

Научная статья / Research article

УДК/UDC 791.43-2

DOI: 10.28995/2227-6165-2023-3-97-103

Ирина Анатольевна Ефимова
Irina Anatolyevna Efimova

кандидат искусствоведения,

PhD in Art Studies,

доцент кафедры драматургии и киноведения,

associate professor, Chair of Drama and Film Studies,

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения

St. Petersburg State Institute of Cinema and Television

iraefimova83@gmail.com

**ЭТАПЫ ПУТИ ЗРЕЛОГО ГЕРОЯ
КАК РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ИНТЕГРАЦИИ АНИМЫ:
НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «МАТРИЦА: ВОСКРЕШЕНИЕ»**
**STAGES OF AN ADULT HERO'S JOURNEY
AS A REPRESENTATION OF ANIMA INTEGRATION:
ON THE EXAMPLE OF "THE MATRIX RESURRECTIONS"**

В статье анализируются особенности прохождения этапов мономифа героем с кризисом среднего возраста. Автор проводит сопоставление классических этапов мономифа Дж. Кэмпбелла и потребностей психики зрелого мужчины, выведенных К.Г. Юнгом при исследовании архетипов и коллективного бессознательного. Материалом для анализа выбран последний фильм кинофраншизы «Матрица» ("The Matrix", 1999-2021), главный герой которой уже реализовал этапы мономифа в предыдущих частях и в «Матрице: Воскрешение» ("The Matrix Resurrections", реж. Л. Вачовски, 2021) оказался в кризисе среднего возраста. При анализе фильма был определен базовый компонент – интеграция архетипа анимы, важнейшего для психологии данной возрастной группы. Существенными отличиями от классического мономифа являются также увеличенный хронометраж первого акта в связи с несколькими отказами героя от «зова» и страхом выйти из своего «обыденного мира», неклассические образы Богини, Женщины как искусительницы, уменьшение функции архетипа Отца и специфический способ взаимодействия с Тенью.

Ключевые слова: анима, зрелый герой, «Матрица», К.Г. Юнг, архетип, мономиф, кинематограф, психология

Для цитирования: Ефимова И.А. Этапы пути зрелого героя как репрезентация интеграции анимы: на примере фильма «Матрица: Воскрешение» // Артикульт. 2023. №3(51). С. 97-103. DOI: 10.28995/2227-6165-2023-3-97-103

The article analyzes the features of the passage of the stages of the Monomyth by a Hero with a midlife crisis. The author compares the classical stages of J. Campbell's Monomyth and the needs of the psyche of a mature man, derived by C.G. Jung in the study Archetypes and the Collective unconscious. The material for the analysis is the last film of the film franchise "The Matrix" (1999-2021), the main character of which has already realized the stages of the Monomyth in the previous parts and in "The Matrix Resurrections" (directed by L. Wachowski, 2021) found himself in a midlife crisis. When analyzing the film, the basic component for this structure was determined – the integration of the Anima archetype, which is the most important for the psychology of this age group. Significant differences from the classic Monomyth are also the increased timing of the first Act, due to several refusals of the hero from the "call" and the fear of leaving his "ordinary world", non-classical images of the Goddess, the Woman as a temptress, a decrease in the function of the Father archetype and a specific way of interacting with the Shadow.

Keywords: Anima, Adult Hero, "The Matrix", C. G. Jung, Archetype, Monomyth, cinema, psychology

For citation: Efimova I.A. "Stages of an Adult Hero's Journey as a Representation of Anima Integration: on the example of "The Matrix Resurrection"." *Articult.* 2023, no. 3(51), pp. 97-103. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2023-3-97-103

Современный мир активно осмысляет и популяризирует достижения науки психологии, в том числе и через сферу кинематографа. При этом на русском языке существует не много специализированных исследований, посвященных изучению психологических инструментов с точки зрения анализа сценария и героя. «Психология для сценариста» У. Индика [Индик, 2016] является сборником кратких описаний генеральных направлений психологии с примерами из популярных фильмов, также базовые основы психологической и архетипической структуры героя есть в «Анатомии истории» Дж. Труби [Труби, 2017, с. 40-103]. В книге

И.А. Ефимова *Этапы пути зрелого героя как репрезентация интеграции анимы: на примере фильма «Матрица: Воскрешение»*

гештальт-терапевта Т. Салахивой-Талал «Психология в кино» [Салахива-Талал, 2022] более подробно и научно изложены психологические составляющие характера, способы реагирования и механизмы защиты героя. В последнее десятилетие появляются искусствоведческие научные разработки этой тематики. Можем выделить статью Ю. А. Кошкиной о теории Э. Эриксона про кризис идентичности и ее актуальность для современных сценарных конструкций [Кошкина, 2009] и диссертацию В.А. Колотаева [Колотаев, 2022], где рассматривается структура драматургического конфликта в контексте психологической теории идентичности и способы ее отражения через композицию пути героя.

