

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Астраханский государственный университет»

На правах рукописи

Алиев Растям Туктарович

**КОМИКСНЫЙ ГЕРОЙ КАК ОТРАЖЕНИЕ
НЕОМИФОЛОГИЧЕСКОЙ ПАРАДИГМЫ АМЕРИКАНСКОЙ
МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ: 1929-2012 ГГ.**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

Диссертация
на соискание ученой степени
кандидата исторических наук

Научный руководитель –
доктор исторических наук
Якушенков С.Н.

Оглавление

Введение	3
Раздел 1. Герой как историкокультурная проблема.	16
1.1. Теоретические подходы к анализу героической мифологии	20
1.2. Феномен героя и героического в исторической ретроспективе – ... от античности до наших дней	39
Раздел 2. Комиксный герой как рефлексия социокультурной специфики американского общества	54
2.1. Эволюция комикса в американской массовой культуре.	56
2.2. Отражение исторического контекста в американском комиксе. .	75
Раздел 3. Генезис комиксного героя: от неомифологического сознания к социокультурной практике	103
3.1. Эволюция образа героя в американском комиксе	104
3.2. Культурообразующий феномен комиксного героя	144
Заключение	159
Библиографический список	166

Введение

Актуальность исследования. Идея героического является неотъемлемой частью функционирования любого общества, начиная с архаичного и заканчивая современным. Герой занимает важное место в формировании культурного ландшафта. Являясь рефлексией общественных идеалов в духовной культуре общества, героическое не только отражает социально-экономические нормы той или иной эпохи, но и в определенный момент начинает формировать их. Именно поэтому эта тема становится центральной для многих мифологических нарративов, начиная с античности. В более позднюю эпоху тема героического оставалась центральной для эпического и исторического дискурсов, а в XX в. она становится одним из главных идеологических символов советского государства.

Учитывая тот факт, что американский комиксный супергерой занял важную нишу в массовой культуре западного общества, он требует пристального изучения не столько с точки зрения феномена комикса, сколько с позиции его историзма, т.е. его интеграции в социокультурное пространство США и других стран. Анализ героического с позиций неомифологизма позволяет проанализировать мифологические архетипы в героическом дискурсе комиксного нарратива, что даёт возможность отождествлять этот феномен с другими формами героического в массовой культуре западного общества.

Вычленив мифологические маркеры в современном неомифологическом нарративе комикса, можно глубже понять роль героического в истории человеческой культуры, что позволяет делать выводы о некоторых универсальных законах функционирования человеческой культуры. В то же время исторические подходы могут играть важнейшую эвристическую роль в этом вопросе.

Степень научной разработанности проблемы. Несмотря на многообразие исследований, затрагивающих данную тему, она не относится к числу полностью изученных.

К изучению феномена героя и героического в науке учёные подходили с различных позиций. Прежде всего, необходимо отметить научное исследование Т. Карлейля «Герои, почитание героев и героическое в истории»¹, в котором рассматривается роль личности в истории. Несомненно, центральной проблемой исследования является «культ героического» и становление героя в его исторической ретроспективе. В отечественной науке к тематике героя и героического обращались следующие учёные: О. А. Бабенко, П. А. Васинева, Е. Г. Милюгина, О. А. Дорохова, Л. А. Мирошникова², М. В. Кирчанов³.

Несмотря на важность данной проблематики, можно констатировать определенный недостаток в отечественной науке исследований комикса как феномена культуры. Следует отметить особый вклад Д. Г. Дмитриевой, которая рассмотрела генезис комикса и феномена супергероя в контексте визуальной культуры XX в⁴.

К исследованию комикса обращалось большинство филологов. В этом русле стоит выделить работы Кс. В. Поляковой, которая рассматривала становление семиотической системы американского комикса и японского манга, А. Г. Сониной, который исследовал комикс как знаковую систему, и

¹ Карлейль Т. Герои, почитание героев и героическое в истории / Т. Карлейль. М.: Эксмо. 2008.

