

Мария Ткачева

Архетипы Хаяо Миядзаки



где в аниме найти
трикстеров и что общего
между принцессой
Мононоке и богиней
Афиной

Издательство АСТ
Москва

УДК 791.228(520)

ББК 85.37(3)

Т48

Оформление ООО «Издательство АСТ», 2026

Ткачева, Мария Александровна.

Т48 Архетипы Хаяо Миядзаки: где в аниме найти трикстеров и что общего между принцессой Мононоке и богиней Афиной / Мария Ткачева. — Москва : Издательство АСТ, 2026. — 192 с. — (Гуманитарный нон-фикшн).

ISBN 978-5-17-191779-1

Творчество Хаяо Миядзаки уже давно стало классикой мирового кинематографа. В новой книге серии «Гуманитарный нон-фикшн» филолог и создательница проекта #СправаНалево о манге и аниме Мария Ткачева примеривает архетипы Юнга на героев «Ходячего замка», «Унесенных призраками», «Моего соседа Тоторо» и многих других.

С помощью универсальной культурологической концепции автор объясняет, почему между главными героями и их родителями порой такие сложные отношения, как жизненные испытания влияют на становление персонажей и по каким причинам сам Миядзаки не любит пассивных «девушек в беде».

Эта книга станет для читателей новым знакомством с давно известными героями, позволит посмотреть на них с новой стороны и, возможно, в какой-то степени поможет разобраться в своем внутреннем мире.

УДК 791.228(520)

ББК 85.37(3)

ISBN 978-5-17-191779-1

© М.А. Ткачева, 2026

© Оформление

ООО «Издательство АСТ», 2026

Введение

Каждый из нас хотя бы раз в жизни сталкивался со словом «архетип» — особенно часто оно встречается в последние годы благодаря моде на психологию и научно-популярную литературу. Но кто пытался разобраться в этой концепции, узнать, кто придумал архетипы и зачем они вообще нужны?

Понятию «архетип» мы обязаны знаменитому швейцарскому ученому Карлу Густаву Юнгу. Он создал концепцию «коллективного бессознательного», неотъемлемой частью которого и является архетип. По Юнгу, нет противостояния сознания и бессознательного, а одно отражает другое. Юнг считал, что в самой непроглядной глубине нашей психики находится не наша индивидуальная суть, а некий общий для всех людей слой, включающий в себя и архетипы. То есть сама основа нашего разума — это универсальная система неких образов, и она передается из поколения в поколение. И образы эти называются архетипами. Мы можем встретить их в древних легендах, мифах, сказках, которые создавал и шлифовал народ так, что мы видим в них множество похожих элементов. Мы видим эти образы в авторских произведениях литературы и других видов искусства. С XX века они захватили только появившийся кинематограф, а затем и мультипликацию, о чем написано уже немало книг.

Из-за того, что архетип — это понятие, объединяющее человеческое бессознательное, можно понять, почему он встречается не только в психологии, но и в любом возможном для этого виде искусства на разных концах света. Литература и театр, кино и живопись — всюду мы видим похожие образы, которые легко считываются благодаря своей универсальности.

Понятие «архетип» стало настолько популярным, что рамки термина размылись. Сам Юнг не стремился к строгой классификации и оставил своим последователям простор для интерпретаций. Сегодня существует множество систем архетипов — каждый уважающий себя психолог успел раскритиковать созданные Юнгом образы и придумать свои. В современной науке наиболее устоявшейся можно считать систему Кэрол Пирсон¹, которая предложила 12 архетипов, охватывающих универсальные модели поведения: простой, славный малый, воин, опекун, искатель, любовник, бунтарь, творец, правитель, маг, мудрец, шут. Среди литературных архетипов тоже нет единства, хотя многие из них похожи на предложенные Пирсон: наставник, герой, дурак и другие.

