраивается отношением к «Я» другого. Человек «ориентируется не только и даже, может быть, не столько на себя, сколько на чужого, т. е., в конце концов, на то отражение, которое и сделало возможным знакомство с самим собой» [6]. Поклонники саги в качестве Я-другого воспринимают как образец чаще всего главных, реже – второстепенных персонажей.

Сюжет, где девушка влюбляется в кровожадного монстра (человека или другое существо) не ново, но раньше героини боролись со своей слабостью, они презирали в себе эту любовь, они понимали, что существо к которому они вспыхнули любовью – зло, против которого нужно бороться. И чаще всего они убивали монстра во имя долга или другой цели. Зло было

повержено. Например в произведении Наталии Шитовой «В Эдеме Эвы нет», главная героиня Катерина убивает своего возлюбленного Валеру из-за его «чудовищной сущности», из-за того, что его руки в крови. Во французской сказке о Синей Бороде, жена просит своих братьев убить мужа, после того как узнает его страшный и кровавый секрет – он убивает своих жен.

Образ Смерти и Бессмертия (Вечности). Жизнь и смерть – экзистенциальные данности нашего существования. Подростки, переживающие кризис идентичности, подвержены переоценке ценности жизни как экзистенциальной данности (вспомним о распространенности подростковых самоубийств). Белла тоже склонна к ним, о чем говорится еще во второй книге. Это способствует более полной идентификации современного девочки-подростка с Беллой.

На символическом уровне Смерть выступает в нескольких ипостасях: конец, начало и посредник. В случае «Сумеречной саги» смерть является посредником, разделяющим и соединяющим два мира: живого и не живого, человека и вампира. Смерть выступает своеобразным порогом, за которым ждет новая жизнь, но уже совершенно в другом качестве. Смерть не воспринимается наивным потребителем как нечто негативное, то, чего стоит бояться, или опасаться. Для главной героини смерть – предмет мечтаний, поскольку после нее она обретет желаемое бессмертие.

Известно, что каждый человек смертен. Но психологически человек часто отказывается воспринять эту истину и тянется к святыням, которые помогают ему обрести покой, избавиться от страха, обрести смысл собственного существования. Ценность жизни в различных культурах оказывается разной. Поэт Владимир Лифшиц писал о том, что ему как-то приснилось, будто смерть к нему никогда не придет [7]. И во сне он проклинал эту милость. Сознанием бессмертия тяжело томилась его душа. Поэтическая интуиция подсказывает: бессмертие на самом деле отнюдь не универсальное благо. У истоков человечества бесконечность жизни вовсе не оценивалась как безусловная ценность. Ф. Энгельс, например, подчеркивал,

что представление о бессмертии на определенной стадии развития человечества оборачивалось неотвратимостью судьбы. Часто оно не только не утешало, а, напротив, воспринималось как настоящее несчастье. Только осознание смертности наполняет и придает вкус человеческой жизни. Стефании Майерс интересно описывает отношение Эдварда Калена к его долгой посмертной жизни. Вампир говорит, что до встречи с Беллой он томился, не жил, а просто существовал в своей Вечности.

И, несмотря на то, что бессмертие само по себе является якобы желанием многих, оно имеет очень иллюзорную ценность. Бессмертие (Вечность) не нужна сама по себе, поскольку человек – существо социальное, Вечность нужна в связке с чьей-либо еще Вечностью. Если становится бессмертным, то не одному, а с другом (подругой). А проживать долгую, даже вечную жизнь одному, терять и хоронить друзей и возлюбленных не хочет никто.

Образ Ночи. Ночь (Никта, Нике) согласно греческой мифологии родилась из Хаоса, а потом уже родила бога смерти Танатоса и бога сна Гипноса. Дом ночи находится в безднах Тартара, там и встречаются Никта и Гемера¹, сменяя друг друга, попеременно приходя в мир людей.

Ночь соотносится с пассивным принципом, женским началом и бессознательными побуждениями; она ассоциируется с черным цветом и смертью. В иероглифическом обозначении японской богини страны мертвых Эми-но куни употребляется идеограмма «ночь», что связано с представлением о преисподней как о мире, погруженном в вечную тьму, царстве ночи. На санскрите имя ночи – Ли́ла («игра»).

Поскольку Сумерки – вампирская сага, большинство событий должны по канонам происходить ночью, но это не так. Стефании Маерс ломает все каноны и забирает у ночи лидирующие позиции, отдавая предпочтение «серым» дням. Но, несмотря на это, ночь, как символ, играет в саге значительную роль – именно в ночное время главные герои могут снять с

¹Гемера – в греческой мифологии богиня, олицетворявшая день, дочь Никты.