² Бабенко О. А. Образ героя в культуре: дис. ... канд. фил. наук: 24.00.01 [Текст] / О. А. Бабенко. Ростов-на-Дону. 1999; Васинева П. А. Концепты «герой» и «универсальная личность» в античности и раннем немецком романтизме [Текст] / П. А. Васинева // Общество. Среда. Развитие. 2013. № 4(29); Милюгина Е. Г. О мифотворчестве романтиков. К вопросу об универсализме романтического художественного мышления [Текст] / Е. Г. Милюгина // Романтизм в литературном движении. Сборник научных трудов. Тверь: Тверской государственный университет, 1997; Дорохова О. А. Героический этос в истории морали: дис. ...канд. фил. наук.: 09.00.05 [Текст] / О. А. Дорохова. М. 2005; Мирошникова Л. А. Нравственно-эстетическая сущность героического и проблемы его художественного воплощения: дис. ...канд. фил. наук.: 09.00.05 [Текст] / Л. А. Мирошникова. М. 1984.

³ Кирчанів М. Літературний герой шукає ідентичність (про одну «хорватську» розповідь Марти Тарнавської) / М. Кирчанів // Kalyna Journal. Студії європейських діаспорних літератур і ідентичностей. 2007. Vol. 1. No 2. С. 18 – 24. [Электронный ресурс] URL: http://ejournals.pp.net.ua/_ld/0/14_kalyna_1.pdf

⁴ Дмитриева Д. Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: дис. ... канд. культ. наук: 24.00.01 [Текст] / Д. Г. Дмитриева. М., 2014.

Е.В. Козлова, рассматривавшего проблему коммуникативности комикса в текстуальном и семиотическом аспектах⁵.

Специалистом в исследовании истории раннего комикса и протокомикса является Д. Канзл. Историческим можно назвать подход к супергероям Ш. Родеса. Анализ комикса и специфики его языка осуществляют С. МакКлауд, Р. Харвей, Т. Гройнштен, Ч. Хатвилд, Дж. Витек, П. Лефевр и другие⁶. Анализу места комикса среди других видов искусства, а также его специфике в большой степени синкретичного искусства посвящен сборник статей Т. Инджа «Комикс как культура»⁷. В рамках структуралистского подхода супергероя исследует У. Эко в своей статье «Миф о Супермэне».

Б. Беати, Дж. Бенсон, А. Шпигельмана, Х. Чут основное внимание уделяют проблеме возможностей свидетельства и документальности комикса. Исследователь Б. Райт реализует комплексный подход к истории супергероя как выразителя определенных идей национального американского сознания, К. Нолес видит в супергероях новых религиозных идиологов. Исследование П. Кугана посвящено жанровой специфике комиксов о супергерое. Проблема идеологического содержания комиксов о супергероях поднимается в монографии «Война, Политика и Супергерои» М. Ди Паоло, а также в сборнике под редакцией Криса и Рафаэля Йорков «Книги комиксов и Холодная война»⁸ и во многих других исследованиях.

⁵ Полякова Кс. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга: дис. ... канд. филолог. наук: 10.02.20 [Текст] / Кс. В. Полякова. СПб. 2004. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система :Психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов: дис. ... канд. филолог. наук: 10.02.19 [Текст] / А. Г. Сонин. Барнаул. 1999. Козлов Е. В. Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах: дис. ... канд. филолог. наук: 10.02.19 [Текст] / Е. В. Козлов. Волгоград. 1999.

⁶ Kunzle D. *Father of the Comic Strip: Rodolphe Topffer*. Univ. Press of Mississippi, 2010; Rhoades Sh. *A Complete History of American Comic Books*. Peter Lang, 2008; McCloud S. *Understanding Comics*. Harper Collins, 1994; Harvey R. C. *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History (Studies in Popular Culture)*. University Press of Mississippi, 1996; Groensteen T. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2009; Hatfield Ch. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. University Press of Mississippi, 2005; Witek J. *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar (Studies in Popular Culture)*. University Press of Mississippi; First Edition edition, 1989; Lefevre P. *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Museum Tusulanum Press, 2000.

⁷ Inge M. T. *Comics as culture*. University Press of Mississippi, 1990

⁸ Beaty B. *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*. University of Toronto Press, 2007; Benson J. *Confessions, Romances, Secrets and Temptations: Archer St. John and the St. John Romance*

Учитывая тот факт, что образ героя тесно переплетается с концептом Другого, следует отметить и огромный пласт литературы, посвященной именно этому вопросу. К проблеме Другого обращались различные учёные. Ещё с античных времён, как отмечал Б. Вальденфельс, к попыткам анализа концепта «чуждости» прибегали Платон и Аристотель⁹.

