

Междисциплинарные исследования

УДК 7.011.3

С.А. Маленко

БЕГСТВО ИЗ НИОТКУДА В НИКУДА: АРХЕТИПИЧЕСКАЯ ДИАЛЕКТИКА ПОГОНИ В АМЕРИКАНСКОМ ФИЛЬМЕ УЖАСОВ¹

Статья посвящена анализу одного из распространенных сюжетов в американских фильмах ужасов: теме бегства и погони. Она раскрывается посредством анализа феноменологии образов Героя и Антигероя. Герой выступает символом обывателя со стандартным набором социальных ролей и духовных запросов, а Антигерой – его субъективная и бессознательная проекция, носитель истории цивилизации. Эксцентричная внешность и повадки Антигероя конфликтуют с традиционной нормативной коммуникацией и стандартами прекрасного, что актуализирует архаические способы организации социокультурного пространства. Они визуализируют первобытные формы страха перед неведомой природой, непонятным человеком и пугающим обществом. Образ Антигероя – это символ архаичности противоречий культуры, ужасный сигнал о критическом уровне социальной деструктивности и необходимости поиска форм ее нейтрализации. Хоррор-сценарий коммуникации Антигероя с его противоположностью заставляет Героя покинуть пространство появления злого персонажа и включиться в кровавую игру, участники которой персонифицируют зрительскую аудиторию и весь социокультурный контекст. Так создается архетипический сюжет бегства и преследования. В этом процессе «бегущий человек» вступает в ментальный контакт с Антигероем, создавая предпосылки для налаживания полноценного внутреннего диалога с неведомыми ранее сторонами своей натуры. «Бегство» является аллюзией преобразования, а его смыслы атрибутируются в сакральных формах. Таким образом, символика «бегущего человека» представлена необходимой частью сложных процессов инициации и индивидуации, характеризующая внутренний драматизм становления сознания Героя.

Ключевые слова: архетипическая мифология погони, символ, Герой, Антигерой, американский фильм ужасов, массовая культура, противодействие социокультурным угрозам.

Добротный и кассовый фильм ужасов – это всегда захватывающая, динамичная, замешанная на концентрате зрительского адреналина история. Стремительность разворачивания её сюжета основывается на активном взаимодействии киношных антагонистов – Героя и его «тени», Антигероя, эта «вечная борьба между эго и его дополняющей темной стороной является распространенной темой, которая была передана в каждой культуре с начала времен» [8]. Появление Другого в сознании Героя всегда должно соответствовать общим закономерностям, характерным, для осваивающего мир сознания. Именно поэтому первые черты Антигероя, которые воспринимает обывательская зрительская аудитория, проявляются в смутных и неявных контурах будущего оппонента. Впоследствии образ дифференцируется, но, в силу его исходной неопределенности он бессознательно атрибутируется слабым сознанием потребителя как носитель чего-то неизвестного, враждебного и пугающего. Поэтому, первоначальный негативизм, связанный с первичным появлением образа Антигероя – это естественный результат познавательной активности потребительского сознания обывателя, которое стремится к самоопределению.

Выстраивая, таким образом, противоположность Героя и Антигероя, любители фильмов ужасов осуществляют ментальный, гносеологический тренинг, направленный на формирование устойчивых механизмов бессознательной маркировки окружающего мира. Однако маркеры, с которыми традиционно работают американские фильмы ужасов, всегда имеют изначальный негативизм, как раз и придающий этим произведениям жанровую исключительность и потребительскую притягательность. В них сущность Антигероя представлена не как совокупность явно отпугивающих зрителя качеств, но как неявленное, метафизическое Зло, всегда скрывающее свое подлинное происхождение и предназначение. Поэтому он – несомненный результат совокупных антропоморфных иллюзий Героя и зрителей о природе вещей, которые не просто не проявляют принципы своего бытия, но и целенаправленно скрывают их от человека. Именно подобное умышленное сокрытие Антигероем своей сущности и становится основной причиной того, что неизвестный Другой превращается в изошренного,

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта №18-011-00129.

изворотливого и быстрого врага. Как раз в этом состоит слабость сознания Героя, вместе со стоящими за ним толпами зрителей склонного жестко атрибутировать неизвестное как враждебное, и (в дальнейшем) коммуницировать с ним именно в этом статусе.