себя социальные маски и предстать друг перед другом в психологически обнаженном виде, т. е. быть самими собой.

Образ Души. Все основные религии имеют учение, описывающее, что происходит с человеком после смерти. Поскольку большинство религий настаивает на существовании нематериальной души, они, в основном, рассматривают смерть человека лишь как гибель тела и описывают различные варианты дальнейшего существования личности в виде духа или последующего возрождения в новом теле, либо вечного, либо заканчивающегося достижением нирваны (в буддизме) или жизни вечной (в христианстве).

В разные времена, у разных народов мира существовали различные представления о душе и ее местонахождении. Некоторые народы не вводили такое понятие вообще. В европейской традиции основным местом обитания души считалось сердце, хотя душа и не постоянно жила там. Чаще всего обиталищем души представляли голову.

У якутов было представление о трех душах, сосуществующих в одном человеке. Одна душа, в их понимании, живет в костях человека, а потому так важно похоронить кости (вспомним сказку «Хаврошечка», где похороненная корова возродилась в яблоню, или сказку «Золотое блюдечко, наливное яблочко», где похороненная девушка становится поющим тростником – символ кости). Вторая душа находится в голове и ее надо достойно проводить, чтобы она не возвращалась из мира мертвых. А третья душа – блуждающая. Во сне эта душа могла путешествовать: улетать к любимому человеку или на родную сторону. Она вылетает как птица после смерти человека и становится блуждающим духом. С этим, по верованию якутов, ничего нельзя сделать, остается только смириться. Возможность выхода души таким образом использовала и обыграла Стефани Маерс, когда создавала историю Волков квилетского племени. Но основная суть образа души в саге заключалась вовсе не в этом. Душа порождала один из основных

конфликтов, вокруг которого развивалась история сюжета: наличие или отсутствие души у человека, и у вампира.

Луно Флайер считает, что душа отсутствует у людей, которые любят себя. Но, анализируя побуждающие мотивы поступков Эдварда Калена, глубоко сомневаешься в правдивости данного изречения. Несмотря на то, что вампир искренне и сильно переживает отсутствие в себя души, все движущие им силы имеют исключительную чистоту, этичность, моральность. Карлайла Калена – приемного отца Эдварда – даже не имеет смысла обсуждать – его альтруистичность и набожность выглядит как совершенная насмешка над понятием вампира.

Но здесь нужно сделать акцент на том, что в перипетиях сюжета и терзаниях главных героев абсолютно теряется понимание важности этой самой души. Почему она так важна? Если брать в разрезе религиозных канонов, то душа – это жизненная искра, носитель разума, чувств и Божественной воли. То, с помощью чего человек ощущает себя человеком, то, что останется после его смерти, то, что предстанет перед Божественным судом. Но для вампира – душа, как необходимость – отсутствует, поскольку они живут вечно, умирать не собираются, а если такое случится, то они просто перестают существовать (очень атеистический подход). Их жизнь после смерти весьма напоминает человеческую, только рацион меняется, них сохраняется память и образ Я. Отсюда можно сделать вывод, если принять за аксиому то, что вампиры душу иметь не могут, что в человеческом сознательном существовании душа принимает очень небольшое участие, т. к. все свои психологические особенности вампиры после смерти сохраняют, а иногда даже усиливают.

Образ Крови. Кровь – это универсальный символ; наделяется культовым статусом. Кровь у многих народов понималась какместилище жизненной силы, нематериального начала (нечто подобное душе, если последнее понятие не было развито). В Библии душа отождествляется с кровью: «Ибо душа всякого тела есть кровь его, она душа его» [8, Лев. 17], с

чем и был связан запрет на употребление в пищу крови и необескровленного мяса. Исходно кровь выступает символом жизни; с этим представлением связаны такие обряды архаических культур, как смазывание кровью (или символизирующей ее красной краской) лба тяжело больных, рожениц и новорожденных младенцев.

Символика крови так же связана с ее цветом. Страстность – качественная характеристика красного – распространяется и на образ крови. В связи со своей ролью носителя жизни кровь сближается с водой. Поскольку вампиры сами по себе мертвецы, у них срабатывает эффект компенсации: жизни в них как таковой нет, а кровь – это источник жизни, значит для поддержания собственного существования они паразитируют на живых существах, забирая у них то, чего нет у самих.