Статья предлагает применение юнгианской школы аналитической психологии для анализа пути героя среднего возраста, испытывающего характерный кризис и, следовательно, имеющего свои особенности прохождения классических этапов мономифа, сформулированных Дж. Кэмпбеллом в «Тысячеликом герое» [Кэмпбелл, 2017]. Особенности этого пути связаны с процессом *индивидуации*, описанным К.Г. Юнгом, как движение человека к обретению самости. «Самость есть целостный, вневременной человек; как таковая, она соответствует первоначальному сферическому двуполому существу, коим представлена обоюдная интеграция сознания и бессознательного» [Юнг, 1997, с. 351]. Именно этот психологический процесс является базой для создания структуры сценария по принципу пути героя. Происходит данная психологическая реализация через интеграцию содержаний различных архетипов. «Архетипы, соответственно, это элементы коллективного бессознательного, «универсальные образы, существующие с незапамятных времен» [Юнг, 2020, с. 9], в которых заложены всеобщие духовные ценности. В художественных историях архетипы репрезентируются через взаимодействие героя с другими персонажами либо ситуациями, символизирующими определенные образы. Эти процессы описаны в трудах Дж. Кэмпбелла и К. Воглера [Кэмпбелл, 2017; Воглер, 2015] максимально обобщенно и символично, без рассмотрения особенностей и специфики главного героя. По этой причине юнгианский психотерапевт Морин Мёрдок написала книгу «Путешествие героини» [Мёрдок, 2018], где структура мономифа адаптирована под героя женского пола.

В данной статье через анализ фильма «Матрица: Воскрешение» («The Matrix Resurrections», Л. Вачовски, 2021) выделяется доминантная характеристика пути героя мужского пола среднего возраста, основанного на интеграции ключевого для него архетипа анимы, необходимого для обретения самости. Чаще всего в кинематографе путь героя представлен инициацией взросления юного человека, что определяет тему, сюжет и особенности этого пути. Примерами могут быть классические франшизы «Звездные войны» («Star Wars Trilogy», 1977-1983), «Властелин колец» («The Lord of the Rings», 2001-2003), экранизации романов о «Гарри Поттере» (2001-наст.вр.) и др. Путь зрелого человека отражает новый кризис жизни в среднем возрасте, когда достижения юности оказываются не актуальными, и герою необходимо заново найти смысл своей жизни.

Юнг писал об особенностях зрелого возраста у мужчин в контексте взаимодействия с архетипом анимы как наиболее важным в этот период жизни. «Молодые люди, которые еще не достигли среднего возраста (примерно 35 лет), могут переносить без ущерба даже полную потерю анимы. На этой стадии самое важное, чтобы мужчина был мужчиной. Юноша должен быть в силах освободиться от аниматической зачарованности матерью» [Юнг, 2020, с. 92]. Именно поэтому в классической структуре мономифа Кэмпбелл выделил этапы «встречи с богиней» и «женщиной как искушением», позволяющие юному герою пройти данную сепарацию. Юнг продолжает: «После достижения среднего возраста, однако, перманентная утрата анимы означает уменьшение жизненных сил, гибкости, человеческой доброты» [там же, с. 92]. Архетип *анимы* подразумевает связь со своей женской составляющей, то есть со своими чувствами, душой и чувствительностью. «Каждая мать и каждая возлюбленная вынуждены становиться носителем и воплощением этого вездесущего и вечного

I.A. Efimova *Stages of an Adult Hero's Journey as a Representation of Anima Integration: on the example of "The Matrix Resurrection"*

образа, который соответствует глубинной реальности в мужчине» [Юнг, 2019, с. 22]. Следовательно, в кинематографе аниму для героя мужского пола символизируют женские образы как его собственные части психики, с помощью которых он осознает свои истинные потребности. И наоборот, мужчины для героини женского пола отражают ее анимус, то есть, часто социально и традиционно не приписываемые женскому гендеру качества и поэтому подавляемые героинями – смелость, активность, воинственность, сила и т.д. Гендерные взаимодействия между героями символизируют многообразие составляющих психики человека, его мужской и женской энергий.