Фактически Антигерой выступает субъективной реальностью Героя, который объективирует ее в мифологизированном контексте современного социума. О характере подобных ментальных процессов удачно выразился М. Элиаде: «Предмет или действие становятся реальными лишь в той мере, в какой они имитируют или повторяют архетип» и его способы трансмутации сознания Героя [9]. А приписываемый Антигерою негативизм, выражает экзистенциальные и гносеологические сценарии трансформации внутреннего мира современного обывателя, которые практически идеально воспроизводят динамику трендов потребительской цивилизации «как особой системы организации и дальнейшей оптимизации социальных связей, которая нашла наиболее эффективную модель соотношения Порядка и Хаоса» [5. С. 6].

Особенно интересными представляются образы Антигероя, которые не буквально воспроизводят антропологические характеристики и привычные социальные интерьеры. Антигерой не должен иметь банальный внешний вид, с привычными для зрителя контурами внешности и силуэта. То же самое относится и к его поведенческим моделям, которые не могут повторять типичные коммуникативные схемы, слепо воспроизводить действующие стандарты прекрасного и безобразного. Как раз его вычурная внешность и шокирующее поведение являются формой компенсации, с одной стороны, примитивности социальных критериев допустимого и запретного, а с другой – отсутствия у обывателей собственных осознанных жизненных принципов, мировоззрения и убеждений. На фоне подобной ситуации образ Антигероя объективируется в архаических формах мифологических чудовищ и злых гениев, к появлению которых оказываются совершенно не подготовленными ни зрители, ни социальный контекст в целом.

Примечательно, что архаическим, в таком случае, будет считаться всё то, что не относится к ныне живущим поколениям, которые бессознательно создают и питают образ Антигероя. По сути, он наполняется визуальными знаками, указывающими на исторически сложившуюся конфигурацию страхов и фобий человека, живущего на том или ином этапе развития цивилизации. Именно поэтому во внешности Антигероя можно увидеть абсолютно несообразные природе внешние данные. Его облик демонстрирует совокупность разновидовых черт, бессознательно, как бы наспех, заимствованных ради конструирования образа враждебного Другого. Анализируя с этих позиций галерею образов Антигероев, созданных в традиции американских фильмов ужасов, можно обнаружить внешние признаки животных, растений, природных стихий, веществ и их состояний, предметов и их форм, поверхностей и фактур, которые исторически вызывали неприятие, опасение, страх, ужас и панику. Бессознательная конфигурация этих крайне востребованных потребительской аудиторией компонентов имиджа, интуитивно обусловила появление в пространстве фильмов ужасов чудовищ, которых доселе не знала природа, но которых регулярно производит едва знакомая с разумом массовая культура.

Вообще, заметим, что современный человек попал в парадоксальную ситуацию, над которой вот уже более, чем столетие, активно рефлексировали фильмы ужасов. Набирающий силу научно-технический прогресс, особенно в его последней по времени, цифровой форме, заново реанимировал всех «скелетов в шкафу», которых так тщательно вытесняла цивилизация со своих наукообразных горизонтов. Стремительное развитие техники и технологии, изменивших кардинально облик планеты (но так и оставшихся непонятыми абсолютным большинством ее населения) привело к появлению одного из популярнейших жанров массовой культуры – фильмов ужасов – метафор «социальных и политических процессов или компенсации содержаний, вытесненных под давлением традиционной морали» [2].

Именно они экстравагантно развлекают технологически вооруженного обывателя диковинными, первобытными формами страха, активно запугивая его всем арсеналом ужасных образов, который был исторически накоплен цивилизацией. В то же время было бы громадным заблуждением считать голливудские кинематографические образы Антигероя исключительными технологическими новинками. Действительно, как раз они вызывают мощнейшую эмоциональную реакцию со стороны зрителя, что указывает на исключительное значение смыслов, которые в нужных им контекстах эксплуатируют создатели фильмов ужасов. И то, что современный зритель очень активно (и финансово, и эмоционально) реагирует на эти вымышленные, ужасные истории, свидетельствует о чрезвычайной актуальности и востребованности глубинных архаических страхов. Впрочем, вполне возможно, что именно страх и ужас – это естественная реакция человека, создающего цивилизацию в извечном конфликте с природой.