А что же архетипы самого Юнга — неидеальные, вмещающие в себя слишком много функций, по мнению других ученых? У Юнга нет одного большого труда, описывающего все выявленные им архетипы,

¹ Кэрол Пирсон (р. 1944) — американская писательница и педагог. На основе работ Карла Юнга и Джозефа Кэмпбелла разработала свою систему архетипов, которая пользуется популярностью у психологов, писателей и даже HR-менеджеров. (*Прим. ред.*)

поэтому для того, чтобы собрать по ним информацию, нужно прочесть множество статей и работ автора. Юнг тщательнейшим образом проанализировал огромное количество мифов и сказок разных народов мира, чтобы выявить закономерности и собрать по кусочкам доказательную базу своей теории архетипов. В таком древнем и архаичном виде архетипы наиболее близки к тому бессознательному, из которого они появились. Тогда идеи были более прямолинейными, а литературная обработка не стирала все острые углы, поэтому архетипы, описанные Юнгом, такие многогранные. Именно эта глубина и разноплановость делает их удобными для анализа произведений Хаяо Миядзаки: сам режиссер создает сложные многоуровневые работы, которые можно пересматривать всю жизнь, каждый раз находя в них что-то новое.

О сложности и универсальности архетипов говорит также и то, что одному и тому же персонажу может подходить не один архетип, а два или даже три. И это абсолютно нормально по нескольким причинам. Во-первых, персонаж может меняться со временем, проходить разные стадии своей жизни — и в соответствии с этим будет меняться его архетип. Во-вторых, сложно поместить глубокого и живого персонажа в рамки одного архетипа — для этого нужно проигнорировать некоторые аспекты его личности и истории. В-третьих, некоторые архетипы, как пишет сам Юнг, подразумевают симбиоз, неотделимость друг от друга. Например, в архетипе Кору зачастую можно увидеть и архетип Матери, а иногда они даже образуют

триединство с архетипом Младенца. Однако в данной книге каждая глава посвящена какому-либо одному архетипу, поэтому признаки других архетипов будут упоминаться редко, чтобы не запутать читателя.

Сам Юнг считал наиболее типичными следующие архетипы: Младенец, Мать, Кора, Герой, Мудрый старец, Тень, Анима и Анимус. Именно их мы и будем рассматривать далее, добавив только архетип трикстера как одного из самых интересных и понятных зрителю с обывательской точки зрения, но неизвестных изнутри и структурно. Каждый архетип у Миядзаки узнаваем и обладает определенным набором характерных черт, но в то же время на них автор смотрит под своим особенным углом и подсвечивает нужные ему качества. Кто-то становится более самостоятельным, кто-то — более положительным, а кто-то, наоборот, показывает свою темную сторону. Несомненно, все персонажи Миядзаки интересны и заменить на предоставляют обширное поле для глубокого анализа с точки зрения архетипов и архетипических сюжетов.



Архетип младенца-бога

Несмотря на название архетипа — младенец, младенец-бог или божественный младенец, — его роль могут исполнять не только младенцы и маленькие дети неземного происхождения, хотя это могло бы быть вполне реально для фантастических произведений, каким и является полнометражное аниме Миядзаки. Девушки, женщины и мужчины точно так же могут олицетворять собой божественное, хотя, вероятно, такой персонаж будет молодым. Важнее всего в данном случае внутреннее состояние героя, его суть, проявляющаяся в том числе и через его поступки. Если сравнивать с известными образами древнегреческих богов, чьи архетипические черты не теряются с возрастом, то мы видим, что многие из них уже во младенчестве творят чудеса или проказничают, проявляя при этом свою божественную природу. Таков, например, Гермес, который, еще не выбравшись из колыбели, увел у своего брата волшебных коров. Так и со многими персонажами литературы или других видов искусства: они с детства проявляют себя через волшебство и неординарные поступки и события.