В Новое время такие европейские философы, как Ж.-Ж. Руссо, И. Кант, касаясь вопросов нравственного отношения к представителям других культур, рас и религий, не могли не затрагивать темы Чужого. Следует отдельно подчеркнуть представления об «отчуждении» у Г. Гегеля, Л. А. Фейербаха, К. Марса, в неомарксистской позиции – Т. Адорно и М. Хоркхаймера, Э. Фромма, в психоаналитической теории – З. Фрейда, Ж. Лакана, С. Жижека, в экзистенциализме – А. Камю и Ж.-П. Сартра. Эта тема стала одной из самых плодотворных, так как определяет взаимоотношения человека и социума, индивида и мира, личности с самой собой.

С конструирования образа и опыта Чужого началась актуализация феномена Чужого в феноменологии, в творчестве Э. Гуссерля, Э. Левинаса, Ж.-П. Сартра.¹⁰

Другим европейским мыслителем, поднявшим проблему Другого/Чужого на новый уровень, стал Э. Левинас. Определение субъективности у Э. Левинаса происходит не от самотождественного субъекта, а от самого Другого. «Субъективность означает Иное-в-Тожественном»¹¹.

Comics. Fantagraphics, 2007; Spiegelman A. Co-Mix: A Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps. Drawn & Quarterly Publications, 2013; Chute H. L. Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics. Columbia University Press, 2013; Wright B. W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. JHU Press, 2003; Coogan P. Superhero: the secret origin of a genre. MonkeyBrain Books, 2006; DiPaolo M. War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film. McFarland, 2011; York C., York R. Comic Books and the Cold War, 1946-1962: Essays on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns. McFarland, 2012;

⁹ Вальденфельс Б. Феномен чужого и его следы в классической греческой философии. Пер. с нем. К.Лядской // Топос. 2002. № 2 (7). С. 4-21.

¹⁰ Гуссерль Э. Картезианские размышления. СПб.: Наука. 2001. С. 224-225.

¹¹ Левинас Э. Путь к Другому. Сборник статей и переводов. СПб.: СПбГУ. 2006. С. 186.

Также стоит отметить «респонзивную» феноменологию разработанную Б. Вальденфельсом¹².

Творчество Ж.-П. Сартра также касается проблемы Другого/Чужого и развивает её в дальнейшем. Ж.-П. Сартр видит в Другом имманентную человеческому бытию отягощённость и вводит новое понятие «взгляд», которое понимается как канал искажённого, неспособного на объективность восприятия Другого¹³.

Анализ феномена тела как Другого и самого тела Другого находит отражение в работе М. М. Бахтина «Автор и герой в эстетической деятельности»¹⁴.

Проблема Другого/Чужого в дальнейшем развивается в философии постмодернизма, в частности в проекте «деконструкции» Ж. Дерриды¹⁵. Деконструкция единства культуры продолжается в творчестве таких известных философов-постмодернистов, как Ж. Делёз и Ф. Гваттари¹⁶.

Эта трансформация Другого в «тело без органов» отсылает к творчеству известного психоаналитика Ж. Лакана, который подходит к пониманию Другого в качестве взаимоотношения субъекта с ним через призму «воображаемого – символического – реального» и вводит понятие «расчленённое тело».

Особое внимание к образам Другого/Чужого уделяется в работах М. Фуко, где философ видел в проблематике отношения к Другому/Чужому аспект политический. М. Фуко акцентирует внимание на значении фигуры Другого в процессе формирования европейской рациональности¹⁷.

¹² Вальденфельс Б. Ответ чужому: основные черты респонзивной феноменологии // Бернхард Вальденфельс. Мотив чужого. Мн. 1999. С. 130-131.

¹³ Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. М. 2002. С. 290.

¹⁴ Бахтин М. Автор и герой в эстетическом творчестве // Эстетика словесного творчества. М. 1979. С. 111.