Рассмотрим подробно интерпретацию любовной линии зрелого героя Нео как процесса взаимодействия с его анимой, чтобы проследить особенности интеграции архетипа, которая либо приводит героя к самости, либо нет. Для анализа выбран данный материал по нескольким причинам. Во-первых, это возраст героя – старше сорока лет, во-вторых – наличие предыдущих частей франшизы, где молодой Нео уже прошел классические этапы мономифа к взрослению и обретению своего истинного «Я». В «Матрице: Воскрешение» герой оказывается в ситуации возрастного кризиса, и цель его нового путешествия заключается во взаимодействии с определенным архетипом: не в борьбе с внешним врагом, поэтому Тень – агент Смит – на время становится его помощником, не в сепарации от своей Персоны, что происходит буквально за одну сцену, а в возвращении к отделенной от него Тринити, то есть к интеграции с анимой. В-третьих, жанр фантастики позволяет наиболее точно работать с образами коллективного бессознательного и архетипами, так как символизм сеттинга может рассматриваться как индивидуальная вселенная психики каждого человека, а не тривиальная история любви.

Первые этапы классического мономифа представляют «обыденный мир» героя, «зов» и «отказ от зова», «волшебную помощь», после чего происходит «пересечение первого порога» [Кэмпбелл, 2017, с. 22-23]. Первый акт истории является «сепарацией от мира инфантилизма», где не было ответственности героя, а также подготовкой ко второму акту «инициации взросления» с вытекающей из нее ответственностью. Средний возраст героя в данном фильме вносит корректировку в структуру таким образом, что первый акт становится процессом осознания потери смысла жизни в отсутствии связи со своими чувствами и поиском выхода из кризиса.

«Обыденный мир» персонажа Киану Ривза демонстрирует серьезные изменения после предыдущей части «Матрицы: Революции» («The Matrix Revolutions», реж. Л. и Э. Вачовски, 2003) – Нео снова погружен в иллюзию Матрицы. После выхода из нее, воскрешения и обретения внутренней силы, в результате сражения со злом, он принес себя в жертву и погиб. Теперь Нео является не только частью системы, но и создателем игры с аналогичным названием, успешным гейм-дизайнером и абсолютно несчастным человеком. Мы видим все признаки глубокого кризиса среднего возраста: он находится в депрессии, проходит курс психотерапии и пьет синие таблетки от навязчивой мысли о самоубийстве из-за ощущения, что мир иллюзорен. На самом деле для преодоления кризиса герою необходимо пройти интеграцию с энергией анимы. Ирония заключается в том, что терапию ведет искусственный интеллект, создавший этот мир, который препятствует воссоединению Нео и Тринити (Кэрри-Энн Мосс), таким образом взаимодействие с Психоаналитиком (Нил Патрик Харрис) откатывает процесс индивидуации Нео назад. Цель искусственного интеллекта заключается в том, чтобы поддерживать мир машин за счет гигантской энергии, вырабатываемой телами Тринити и Нео, удерживая их в иллюзорном мире одновременно во влечении друг к другу и на расстоянии. Для этого у Тринити здесь созданы муж, дети и новое имя – Тиффани – они с Нео не могут быть вместе. Эта ситуация визуализирует образ внутреннего конфликта человека, стремящегося обладать отношениями с другим, чтобы взаимодействовать с собственными качествами, не интегрированными в себе, но спроецированными на партнера. Проекция как

И.А. Ефимова *Этапы пути зрелого героя как репрезентация интеграции анимы:
на примере фильма «Матрица: Воскрешение»*

механизм психики впервые была определена в трудах по психоанализу Й. Брейера и З. Фрейда. Юнг также изучал этот механизм во взаимоотношениях пациента и терапевта, в межличностных связях, называя его *переносом*: «за встречей, ограниченной условностями, следует бессознательное “освоение” партнера, осуществляемое путем проецирования архаических, инфантильных фантазий, первоначально направлявшихся на членов собственной семьи пациента и, в силу своего позитивного или негативного очарования, привязывавших его к родителям, братьям и сестрам. <...> Медицинское лечение переноса дает пациенту бесценный повод для устранения проекций, возмещения своих потерь и интеграции личности» [Юнг, 1997, с. 420]. Терапия Нео не ведет к устроению проекций, напротив, искусственный интеллект с помощью ботов подогревает интерес Нео к Тиффани, поддерживая таким образом энергетический баланс системы.