Образ Леса. У Карла Густава Юнга Лес – символ бессознательного и его опасностей, но в некоторых традициях, например, в буддийской, это – образ убежища. В европейском фольклоре и волшебных сказках лес – место тайн, опасностей, испытаний или посвящений. Заблудиться в лесу или найти дорогу через него – соответственно, метафоры отсутствия опыта или достижения знания о мире взрослых или о себе самом. Затерявшимися в лесу оказываются маленькие герои многих волшебных сказок, которым предстоит пройти много испытаний на пути к инициации. Лес – место инициаций, неведомых опасностей и тьмы. Войти в темный или заколдованный лес означает переход, когда душа встречается с чем-то губительным и неведомым; область смерти; секреты природы, в которые человек должен проникнуть, чтобы понять их смысл. Он может также означать нехватку духовного видения и света; человечество, потерянное во тьме, не направляемое Богом. Уход в лес – это символическая смерть перед возрождением в ходе инициации.

В «Новолунии», после того, как Эдвард оставил Беллу, она затерялась в лесу. Это был необходимый этап инициации в новую жизнь – без Каленов.

Во всех книгах саги именно лес скрывал в себе обитания чудовищ – из леса пришли Джейсм, Виктория и Лоран (вампиры, убивающие людей), из леса пришли первые хладные в земли квилетов, в лесу Белла первый раз повстречалась с волчьей стаей, и в лесу же она, будучи вампиром, первый раз попробовала кровь.

Сама по себе лесная сырость, землистость, связывается с женским принципом и уподобляется лону, темнота связывались в древнем мире с идеей произрастания и женским началом.

Перейдем теперь к рассмотрению образов мифических существ и бестиарных образов. Первым мы, разумеется, рассмотрим, **Образ Вампира**.

Изначально этим термином обозначался мертвец, выходящий из могилы, чтобы сосать кровь живых людей. Е.Е. Левкиевская [9] в своих исследованиях утверждает, что этот мертвец был при жизни злодеем, грабителем и вообще человеком с порочными наклонностями, потому в тело вселились нечистые духи. Вампиры убивали людей ради своего пропитания [10].

В современном мире даже существует такое выражение, как «вбить осиновый кол», смысл которого: покончить с чем-либо раз и навсегда, окончательно от чего-нибудь избавиться. В старину за этими словами стоял подлинный обычай: в могилу «упыря» или «вампира» вбивали кол из осины, чтобы «нечистая вражья сила» не могла вредить другим. Упырей и вампиров люди всегда боялись, т. к. существовали верования в то, что эти создания были опасными для людской жизни. Белла же на заявление Эдварда, что он убивал людей, сказала: «Это – не важно».

В нынешнем обществе мораль стала не важна. Жизнь стала не важна. Она теперь не является ценностью. Именно медиа сыграли в этом немаловажную роль. Например, сериал «Доктор Хаус», в котором главный герой, врач, который якобы должен быть носителем светлого и вечного; человек, который давал клятву Гиппократу, на самом деле является моральным уродом и лечит людей только в силу собственной прихоти.

В саге «Сумерки» Стефани Маерс предлагает образ *нестандартных вампиров*. Противников данной саги возмущает новый вариант видения вампиров. Какими до этого для обывателя представлялись эти существа?

Обратимся к Э. Райс с ее «Вампирскими хрониками». В «Интервью с вампиром» (первая книга) была показана вся подноготная вампирского мира. Их становление, быт, история, общины, межгрупповые связи. А что касается душевных травм и терзаний, то они в корне отличаются от проблем, поднятых Стефани Маерс. У Э. Райс вампиры никогда не задумываются над тем, стоит есть кого-то или нет. Такой вопрос вообще не стоит – это обычная физиологическая проблема. А то, что может заинтересовать нас с психологической стороны – это одиночество. Вот основная тема романа. Вопрос: «Кто я есть теперь?» тоже имеет место. И писательница пытается его раскрыть в «Интервью с вампиром».

У Брена Стокер в произведении «Дракула» вампир представлен весьма своеобразным, с интересной жизненной философией. Он – патриот своей страны. Ему горько видеть, что стало с его Родиной, за которую он сражался. Но, в связи с наступившим бессмертием, его больше не волнует жизнь смертных. И Дракула, на наш взгляд, единственная достойная история любви о вампире. Трудно на самом деле разглядеть в Дракуле жестокого вампир-убийцу, это глубоко отчаявшийся, потерявший любовь и смысл жизни почти человек. То, что он стал таким монстром, весьма образно: многие люди пережившие трагедию превращаются в таких вот «монстров» в душе.

Сюда же можно отнести и Лорен Гамильтон с ее вампирскими историями, в начале увлекательными, но к концу весьма пошлыми.