¹⁵ Деррида Ж. О грамматологии / Пер. с фр. и вст. ст. Н. Автономовой. М.: Ad Marginem. 2000. С. 64.

¹⁶ Делез Ж., Гваттари Ф., Анти-Эдип. Капитализм и Шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина. У-Фактория. 2007. С. 241

¹⁷ Фуко М. История безумия в классическую эпоху. СПб. 1997

В российской науке этому вопросу посвятили свои работы М. Л. Дубоссарская, Р. Р. Сафин, Л. С. Васильев, И. В. Пахолова¹⁸, Е. В. Хлыщева, А. П. Романова, С. Н. Якушенков¹⁹, О. С. Якушенкова²⁰ и другие.

В рамках изучения комикса как неомифологического нарратива стоит отметить исследования в области сравнительной мифологии таких учёных структуралистов, как К. Леви-Стросса, чьи научные изыскания подводят к пониманию универсальных законов человеческого мышления, проявляющихся в культуре²¹, Р. Барта, который рассматривал миф как семиотическую систему и утверждал, что миф не есть пережиток архаического сознания, а является частью современной культуры, реализующейся в литературе, комиксах, кино, телевидении, рекламе и во многом другом²².

В русле психо- и неопсихоанализа особый вклад в развитие идей о мифологии и мифологическом нарративе сделали Дж. Кэмпбелл²³ и К. Воглер²⁴, создавшие и развившие теорию о «мономифе»²⁵ – едином сюжетном конструкте, который нашёл своё отражение и в мифологии, и в продуктах художественной и массовой культур: в кинематографе, комиксах, литературе и т.д.

В рамках изучения архетипов образов следует особо подчеркнуть вклад К. Юнга, который выделил понятие «коллективное бессознательное», содержащее в себе такие явления, как архетипы – общечеловеческие

¹⁸ См.: Дубоссарская, М. Л. «Свой», «Чужой», «Другой» в столкновении культур (на материале перуанских хроник XVI в.): автореф. дис. ... канд. культ.: 24.00.01. Москва, 2012. 23 с.; Пахолова И. В. Социокультурный опыт «чужого» .автореф. дис. ... канд. философ. наук : 09.00.11. Самара, 2010. 20 с.

¹⁹ См.: Романова А. П., Хлыщёва Е. В., Якушенков С. Н., Топчиев М. С. Чужой и культурная безопасность. Москва. 2013; Якушенков С.Н. Образ чужого: от деконструкции к конструкции // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3. С. 242; Якушенков С.Н. Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4. С. 235.

²⁰ Якушенкова О. С. Образ Чужого в гетеротропных пространствах фронтира.: автореф. дис. ... канд. культ.: 24.00.01. Астрахань. 2014.

²¹ См.: Леви-Стросс К. Мифологии. В 4-х тт. Том 1. Сырое и приготовленное. М.; СПб.: Университетская книга. 1999. Леви-Стросс К. Структурная антропология. М. 2001.

²² Барт Р. Мифологии / Перевод, вступ. ст. и коммент. С.Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых. 1996. С. 72-130.

²³ См.: Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Аст. 1997.

²⁴ Vogler C. The Hero's Journey Outline.[Электронный ресурс] URL: <http://www.thewritersjourney.com/>

²⁵ См.: Кэмпбелл Дж. Мономиф. Пушкино: Грааль. 1996.

протообразы. К. Юнг акцентирует внимание на том, что они могут выражаться как в мифах, так и в иных проявлениях человеческой культуры, мышлении и поведении²⁶.

Идеи К. Юнга продолжили развиваться в творчестве его ученика Э. Ноймана. В частности, психоаналитик Т. Тас-Тинеманн отмечает, что работа Э. Ноймана под названием «Происхождение и история Сознания»²⁷ является «примером мифологического анализа в соответствии с принципами К.Г. Юнга»²⁸. Теория архетипов образов и сюжетов продолжает формироваться в работах Н. Фрая и Ц. Тодорова. И.А. Морозов в рамках этнографических и антропологических исследований также рассматривал архетипы в современной массовой культуре²⁹.

Цель научного исследования – проанализировать рефлексию неомифологической парадигмы американской массовой культуры в образе комиксного героя.