Архетип младенца-бога достаточно распространен в произведениях искусства как массовой, так и элитарной культуры. Но у Миядзаки встречается редко, хотя можно с уверенностью назвать несколько

ярких примеров. Божественным младенцем является Поньо из полнометражного аниме *«Рыбка Поньо на утесе»*, которая в следующих главах будет проанализирована и как представительница архетипа Кору, то есть девы. Удивительного в этом ничего нет: сам Юнг писал, что архетип Кору зачастую триедин и сочетает в себе Кору, Мать и Божественное дитя, так как находит продолжение и бессмертие в самом себе. Поньо можно приписать чудесное рождение, все-таки она дочь морской богини и волшебника. Она принадлежит к стихии воды, пожалуй, самой важной в мифологии, так как в ней все начинается. Также Поньо сама творит чудеса: превращается из рыбки в человека, вызывает бурю и чуть не затопливает город. Однако этому персонажу все же ближе архетип Кору: Поньо не одинока, как должен быть одинок младенец-бог, она не становится сиротой, а еще ее жертвенность другого толка, нежели жертвенность анализируемого архетипа. Поньо готова пожертвовать собой ради своей инициации, взросления, она должна умереть, чтобы заново родиться в новом статусе. Младенец-бог жертвует собой и возрождается ради других.

Самым интересным носителем этого архетипа является главная героиня аниме *«Навсикая из Долины ветров»*. Действие фильма происходит в постапокалиптическом мире, через тысячу лет после того, как люди создали ужасающее оружие, уничтожившее большую часть человечества всего за семь дней — «семь дней огня», как их называют. Мир находится на грани войны, но Долина ветров, в ко-

торой живет главная героиня по имени Навсикая, мирно существует на отшибе цивилизации и не собирается вступать в какую-либо борьбу. Долина находится рядом с лесом, занявшим бóльшую часть суши на континенте и наводненным ядовитыми для человека спорами, а также огромными чудовищными насекомыми, в числе которых омы — похожие на червей или гусениц бронированные громады со множеством глаз. Люди боятся этих созданий, и омы действительно могут быть опасны: в разъяренном состоянии ничто не может остановить их от разрушений. Только Навсикая, будучи более чуткой, чем остальные люди, понимает, что омы не нападают просто так, и сами по себе они не представляют никакой опасности.

Однако однажды насекомые атакуют летательный аппарат тольмекийского государства, и тот терпит крушение вместе с экипажем и пленной княжной физитов Ластель; никого из людей не удастся спасти. На борту находился украденный тольмекийцами из Физита таинственный и очень ценный груз, за которым вскоре являются военные. Оказывается, что это зародыш титана — того самого чудовищного оружия тысячелетней давности, разрушившего практически весь мир. Командующая тольмекийцами Ксяна хочет использовать титана, чтобы сжечь ядовитый лес, отравляющий людей спорами, хотя некоторые жители Долины ветров считают борьбу с лесом бесполезной, ведь люди уже пытались делать это раньше, но так ничего и не добились. Ксяна захватывает Навсикаю и пытается переправиться вместе с ней в захвачен-

ный город, когда их атакует физитский перехватчик, после чего все совершают аварийную посадку в лесу. Пилотом вражеского самолета оказывается брат физитской княжны Ластель по имени Асбер, уничтоживший почти весь воздушный флот командующей Ксяны. Вместе с Навсикаей он попадает в зыбучие пески и оказывается на самом дне леса, где можно дышать и не бояться быть отравленным. Там Навсикая находит доказательство своей теории — лес спасает сам себя, очищает почву от яда и производит чистую воду. Когда Навсикая и Асбер добираются до Физита, то узнают, что город был разрушен насекомыми, которых сами физиты натравили на свой же город, чтобы он не достался тольмекийцам. То же самое они хотят сделать и с Долиной ветров, где обосновалась Ксяна с остатками войск и зародышем титана. Двое физитских военных ловят детеныша ома и по воздуху переправляют его в долину, приманивая тем самым взрослых омов. Навсикая совершает отчаянную попытку спасти малыша и, получив раны, приземляется с ним и пытается вернуть родителям. Однако омы уже в ярости и не могут остановиться: они затаптывают Навсикаю, несутся к домам и укреплениям и кажется, что спасения уже не будет. Но тут омы начинают успокаиваться: они узнают Навсикаю и лечат ее, выпустив десятки золотых щупалец. Очнувшаяся Навсикая идет по ним, как по золотому полю, осуществляя старое пророчество, в котором говорилось, что к людям придет спаситель в синем и будет он на золотом поле. Люди радуются, они слышали Навсикаю, поняли, что омы не так плохи, как они думали, Ксяна

уходит вместе с тольмекийцами из их долины, и в ней снова воцаряется мир.