Таким образом, именно Антигерой визуализирует внутренние противоречия индивида и социума, позволяя понять подлинные бессознательные источники противоречивого динамизма современной массовой культуры. Откровенно враждебная и агрессивная коммуникация Героя с персонифицированной в столь ужасных формах изнанкой его натуры наглядно указывает на отсутствие возможности ее конструктивного результата, по крайней мере, в обозримой перспективе. Более того, подобный сценарий сигнализирует об отсутствии самой потребности в разрешении подобных внутренних противоречий. На этом фоне факт превращения американских фильмов ужасов в неотъемлемый элемент современной массовой культурной индустрии и сферы развлечений (практически по всему миру) указывает на отсутствие какого бы то ни было интереса обывателей к разрешению собственных душевных конфликтов. Такая ситуация лишь обостряет наличные социокультурные противоречия, а дефицит реальных социальных возможностей для их разрешения значительно усугубляет эмоциональное напряжение и агрессию, которые накапливаются в обществе. Поэтому образ Антигероя – это не только явный признак архаичности противоречий. Это еще и набатный сигнал о критически высоком уровне наличной социальной деструктивности и о необходимости поиска современных форм ее нейтрализации.

Массовый досуг и развлечения в потребительском обществе никогда не были связаны с подобными задачами. Они самозабвенно и далеко небескорыстно культивируют сенсорный гедонизм, оплаченную пассивность разума и чувств, имитируют игровые формы коммуникации, интереса, деятельности, социальной активности и другие, подобные им, потребительские установки, всячески игнорируя необходимость самопознания, чем и обусловлена во многом агрессивность Антигероя в отношении Героя и социального контекста, которым он порожден. Фактически такая модель коммуникации является формой консервации начальных этапов познавательной активности сознания и чувств, с последующим превращением их результатов в самодостаточные, объективированные социальные формы. Сам же Антигерой выступает результатом трансфера, непрерывно происходящего в сознании Героя, приводящего к господству первого над вторым. А это значит, что победа Антигероя над Героем и его коллективным прототипом – обывателем, является ключевой голливудской кинематографической метафорой сознания, постепенно деградирующего в пространстве массовой культуры. Джордж Ромеро эту метафору связывает, например, с популярным образом зомби, которыми, по его мнению, как раз и являются те самые «законопослушные американцы, которые делают, как им говорят, даже не задумываясь, кто и зачем говорит, словно вообще отключив мозги» [7].

Антигерой – это бессознательная проекция Героя, со всеми его инфантильными представлениями о себе и мире, который, придав ей статус значимого Другого, (в образе которого сублимируется «страх гарантированного наказания, соблазн возможности его преодолеть, страсть к открытию Другого – таковы лейтмотивы [кинематографического. – Авт.] грехопадения» [3. С. 70]), объективирует ее в наиболее востребованных и кассовых современных формах. Понятно, что именно отрицание и будет той первой реакцией со стороны Героя на такую объективацию. Поэтому Герой отрицает Антигероя и стремится покинуть любой контекст, в котором возможно его появление. Видимо, поэтому американские фильмы ужасов всегда изображают эту ситуацию в сюжетах убегающей от Чудовища Жертвы. Хотя, справедливости ради, убегающего Героя еще нельзя назвать полноценной жертвой, поскольку подобная погоня еще предстает своеобразной игрой Героя со своим преследователем. Порою даже трудно понять, кто является субъектом этой игры: то ли кровожадный и коварный злодей, то ли Герой-одиночка, то ли сам контекст их взаимодействия – окружающее природное или социальное пространство. В любом случае центральная фигура ужасного действия – это испуганный Герой, персонифицирующий, с одной стороны, зрительскую, обывательскую аудиторию, а с другой – весь породивший их социокультурный контекст.

Поэтому, «бегущий человек» – это не только главный герой книги Стивена Кинга и одноименного фильма режиссера Пола Майкла Глейзера «Бегущий человек» (“The Running Man”, “TriStar Pictures”, США, 1987 г.), в котором блестяще сыграл Арнольд Шварценеггер, но и совокупный образ традиционно пасующего перед трудностями среднего обывателя, максимально пытающегося избежать возможных контактов со Злом. Бегство – это символический акт слабого сознания, считающего себя неспособным справиться с любыми внутренними и внешними вызовами. Символический характер образа жертвы подчёркивается тем, что человек в этой ситуации выступает в качестве концентратора и катализатора феноменологии архетипа. Именно «бегущий человек» является выражением противоречия между извечными принципами формирования сознания и социальным контекстом, застав-

ляющим обывателя любой ценой физически покинуть место, где сознание вот-вот должно прорасти и укорениться. Бегство, в этом смысле, – это и социально нормативная реакция на экзистенциальные провокации архетипа, и стандартное социальное состояние цивилизованного человека.