Как видим, чаще всего вампир – это кровожадный монстр, пьющий кровь, за которым охотятся люди, а сами же монстры этих людей считают просто кормом, низшими созданиями.

Так же стоит отдельного упоминания верование о том, что вампиры – являются проклятыми, бездушными, созданиями дьявола. Именно по этому поводу и происходят душевные (простите за каламбур) терзания Эдварда:

если он сделает Беллу вампиром, он собственноручно лишит ее души. Хотя все вполне логично, если существуют вампиры (а он об этом точно знает) – создания дьявола, тогда и вероятность существования души как некой божьей искры весьма и весьма вероятно.

Эдвард и его семья, являются не типичными персонажами вампирических саг. Но в фильмах душевные страдания Эдварда по поводу отсутствия души выглядят надумано: людей он не убивает, любить может, большинство функций обычного человека выполнять может, сексом занимается – на что жаловаться?

Многих поклонников вампирской тематики именно это очеловечивание и раздражает. На людей они не охотятся, и в гробах не спят, и даже при свете солнца начинают искриться (забавно, ведь автор делала их совсем позитивными... И их выходы по ночам нужно было как-то объяснять). И одеваются они (и гуманные, и «зверские») с неизменным чувством стиля, которое они, видимо, всосали с кровью наставника. Да, чувство стиля – это то, что все вампиры пропагандируют без исключения.

Стоит так же заметить, что на ниве отечественного книгоиздательства существуют авторы (например, белорусская писательница Ольга Громько), которые тоже раскрывали образ очеловеченных вампиров. И публика данные произведения воспринимала весьма позитивно и охотно.

Следующим образом, представляющим интерес для нашего анализа, является образ второго главного мужского персонажа – Джейкоба – **Образ Волка**.

Волк – это, в первую очередь, высший символ свободы в животном мире, символ самостоятельности. Волк – это еще и символ бесстрашия. В любой схватке волк борется до победы или до смерти. Волк не подбирает падаль, а значит, он есть символом чистоты. Волк живет в семье, ухаживает только за своей волчицей-женой, и сам волк-отец воспитывает своих детей-волчат. У волков не существует такого порока, как прелюбодеяние. Волк –

это символ высокой нравственности, преданности семье (чего не скажешь о самцах других животных.) Волк – символ справедливости и честолюбия.

У различных народов волк, как символ, наделяется разными признаками: у большинства волк означает землю, зло, пожирающую страсть и ярость. Волки и вороны часто оказываются близкими друзьями примитивных богов мертвых. У ацтеков воющий волк – бог танца. В кельтской мифологии волк проглатывает Небесного Отца (солнце), после чего наступает ночь. У китайцев он символизирует прожорливость и алчность. В христианстве волк – зло, дьявол, губитель паствы, олицетворяет жестокость, хитрость и ересь считается, что волк не способен обернуться. Волк был эмблемой святого Франциска Ассизского, приручившего волка Губбио. У египтян волк является атрибутом Кхенти Аменти и Упуат. В греко-римской традиции волк посвящен Марсу² (Аресу) как олицетворение ярости. Аполлон³ превращался в волка. Мать Аполлона и Артемиды – богиня Лето – оборачивалась волчицей. Волк символизирует также доблесть. У евреев волк олицетворяет кровожадность, жестокость, преследующий дух (Бытие, 49:17). У индийцев ашвины спасают перепела дня от волка ночи.

С волками связаны представления народов Европы о ликантропии, оборотничестве. Представление о ликантропии ставило волка на уровень человека. Это означало: равный – друг или враг. Но Стефани Маерс отбрасывает понятие оборотничество и называет защитников квилетского племени именно «Волками».

В медиа волков часто представляют потребителям с двух сторон:

- с негативной: убийцы и кровожадные чудовища («Волки» (Wolfen, 1981), «Братство волка» (2001), «Империя волков» (2005) и т.д.)

² Бог войны.

³ Бог-хранитель стад, света (солнечный свет символизировался его золотыми стрелами), наук и искусств, бог-врачеватель, предводитель и покровитель муз, дорог, путников и мореходов, предсказатель будущего, также Аполлон очищал людей, совершавших убийство.

• с позитивной: разумные существа, способные на дружбу с человеком, верность («Танцующий с волками» (Dances with Wolves, 1990), «Белый клык» (1991), «Весьегонская волчица» (2004) и т.д.).

У Стефании Маерс образ волка пропитан глубоко позитивным значением: это – друг, это – защитник... но при этом это – опасный и дикий зверь. История Сэма и Эмели – вожака волчьей стаи и его невесты –наглядно демонстрирует это.