Данная цель может быть реализована в контексте следующих **задач**:

1. Выявить специфику научных подходов к анализу неомифологического нарратива;
2. Проследить генезис феномена героя и героического в исторической ретроспективе;
3. Выявить особенности эволюции комикса в американской массовой культуре;
4. Проследить и проанализировать отражение исторического контекста в комиксах;
5. Рассмотреть особенности генезиса супергероя как феномена неомифологической культурной парадигмы американского общества;

²⁶ Юнг К. Г. Аналитическая психология. Рипол Классик. 2004

²⁷ Neumann E. The Origins and History of Consciousness. Karnac Books. 1986.

²⁸ Thass-Thienemann Th. The Interpretation of Language. Volume 1: Understanding the Symbolic Meaning of Language. NewYork: JasonAronson. 1973. С. 411.

²⁹ Морозов И. А. Корни древа: интерпретации архетипического образа «дерева» в современном кинематографе // Этнографическое обозрение. 2012. № 6. С. 60-72.

6. Выявить культуuroобразующую роль образа супергероя в формировании современной американской массовой культуры.

Хронологические рамки исследования обусловлены особенностями генезиса комиксного героя в американской массовой культуре. Нижняя граница исследования определена 1929 годом – началом специфического периода в истории США, характеризующегося социальным и экономическим кризисами. Великая депрессия породила особые социокультурные процессы в американском обществе, которые, в свою очередь, оказали влияние на культурную рефлексию и сформировали новый образ героического – супергероя. Верхняя граница обусловлена также кризисными явлениями в американском обществе – 2012 г. И хотя этот кризис начался раньше, именно в этот период он ознаменовался массовыми социальными выступлениями, такими как Occupy Wallstreet, что привело к появлению новых тенденций в комиксных сюжетах и образах супергероев. Именно этот период дал возможность выделения новых и переосмысления уже существующих типов героического в массовой культуре США.

Исходя из темы, поставленных цели и задач научного исследования **территориальные рамки** исследования определяются границами США. И хотя феномен комиксного героя как проявления массовой культуры уже давно вышел за эти рамки, получив общемировую известность, перед нами стояла задача проанализировать неомифологическую парадигму именно американского общества, так как в рамках американской массовой культуры этот феномен получил максимальное распространение.

Научная новизна диссертационного исследования состоит в следующем:

1. Выявлена основанная на ряде архетипичных признаков эволюция образа героя в исторической ретроспективе;
2. Выделены особенности генезиса комикса в американской массовой культуре;

3. Проанализировано отражение исторического контекста США в образе комиксных героев;

4. Рассмотрены особенности эволюции супергероя как феномена массовой культуры США;

5. Впервые в зарубежной и отечественной литературе на основе математических методов исследования построена матрица комиксных архетипов супергероя, что позволило говорить о значимости неомифологической парадигмы в американской культуре.

6. Выявлена роль образа супергероя в формировании культурного ландшафта США.

Теоретическое значение диссертации заключается в том, что полученные результаты позволяют выявить ряд принципов функционирования современной культуры западного общества, нашедших отражение в актуализации проблемы героического. Скомпилированная на основе современных математических методов исследования матрица характерных черт супергероев дает возможность прогнозировать дальнейшее развитие феномена супергероя в рамках современной массовой культуры. Выявленные архаичные и архетипичные маркеры комиксных супергероев дают возможность для исследователей, занимающихся изучением современного общества в рамках различных научных направлений, проследить ряд метапаттернов, общих как для архаичной, так и современной культур.

Практическое значение. Материалы исследования могут быть использованы для подготовки учебных пособий по истории, культурологии и философии комикса, героического в американской массовой культуре. Практическая значимость исследования состоит в возможности использования материала работы в деятельности специалистов по комиксам, при создании нарративных продуктов, в учебной деятельности, при создании программ обучения истории США.