Поэтому стремление во что бы то ни стало покинуть общее с Антигероем пространство первоначально кажется Герою и зрителю самым удачным способом разубить «гордиев узел» конфликтов. И чем быстрее Герой сбегает с этой территории страха, тем скорее должны рассеяться тучи, чтобы все вокруг вздохнуло с облегчением. Эта бессознательная установка заранее обречена на провал: по кровавым законам жанра, чем быстрее ты скрываешься от Антигероя, тем скорее он тебя настигает. Герою бы впору остановиться и задуматься по поводу происходящего, но вся его предыдущая жизнь учила его как раз обратному: «бьют – значит, беги!». И он, как послушный ученик, следует этому испытанному правилу, которое, на самом деле, оказывается чисто обывательской иллюзией. Наоборот, в подобных ситуациях побеждает только тот, кто смотрит страху в глаза и пытается побороть свои сокровенные чувства и эмоции. Да и само «прощание» с привычным для обывателя социальным пространством происходит в логике феноменологии страха, с одной стороны, а с другой – соответствует всему мифологическому контексту, воспроизводимому американскими фильмами ужасов.

Гонимый Антигероем обыватель попадает первоначально в такие социальные лакуны, движение по которым осуществляется в противоположном от выхода направлении, то есть, в таком случае фиксируется ситуация, когда вся погоня ориентируется не на решение поставленных жизнью перед человеком экзистенциальных проблем, а всего лишь лихорадочный поиск их некоторых, социально приемлемых, интерпретаций. Обыватель, убегая от «охотника» в этом направлении, совершенно «не верит» в возможность выхода из сложившейся ситуации и тем, обрекает себя на вечные скитания в темных коридорах собственного бессознательного. Коридор, тоннель или дорога (как пространства завязки сюжета и места дальнейшего развёртывания сценария фильма ужасов) выполняют и вспомогательную роль: они становятся одними из средств реализации поставленной архетипом скрытой майевтической цели. С другой же стороны, как раз они выступают знаками социальной инфраструктуры, обеспечивающей властную, символическую канализацию индивидуальных смыслов и ценностей в безотчётную, подогреваемую лишь адреналином эмоцию страха. А выбранное героем-обывателем направление бега – не что иное, как его символическое и структурированное погружение в коллективный грех, который представлен, как, например, у Данте, семью кругами ада.

Именно погоня дарует «беглецу» целый ряд архетипических встреч со своими персонифицированными бессознательными «личностями»: некрещеными младенцами, сладострастниками, чревоугодниками, скупыми и расточительными людьми, гневящимися, еретиками и насильниками. Последние фактически и выступают противоположной стороной этой символической «охоты». Итак, уходя от света, герой-обыватель волей или неволей попадает в сферу греха и насилия, реанимируя традиционные христианские мотивы, которые так часто используются в современном триллере. Взять хотя бы наиболее показательные голливудские киноработы последних десятилетий, такие, как «Семь» (“Seven” реж. Д. Финчер, “New Line Cinema”, США, 1995 г.), “Омен” (“The Omen”, реж. Р. Доннер, “20th Century Fox”, США, 1976 г.), “Изгоняющий дьявола” (“The Exorcist”, реж. У.Фридкин, “Warner Bros Horror”, США, 1973 г.), «Кошмар на улице вязов» (“A Nightmare on Elm Street”, реж.У. Крейвен, “New Line Cinema”, США, 1984–2010 гг.). Поэтому движение в темноту коридора, тоннеля или дороги есть ни что иное, как движение в неосваиваемую архетипическую Тень и последующее отождествление с ней. Но в контексте анализа противоположностей Тьмы и Света, бессознательного и Сознания, Насилия и Любви можно утверждать, что потребительское общество, положившее насилие над человеком в форме объективированной необходимости, изымает из непосредственных человеческих отношений их суть – любовь, и утверждает бессознательность обывателей как базовую индивидуальную предпосылку становления и господства социальности обезумевших от страха масс. Именно бегство практически всегда предполагает и противоположное направление – от тьмы к свету – становится сакральным символом рождения сознания Героя и его последующего во-Самления как цели обретения целостности и подлинности бытия, движения обывателя и культуры от массы к индивидуальности.