Последний символ, который мы попытаемся рассмотреть, тоже имеет дихотомическую основу и тесно связан с главными героями и их взаимоотношениями – *Инь - Ян*.

Один из важнейших символов даосизма – черно-белый круг инь и ян. Инь – это пассивность, холод, мрак, податливость и мягкость. Ян – активность, тепло, свет и твердость. Однако эти противоположности не исключают, а, напротив, взаимно дополняют друг друга, и каждой находится место внутри другой: черный кружок на белом поле и белый кружок на черном.

Воплощением этих двух символом становятся Джейкоб Блэк (Ян) и Эдвард Каллэн (Инь). И общее, что объединяет их, что присутствует в каждом из них – это Белла Свон.

Инь и Янь – это соединение и борьба противоположностей, так же и Стефании Маерс презентует потребителю два абсолютно противоположные типажа героев, которые сражаются за любовь Беллы – девушки, которая дорога им обоим.

Выводы. «Сумерки» определенно является продуктом массовой культуры и одним из ярких примеров комплексного медиакультурного феномена нашего времени. Сумеречная сага имеет неоспоримое влияние на несформировавшиеся умы подростков и сформировавшиеся людей более зрелого возраста. Анализируемые нами символы, как архетипические структуры оказывают бессознательное влияние на индивидов. Каждый человек имеет свои предпочтения, травмы, фантазии... С помощью книг и

кинофильмов, посредством идентификации с главными героями, люди переживают выдуманные кем-то события, как полуреально произошедшие с ними. Эти события вызывают определенные и сильные эмоции, настроения и формируют предпочтения. Они могут создавать эмоциональный фон на более продолжительное время. Стойкий эмоциональный фон затрагивает определенные когнитивные структуры, что в результате формирует установки, убеждения, ценности, манеру поведения, стиль жизни, восприятие внешнего мира.

В нашей статье мы детально рассматривали подмену ценностей и установок, которые несет данный феномен, следовательно, у подростков на этом фоне может снижаться критичность восприятия действительности, формироваться легкомысленное отношение к своей жизни и обесценивание жизни как таковой. Это – негативный аспект влияния саги «Сумерки». К позитивным мы можем отнести повышения уровня притязаний к своему партнеру, переосмысление сексуальных отношений и формирование более бережного отношения к природе, что происходит на фоне пропаганды связи со своими корнями в квилетских мотивах саги.

Следовательно, очень важным является коммуникативная сторона между зрелым поколением и подростками, нуждающимися в пояснениях и пояснении некоторых ценностно-моральных нюансов жизни: развития критичности восприятия приходящей извне информации; понимание того, какие образы примерять на себя можно, а какие не стоит; критическое восприятие медиагероев, с которыми подростки часто себя идентифицируют; формирования понятий добра и зла, способности справляться с их подменой при восприятии медиаобразов.

Литература:

1. Вознесенська О.Л., Голубева О.Є. Концептуалізація „комплексного медіакультурного феномена// Елена Вознесенская, Елена Голубева/ Первая всероссийская научная интернет-конференция

«Медиапсихология в России: проблемы и перспективы» (15-16 ноября 2010 года). – [Электронный ресурс] <http://mediaconf.sgu.ru/info/reports.php>

2. *Kerroll, Larry*. Twilight Stars Robert Pattinson, Kristen Stewart Turn Up The Heat To Prepare For Love Story. – Режим доступа – <http://www.MTV.com>

3. *Turner F., Poppel E.* The neural lyre: Poetic meter, the brain, and time// Poetry. –1983. – Vol. CXLII. – 5. – С. 211-309.

4. Википедия. Свободная энциклопедия. Источник: <http://www.wikipedia.org/>

5. Эриксона «Детство и общество» (Erikson, 1963). Источник: <http://www.eti-deti.ru/obchie/1.html>

6. Цивьян Т. В. Взгляд на себя через посредника: «Себя, как в зеркале я вижу...» // Семиотические путешествия. СПб., 2001. С. 12

7. Владимир Лифшиц «МНЕ СТАЛО ИЗВЕСТНО». Источник: <http://raf-sh.livejournal.com/32752.html>

8. Библия. Источник: <http://psylib.org.ua/books/bible01/>

9. Левкиевская Е.Е. О вампирах. Источник: <http://pagan.ru/slowar/w/wampir0.php>

10. Словарь славянских знахорей Источник: http://masterveda.ru/vsie_zapisi/slovar-slavyanskikh-znakharejj.html