Специфика пути возрастного героя реализуется также на этапах «зова» и «отказа» от него, которые у Нео повторяются несколько раз. Таким образом, первый акт «сепарации» увеличивается в хронометраже и занимает треть всего фильма. В отличие от юного человека, которому легче включиться в перемены и довольно быстро перейти к этапу приключений второго акта, герою среднего возраста крайне сложно отказаться от его стабильной жизни, даже если она не приносит счастья. Нео получает «зов» три раза и три раза отказывается от него. Первый – это сбой в программе его игры, испугавшись которого как угрозы стабильности, он уходит выпить кофе. Второй, более проявленный, когда Нео видит искажение Матрицы: у его начальника (Джонатан Грофф) склеивается рот, как это происходило с ним самим в первом фильме. Отказаться в этот раз Нео помогает Психоаналитик, логически убеждая героя, что это бурные фантазии его богатого воображения. Третий «зов», самый сильный и настойчивый, реализуется появлением в Матрице нового варианта Морфиуса (Яхья Абдул-Матин II), воплощающего архетипический образ Мудреца, и Багз (Джессика Хэнвик) – архетипический образ Богини, которые пытаются вывести Нео из иллюзии. Но герой упорно сопротивляется и отказывается пойти вслед за зовом мудрости из-за страха, что его видения и галлюцинации вышли из-под контроля. Снова всемогущий создатель этого мира, Психоаналитик, возвращает Нео к вере в Матрицу как в реальность.

Только полнейшее внутреннее отчаяние приводит Нео на крышу, где он пытается в очередной раз покончить жизнь самоубийством. То есть, для героя среднего возраста возможность выйти из привычного мира происходит не столько из внешнего «зова», сколько из внутреннего. Психике зрелого человека очень тяжело преодолеть свою инертность, мало кто может легко начать новое дело, сменить профессию, место жительства в этом возрасте. Поэтому этап перехода «первого порога» занимает несколько сцен, так как Нео необходимо вспомнить все, что было в его прошлом, принять выдумку его компьютерной игры за реальность, а свою жизнь гейм-дизайнера осознать иллюзией. Показательно, что именно здесь Нео в буквальном смысле видит свою Персону – визуализацию архетипа, каким его воспринимают окружающие, и который позволяет ему успешно взаимодействовать с социумом. Персона имеет отдельное имя Томас Андерсон, в зеркале отражается совершенно другая внешность, с которой Нео сразу разотождествляется, выйдя из иллюзорного мира Матрицы.

Путь «сепарации» завершен, и теперь герою предстоит познание себя через соединение со своими чувствами. Действие второго акта «инициации» развивается через поиск способа вызволить свою аниму из заточения и пройти интеграцию с нею. Эту задачу мы видим на этапе «чрево кита», который, по сути, является перемещением героя в чистилище, переходный мир, где все происходит не так, как раньше, и где нужно противостоять неким силам. Обычно этот мир представлен новым для героя пространством, несущим угрозу. В данном фильме особенностью этапа является не перемещение в иной мир, а пробуждение Нео в том реальном мире, где давно находится его тело. Это символическое отражение кризиса среднего возраста, когда человек вдруг видит свою жизнь как бессмысленную и безысходную.

I.A. Efimova *Stages of an Adult Hero's Journey as a Representation of Anima Integration: on the example of "The Matrix Resurrection"*

Нео просыпается в мире машин, опоясанный множеством кабелей, а напротив, в подобной капсуле расположено тело Тринити – их разделение создает стабильную выработку огромного энергоресурса, столь необходимого машинам. Нео понимает, что его потребность заключается в том, чтобы вызволить и освободить Тринити.