С другой стороны, бегство и погоня – это пример первого физического контакта Героя с Антигероем, в котором они получают возможность продемонстрировать собственные возможности, а, заодно, и совершить первые ошибки. В то же время, «бегущий человек» – не бегун, демонстрирующий спринтерские качества и олимпийскую выносливость. Стремительность и скорость убегания от Чу-

довища демонстрируют инстинктивность и рефлекторность действий Героя, который, рано или поздно, приходит к адреналиновому истощению. Показательно, но именно упадок сил и эмоциональная депрессия становятся естественными условиями для начала осмысления этой критической ситуации. Хотя художественный опыт американских фильмов ужасов не всегда подтверждает эту возможность: многие Герои впадают в оцепенение и оказываются совершенно неспособными к адекватной реакции на экстремальные ситуации. Вообще, тот уникальный магнетизм, который существует между Героем и Антигероем, как раз и позволяет понять их глубинное родство. Только осознав эту закономерность, герои могут первоначально вступить в игру с Антигероем по его правилам, а в дальнейшем полностью переписать сюжет и правила игры в свою пользу. Таким образом, «бегущий человек» рано или поздно вступает в ментальный контакт и во взаимосвязь с Антигероем, создавая предпосылки для налаживания полноценного внутреннего диалога с неведомыми ранее сторонами своей природы.

Погоня – менее кровавый из всех сюжетов в фильмах ужасов, однако именно она позволяет начать процесс коммуникации и придать ему наиболее конструктивную форму. С другой стороны, хоррор-погоня – это, в основном, перемещение в темное время суток, либо по тёмным, неизвестным пространствам. Это тоже совершенно не случайно, поскольку именно в таких «сумеречных зонах» создаются наиболее комфортные условия для перехода вытесненных бессознательных содержаний из неявленной в явленную, сознательную форму. Поэтому погоня напоминает сновидение, выводящее скрытые бессознательные желания на уровень образов, смыслов и понятий, которые должны быть включены в контекст современной жизни сновидца. На эту параллель обращает внимание В.Г. Богораз-Тан: «Самое построение этого мифа соответствует теориям школы Фрейда о сродстве сновидения и мифа, ибо этот миф, с его троекратным повторением и настойчивым стремлением чудовища пробиться сквозь ограду и схватить убегающую жертву, совершенно напоминает навязчивый образ преследования, как он возникает и строится во сне» [1. С. 68]. Мотив «бегущего человека», по сути, является базальным архаическим сюжетом, поскольку присутствует практически во всех мифологиях, их позднейших религиозных и социокультурных интерпретациях. Он является символическим способом соединения различных мифических топосов. В. Поропп справедливо усматривает в подобных сюжетах параллели, указывающие на смысл героических скитаний: «Основные виды бегства и погони предстали перед нами в исторической перспективе как построенные на возвращении из царства мертвых в царство живых» [6. С. 306].

Примечательно, что если в классических мифологиях и фольклоре присутствует только констатация свершившегося факта бегства героев и абстрактно решенной таким образом проблемы, то в американском фильме ужасов, со всей присущей этому жанру красочностью, подробно рассказывается о процессе бегства и о переживаниях беглецов в эти драматичные моменты их жизни. Развернутое описание можно обнаружить также и после завершения погони за главными действующими персонажами. Поэтому-то триллер и оказывается более дидактически ценным, чем архаический фольклор, хотя он оставляет больше пространства для фантазии зрителя, поскольку «пыталось социализировать и институализировать первобытный страх, возникший в результате крушения привычного мира» [4. С. 139]. Выросший же в формате современной визуальной и клиповой культуры обыватель просто нуждается в подобной пропедевтике, поскольку не обладает достаточными компетенциями для самостоятельного завершения рефлексии над увиденными сюжетами.