Во время просмотра фильма мы узнаем, что Навсикая с самого детства умела общаться с омами, гигантскими страшными насекомыми, которых боялись все остальные. Тем самым она совершала чудо по меркам своих сородичей. Конечно, эти события можно интерпретировать по-разному, но в данном случае они хорошо укладываются в схему составляющих архетипа младенца-бога — это «чудесное» детство.

Вспомним одну из самых душераздирающих сцен этого фильма. Маленькая Навсикая одна играет на заливом солнечным светом поле, отчего оно становится золотым — это намекает нам на будущее исполнение пророчества, которое мы слышали от слепой старухи в самом начале фильма о спасителе в синем платье на золотом фоне. К Навсикае приближаются взрослые на ездовых животных, и можно сразу увидеть противопоставление детского мира Навсикаи и мира взрослых, ее родителей. Они огромные и немного страшные, такие же, как гигантские насекомые — омы для обычных людей. Во время поездки Навсикая понимает, что они раскрыли ее секрет: маленького ома, которого она прятала в дупле дерева. Девочка пытается защитить его, в слезах просит не убивать крошку-ома, но взрослые тянут свои длинные руки, что тоже похоже на то, как омы двигают своими лапками и щупами, и отбирают малыша, говоря о том, что люди и насекомые не могут жить вместе. Навсикая совершает чудо, не понятое ее соплеменниками, отделяет себя от них, отдаляется на недостижимую высоту.

При повторном просмотре можно предположить, что этот самый ом, которого Навсикая когда-то пыталась спасти (и, скорее всего, преуспела), появляется несколько раз в фильме. Например, когда Навсикая уводит от деревни раненого жука, напавшего на самолет, она встречает ома, который как будто смотрит на нее, а после уползает вдаль. Их взглядов друг другу в глаза достаточно, чтобы провести связь. Интересно и то, что в анимационном фильме ом выползает на свет между ее ног, символизируя свое рождение. Это приближает нас к другому архетипу — архетипу матери, более ярким представителем которого (хотя именно эта деталь в манге была потеряна) является Навсикая из манги Миядзаки, сюжет которой уходит много дальше, чем фильм. Во-первых, одним и тем же персонажам могут быть присущи черты разных архетипов. Сам Юнг в книге «Архетип и символ» пишет о тесной связи символа умирающего (и воскресающего затем) бога, что относит нас к архетипу божественного младенца и Великой матери, к коей относится материнский архетип. Во-вторых, если бы каждый герой творчества Миядзаки представлял собой исключительно какую-то функцию, свойственную своему архетипу, это было бы слишком просто для гения Миядзаки, и он не стал бы настолько великим режиссером. К упрощенчеству в своем творчестве Миядзаки никогда не стремился, все его главные герои многогранные и сложные.

Бог-младенец также является, как правило, силой. В фильме мы встречаем Навсикаю, уже потерявшую мать, а отец ее покидает в первой половине