Поскольку основным конфликтом фильма является интеграция анимы, то и другие женские архетипы имеют большую важность, но существенно отличаются от их представления в классическом пути молодого героя. Богиня в этой истории в образе юной Багз, которая, несмотря на возраст, является капитаном корабля и все эти годы искала Нео. Это новое преломление образа Пифии, богини первой части. Она выполняет ту же функцию – дает силы герою, чтобы поверить в самого себя.

Под этапом «женщины как искусительницы» чаще всего подразумевается соблазнение героя женщиной, временный отказ от пути и погружение в удовольствие. Здесь зрелый герой движется навстречу своей аниме, поэтому встречает особое искушение – пожилую Ниобу (Джада Пинкетт Смит), которая создала новый город людей, занимается выращиванием клубники и поддержанием тихого мира. Этот женский образ символизирует не любовные радости, а сытый покой обыденной жизни.

Характерным образом происходит и «примирение с Отцом», создателем мира Матрицы, искусственным интеллектом, прячущимся за фигурой Психологика. У молодых героев этот этап проходит через несколько стадий от отвержения фигуры Отца, затем отделения от него, до принятия его негативных качеств, например, как у Люка в «Звездных войнах». Зрелому Нео не требуется столь длительный путь, поскольку он сепарируется от влияния Психологика сразу после пересечения первого порога и во втором акте ради Тринити направляет свою силу против лже-Отца. Помогает ему в этом архетипический образ его Тени, представленный агентом Смитом, начальником Нео в этом фильме. Если взаимодействие Нео со Смитом в предыдущих частях строилось на антагонизме и борьбе, то в этом фильме они становятся неким целым, поскольку выход Нео из Матрицы провоцирует и выход Смита из-под контроля искусственного интеллекта. В этом тоже заключается особенность пути зрелого героя, когда Тень не является только антагонистом, а может быть интегрирована в целостность психики.

Главным препятствием для индивидуации Нео становится не фигура Отца и не Тень, а, как ни парадоксально – его анима, ведь выбор пройти интеграцию или нет делает Тринити. Характерные осложнения при отсутствии коммуникации с анимой в зрелом возрасте Юнг описал следующим образом: «Как правило, результатом является преждевременная ригидность, сварливость, стереотипия, фанатическая односторонность, упрямство, педантизм или же резигнация, утомленность, неряшливость, безответственность и, наконец, детская *ramollissement* со склонностью к алкоголизму. По этой причине после середины жизни связь с этой архетипической сферой опыта должна быть, по возможности, восстановлена» [Юнг, 2020, с. 92]. В первом акте мы наблюдали у Нео подобные проявления: апатию, заикленность на суициде и безвольную подчиненность. Поэтому решение Тринити пробудиться и ее выход из Матрицы становятся этапом «апофеоза», отражающим освобождение персонажа, когда «совершен переход последнего порога ужаса незнания» [Кэмпбелл, 2017, с.123]. Часто этот этап находится близко с «наградой в конце пути», где герой постигает не только свою тайну, но и получает некий артефакт, символ Знания, который ему нужно принести людям в «обыденный мир». Эта финальная фаза инициации визуализирована в фильме вспышкой энергии, сметающей все на своем пути, когда Нео и Тринити берутся за руки. Все попытки Психологика остановить интеграцию анимы Нео терпят поражение: таким образом достигается своеобразная андрогинность героя, или самость, по терминологии Юнга.

Третий акт «возвращение» в данной структуре развивается намного быстрее, чем в классическом мономифе. Прежде всего отметим, что этапа «отказа возвращаться» здесь нет, в отличие от пути молодого героя, который снова входит в инерцию, наслаждается успехом,

И.А. Ефимова *Этапы пути зрелого героя как репрезентация интеграции анимы:
на примере фильма «Матрица: Воскрешение»*

наградой и не хочет нести Знание в мир людей. Нео как возрастной герой не может себе позволить вернуться в инфантильное состояние, он проделал долгий путь к своим чувствам, и его выход из Матрицы неизбежен.