В то же время бегство выступает символической проекцией трансфера, осуществляющегося в сознании Героя. В его ментальности преследователь символизирует настоятельную необходимость прекращения и уничтожения прежнего состояния сознания, представленного набором индивидуальных комплексов и стереотипов. Фактически убегающий должен стать символической жертвой во имя экзистенциально значимых смыслов, которые так старательно игнорировались Героем до начала погони. Поэтому в её исходной точке он демонстрирует одни, а в конце преследования – уже совершенно иные личностные качества. Это значит, что «бегство» является аллюзией преобразования, а поскольку его субъектом становится человек, то его смыслы атрибутируются в присущих тому или иному контексту сакральных формах (от Преображения Природы, к Преображению Господню и т. д.). Этим обстоятельством и обусловлен тот факт, что символика «бегущего человека» – необходимая составная часть процессов инициации и индивидуации, и характеризует внутренний драматизм становления сознания Героя и надежды на его конструктивный рост.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта №18-011-00129.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богораз-Тан В.Г. Миф об умирающем и воскресающем звере // Художественный фольклор. 1926. № 1. С. 66-76.
2. Комм Дмитрий. Метаморфозы страха. Новейший американский триллер // Искусство кино. 2003. № 4. Апрель. URL: <http://kinoart.ru/archive/2003/04/n4-article22>.
3. Корнев В.В. Фильмы ужасов // Философские дескрипты: сб. науч. статей / под ред. О.Л. Сытых. Вып. 6. Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 2007. С. 68-77.
4. Malenko S., Nekita A. Qorxu kinomatoqrafiyası: bio-siyasiləşdirilmiş patomifologiya kimi (I) // Philosophy and social-political sciences. Bakı. 2017. № 1 (40). P. 138-159.
5. Некита А.Г., Маленко С.А. Архетипические истоки и институциональные стратегии трансформации социальных иерархий. Монография. Великий Новгород, 2009. 298 с.
6. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000. 335 с.
7. Ромеро Дж. Зомби родом из шестидесятых // Частный корреспондент. 2011. 29 января. URL: http://www.chaskor.ru/article/dzhordzh_romero_zombi_rodom_iz_shestidesyatyh_12112.
8. Флацино Дж. Юнгианские размышления о кино. Психологический анализ архетипов научной фантастики и фэнтези. URL: <https://castalia.ru/perewody/posledovatelyi-yunga-perevody/2098>.
9. Элиаде М. Космос и история. М.: Прогресс, 1987. 312 с.

Поступила в редакцию 18.10.2018

Маленко Сергей Анатольевич, доктор философских наук, заведующий отделением философии и культурологии, заведующий кафедрой теории, истории и философии культуры
ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»
173003, Россия, г. Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41
E-mail: olenia@mail.ru

S.A. Malenko**ESCAPE FROM NOWHERE TO NOWHERE:****ARCHETYPIC DIALECTICS OF A CHASE IN AN AMERICAN HORROR MOVIE**

The article is devoted to the analysis of one of the most common subjects in American horror movies – the chase theme. The theme is analyzed through the phenomenology of the Hero and anti-Hero images. The hero is a symbol of an ordinary layman with a standard set of social roles and spiritual needs, whereby the anti-Hero is his subjective and unconscious projection, bearing the whole history of civilization. The eccentric appearance and habits of the anti-Hero come to a conflict with traditional communication and standards of beauty, which actualizes the archaic ways of organizing social and cultural space. They visualize the primitive forms of fear of an unknown nature, incomprehensible man and frightening society. The image of the anti-Hero is a symbol of archaic contradictions of culture, a terrible signal about the critical level of social destructiveness and a need to search for forms of its neutralization. The horror-scenario of anti-Hero's communication with his opposite forces the Hero to leave the space of the evil character and to join the bloody game, where all the participants personify the audience and the whole socio-cultural context. This is how the archetypal plot of escape and persecution is created. In this process the "running man" enters into mental contact with the anti-Hero, creating the conditions for the establishment of a full internal dialogue with the previously unknown parties of his nature. "Escape" is an allusion to transformation, and its meanings are attributed in sacred forms. Thus, the symbolism of a "running man" is a necessary part of complex processes of initiation and identification, and characterizes the inner drama of the formation of consciousness of the Hero.

Keywords: archetypal mythology of a chase, symbol, Hero, anti-Hero, American horror film, popular culture, counteraction to sociocultural threats.

Received 18.10.2018

Malenko S.A., Doctor of Philosophy, Head of the Department of philosophy and cultural studies,
Head of the Department of theory, history and philosophy of culture
Yaroslav-the-Wise Novgorod State University
Bol'shaya Sankt-Peterburgskaya st., 41, Veliky Novgorod, Russia, 173003
E-mail: olenia@mail.ru