аниме, так что Навсикая остается одна, без семьи. Бывает, что родитель такого ребенка может быть его врагом: это мы наблюдаем в отчасти измененном виде, когда Навсикая со своей любовью к омам еще с раннего детства противопоставляется своим родителям. Ее отец враг ей не напрямую, но он хочет отнять у нее и убить ее символического ребенка — ома. Что интересно, как правило, отец выполняет более активную роль, а мать отсутствует даже при жизни. В аниме зритель даже не видит мать Навсикаи, она остается за кадром, но знакомится с ее отцом, важным участником событий первой части фильма. Навсикая в своем понимании насекомых становится одинокой в родном доме. И даже при том, что другие жители долины ее любят и уважают, как и ее отец, все равно никто не понимает ее. Максимально к этому приближается ее учитель Юпа, раскрывающий ее тайну выращивания опасных растений. Но и он смотрит на это с точки зрения уважения к маленькой княжне, не понимая ее мотивов. Таким образом, Навсикая одновременно и любимая всеми добрая княжна, которую уважает народ, и одинокая сирота, удаленная от окружающих своей непохожестью, и это еще одна из функций архетипического младенца-бога. Ее судьба одиночки — это символизм, указывающий на ее божественность, это предвечное уникальное одиночество данного архетипа.

Также стоит сказать и о символике полетов Навсикаи. Когда Навсикая впервые появляется на экране, невозможно понять, что это человек: со стороны она выглядит летящей по небу птицей, и лишь через

несколько секунд зритель понимает, что это человек на летательном аппарате. Это прямое сравнение с птицей показывает и близость Навсикаи стихии ветра, и ее связь с природой, и ее непохожесть на других людей. Характерно, что из всех жителей долины только Навсикая летает на подобном устройстве. Единственный раз, когда мы видим других жителей долины в самолете, он оказывается на привязи у огромного самолета тольмекийцев; у них нет никакой свободы в полете, они связаны и вынуждены подчиняться другим. В другой сцене они падают, так как буксировочный трос был порван, а сам корабль подбит, после чего их спасает Навсикая — снова у нее оказывается преимущество в воздухе. Лишь однажды мы видим Мито полноценно пилотирующим самолет, когда он помогает Навсикае добраться из Физита в Долину ветров, и то в итоге командование управлением корабля берет на себя Навсикая. То, как близка Навсикая к небу, которое метафорически считается вотчиной божественного, и то, как она возвышается над остальными людьми, отделает ее от окружающих. При этом она совершенно не заносчива, и сама не пытается отделиться от других — это происходит само собой. С высоты она взирает на мир, как боги в мифах, сказках и легендах народов мира.

Навсикая практически в совершенстве владеет своим летательным аппаратом, она с легкостью ловит ветер для более быстрого полета и выполняет различные фигуры пилотажа. Она находится в абсолютной гармонии с небом и воздухом, и с самой природой в целом. Ведь в ее летательном аппарате

двигатель отличается от знакомых нам самолетов: он не загрязняет окружающую среду, а работает исключительно на энергии ветра, на умении управлять им, «оседлать» ветер. Если сравнивать планер Навсикаи и другие самолеты в фильме, то громоздкие и страшные машины грузовых самолетов как будто поглощают людей, изолируют их от стихии стенами, в то время как Навсикая находится в полной гармонии с воздухом и ветром, она не отгораживается от них, а существует в слиянии. Навсикая выглядит как естественная часть окружающего мира, как птица в небе. Физитские пилоты, пытающиеся ее убить, говорили, что не могут попасть в нее, так как она парит как птица. К тому же все остальные летательные средства существуют для войны, убийств, стрельбы и насилия, а Навсикая использует свой планер для помощи, исследований, для ощущения радости от полета. Очень чуткая к небу, Навсикая первой замечает физитский истребитель: издалека он похож то ли на мошку, то ли на птицу, так сразу и не поймешь, но она узнает его в считанные секунды.

Однако Навсикая может управлять не только своим планером: в минуты опасности ей приходится осваивать самолет тольмекийцев (весьма похожий на ее собственный планер), чтобы спастись с горящего аппарата, она умело справляется со своей задачей и со знанием дела раздает приказы. Что там говорить, она способна управлять им буквально одной ногой и делать это мастерски. Надо сказать, что ветер вообще помогает жителям долины, так как относит в сторону ядовитые споры леса, дает им энергию и воз-