После «волшебного бегства» со множеством экшн-сцен происходит также специфический для данной структуры этап «спасения извне». Обычно в нем участвуют «добрые помощники», но в данном случае происходит обратный процесс – через внутреннее озарение, поскольку человеку в зрелом возрасте свойственно больше обращение в себя, чем во вне. После взрыва на крыше небоскреба, где герои оказались в ловушке, Тринити пробуждается от первых лучей восходящего солнца, как от осознания внутренних сил, поскольку солнце – символ Духа человека. Слова Тринити «Я помню это. Я помню нас» и поцелуй с Нео – первый в этом фильме – завершают этап интеграции анимы героем. Поэтому «преодоление порога» также реализуется благодаря действиям Тринити: она взлетает и в буквальном смысле вытаскивает безвольно повисшего на ее руке Нео. В отличие от предыдущих частей, когда в небо взлетал сам герой, то есть, когда он полагался только на свой анимус, здесь происходит обратное взаимодействие: чувства и душа Нео в образе Тринити спасают его от ложного мира иллюзий.

«Властелин двух миров» как образ нового героя, прошедшего путь индивидуации к самости, раскрыт в финальной сцене также исходя из темы интеграции анимы. Теперь попытки контролировать чувства Нео, то есть сдерживать его и управлять им, становятся невозможны. Это проявлено в действиях Тринити: она методично наносит удары Психоаналитику, который не дает ей отпора, но пытается манипулировать Нео. В финале мир машин, Матрица и ее создатель продолжают свое существование, но Нео достиг собственной цели и преодолел кризис среднего возраста: он находится в целостном единстве, которое Психоаналитик больше не может расщепить.

На примере данного фильма «Матрица: Воскрешение» с помощью инструментов юнгианской школы были проанализированы специфические особенности этапов пути зрелого героя, основой которого является процесс пробуждения и интеграции анимы. Существенным отличием от классического мономифа становится увеличение хронометража первого акта, так как «зов» и «отказ» у героя происходят несколько раз, потому как внешние помощники не могут отправить зрелого человека в приключение, он должен решиться на это самостоятельно и пройти длительный этап «перехода первого порога». Второй акт посвящен взаимодействию и конфликту с персонифицированной в образе Тиффани анимой, но для начала во «чреве кита» герою необходимо увидеть свой реальный мир, то есть очнуться от иллюзий и заблуждений, которые привели его жизнь к кризису среднего возраста. Для этого пути важно оригинальное прочтение женских персонажей, представляющих этапы «встречи с богиней» и «женщиной-искушением», чтобы раскрыть взаимодействие данного типа героя с вариациями женских архетипов. Фигура Отца имеет меньшее значение, чем в классическом мономифе, хотя и участвует во внешнем конфликте. Решить это противостояние герою помогает проявление Тени, репрезентуемой в образе бывшего антагониста агента Смита. Кульминацией становится разрешение конфликта с анимой – в данном фильме восстановление связи с нею. Третий акт «возвращения» происходит, наоборот, быстрее, так как герой не отказывается от своих новых достижений и с помощью внутренней, а не внешней помощи, реализует «волшебное бегство». В результате именно его чувства и душа помогают взлететь обратно в «обыденный мир».

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Звездные войны / Star Wars Trilogy (1977-1983, LucasfilmLtd., США), игр. трилогия.
2. Властелин колец / The Lord of the Rings (2001-2003, реж. Питер Джексон, Новая Зеландия, США), игр. трилогия.
3. Матрица: Революция / The Matrix Revolutions (2003, реж. Ларри и Эндрю Вачовски, США), игр.
4. Матрица: Воскрешение / The Matrix Resurrections (2021, реж. Лана Вачовски, США), игр.

I.A. Efimova *Stages of an Adult Hero's Journey as a Representation of Anima Integration: on the example of "The Matrix Resurrection"*

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. – Минск: Литература, 1998.
2. Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / Пер. с англ. М. Николенко. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2015.
3. Индик У. Психология для сценаристов: Построение конфликта в сюжете / Пер. с англ. А. Шураевой. – 3-е изд. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2016.
4. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / Пер. с англ. О. Чекчуриной. – 3-е изд. – Санкт-Петербург: Питер, 2017.
5. Кошкина Ю.А. Психологические особенности конфликта в сценарии современного американского малобюджетного фильма // Театр. Живопись. Кино. Музыка. Ежеквартальный альманах. – Москва: Издательство ГИТИС, 2009. № 1. – С. 173-196.
6. Колотаев В.А. Репрезентация моделей идентичности в структуре драматургического конфликта в игровом кино XX-XXI веков: дис. ... д-ра искусствоведения. – Москва, 2022.
7. Мёрдок М. Путешествие героини / Пер. А. Мухамедишиной. – Москва: Клуб Касталия, 2018.
8. Салахьева-Талал Т. Психология в кино: Создание героев и историй. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2022.
9. Труби Д. Анатомия истории. 22 шага к изданию успешного сценария / Пер. с англ. Н. Мезина, А. Шураевой. – 2-е изд. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2017.
10. Юнг К.Г. Архетипы и коллективное бессознательное / Пер. с нем. А. Чечиной. – Москва: Издательство АСТ, 2020.
11. Юнг К.Г. Дух Меркурий / Под ред. В. Маркова. – Москва: Канон, 1996.
12. Юнг К.Г. О психологии западных и восточных религий / Пер. с нем. В. Желнинова. – Москва: Издательство АСТ, 2022.
13. Юнг К.Г. Психология переноса / Пер. с англ. М. Собоуцкого, Е. Глушак. – Москва: Рефл-бук; Киев: Ваклер, 1997.
14. Юнг К.Г. Эон. Исследование о символике самости / Пер. с нем. А. Чечиной. – Москва: Издательство АСТ, 2019.

REFERENCES

1. Aristotle. *Etika. Politika. Retorika. Poetika. Kategorii* [Ethics. Policy. Rhetoric. Poetics. Categories]. Minsk, Literatura, 1998. (in Russ.)
2. Campbell J. *Tysiyachelikiy Geroi* [The Hero with a thousand faces]. St. Petersburg, Peter, 2017. (in Russ.)
3. Indick W. *Psihologiya dlia scenaristov: Postroenie konflikta v syužete* [Psychology for screenwriters: Building Conflict in Your Script]. Moscow, Alpina non-fiction, 2016. (in Russ.)
4. Jung C.G. *Arkhetipy i kollektivnoe bessoznatel'noye* [Archetypes and the Collective Unconscious]. Moscow, AST Publishing House, 2020. (in Russ.)
5. Jung C.G. *Dukh Merkuriiy* [Spirit of Mercury]. Moscow, Canon, 1996. (in Russ.)
6. Jung C.G. *Eon. Issledovaniye o simvolike samosty* [Aion. Researches into the Phenomenology of the Self]. Moscow, AST Publishing House, 2019. (in Russ.)
7. Jung C.G. *O psihologii zapadnykh i vosrochnykh religiy* [On the psychology of Western and Eastern religions]. Moscow, AST Publishing House, 2022. (in Russ.)
8. Jung C.G. *Psihologiya perenosa* [Psychology of transference]. Moscow, Refl-book; Kyiv, Vakler, 1997. (in Russ.)
9. Kolotaev V.A. *Reprezentatsiya modeley identichnosti v strukture dramaturgicheskogo konflikta v igrovom kino XX-XXI vekov* [Representation of Identity Models in the Structure of Dramatic Conflict in Feature Cinema of the 20th – 21st Centuries]: dis. ... Doctor of Arts. Moscow, 2022. (in Russ.)
10. Koshkina Ju.A. "Psihologicheskie osobennosti konflikta v scenarii sovremennogo amerikanskogo malobjudzhetnogo fil'ma" [Psychological features of the conflict in the scenario of a modern American low-budget film]. *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka* [Theatre. Painting. Movie. Music]. Ezhekvartal'nyy al'manah. Moscow, GITIS, 2009. #1. P. 173-196. (in Russ.)
11. Murdock M. *Puteshestvie geroiny*. [The Heroine's Journey]. Moscow, Kastaliya Club. 2018. (in Russ.)
12. Salakhieva-Talal T. *Psihologiya v kino: Sozdanie geroev i istoriy* [Psychology in cinema: Creation of heroes and stories]. Moscow, Alpina non-fiction, 2022. (in Russ.)
13. Truby J. *Anatomiya istorii. 22 shaga k sozdaniyu uspehnogo scenariya* [The Anatomy of story. 22 steps to becoming a master storyteller]. Moscow, Alpina non-fiction, 2017. (in Russ.)
14. Vogler C. *Puteshestvie pisatelya. Mifologicheskiye struktury v literature i kino* [The Writer's Journey. Mythic structure for Writers]. Moscow, Alpina non-fiction, 2015. (in Russ.)