Методология и методы диссертационного исследования. В основу данного исследования положены теоретико-методологические подходы, содержащиеся в концепциях учёных, относящихся к структуралистской и постструктуралистской школе изучения мифологического и неомифологического нарратива (К. Леви-Стросс, Р. Барт), делающие упор на символическую и мифологическую составляющую текста, философа Ж. Лакана и политолога С. Жижека, позволяющие рассматривать проблему героического в исторической ретроспективе через призму психоаналитической методологии. Использование историзма структуралистской школы дало возможность применять исторические методы для выявления генезиса образа Героя. Большую роль в ходе исследования сыграли труды Ж. Дерриды, который использовал метод «деконструкции», нашедший отражение в анализе конструирования образа Героя, несущего в себе базисные характеристики Другого/Чужого, постмодернистов Ж. Делёза и Ф. Гваттари, разрабатывавших концепцию «тела без органов» в русле шизоаналитического подхода.

Теоретико-методологические основы неопсихоанализа (работы Дж. Кэмпбелла и К. Воглера) позволили глубже проанализировать структуру неомифологического нарратива, представленного в диссертационном исследовании в виде комикса как продукта массовой культуры.

Применялись разные подходы к дискурсивному анализу, в том числе и нарратологические принципы, постулированные П. Рикёром, методы диахронии и синхронии, которые позволили рассмотреть отдельные явления как в историческом срезе, так и в синхронии.

В конструировании и классификации образа героя как Другого/Чужого на примере Супергероя/Суперзлодея комикса использован подход, разработанный С. Н. Якушенковым, выделившим три основополагающих постулата проявления образа Другого/Чужого: вестиментарность, алиментарность и сексуальность.

В силу большого объема данных, полученных в ходе исследования дихотомии образов супергероя в комиксе, были использованы математические и статистические методы исследования, такие как составление корреляционной таблицы и корреляционной матрицы, что позволило нам структурировать архетипичные характеристики комиксных героев в рамках неомифологической культурной парадигмы.

Положения, выносимые на защиту:

1. Анализ образа комиксного супергероя помогает выявить эволюцию определенных идей и образов в обществе и дает возможность понять законы эволюции самого общества, актуализирующего в образах героев свои скрытые надежды и страхи.

2. Генезис героя в исторической ретроспективе коррелирует со сменой исторических периодов, что, в свою очередь, доказывает специфику данного феномена социокультурной рефлексии, способного выступать в роли культуuroобразующего фактора в американском обществе.

3. Подходя к пониманию места комикса в массовой культуре, прежде всего, стоит отметить неоднородную структуру самой массовой культуры, включающую в себя сложные элементы и проявления различных уровней. А анализируя феномен комикса, необходимо акцентировать внимание на том, что это явление прошло довольно длинный путь становления и трансформации содержания и формы в исторической ретроспективе. Начав свой путь с XVII в. в качестве упрощенных «картинок для народа» на религиозную тематику, в эпоху зарождения массовой культуры комикс приобретает свою популярность на различных уровнях проявления. Изначально он выступает в качестве продукции кич-культуры, потом происходит его трансформация и качественное улучшение до мид-культуры, при этом в его содержание включаются проблемы социального, духовного и даже политического значений. По мере развития комикс начинает оказывать влияние и на другие виды искусства: от художественной массовой литературы до мультипликации и кинематографии, создавая в этих областях

особый жанр супергеройского боевика с элементами иных направлений. Таким образом, комикс приобретает культуuroобразующую функцию в массовой культуре США.

4. Комиксный герой как феномен массовой культуры отражает в себе социокультурную динамику и выступает в качестве рефлексии социокультурной среды на те или иные процессы, происходящие в обществе, государстве или мире.

5. Генезис образа супергероя/суперзлодея комиксов проходит такие же этапы, как и конструирование тела Другого/Чужого в историческом, культурном и социальном дискурсах, что указывает на его архаичность и универсальность. При этом выделяется три группы образов супергероев как носителей маркеров Другого/Чужого: *Alius Naturalis*, *Alius Humanoid*, *Alius Ultra*.

6. Феномен комиксного героя, складывавшийся в течение всего XX в., сформировал особый американский культурный ландшафт, проявляющийся во многих аспектах. Прочно войдя в индустрию развлечения, комиксный герой становится объектом не только взаимодействия с нарративом, но и выходит за его рамки, превращаясь в культуuroобразующий фактор.

Степень достоверности и апробация результатов определялась верификацией с помощью смежных дисциплин и параллельных методов, что дало возможность говорить об универсальности ряда полученных данных. Кроме этого верификация полученных результатов была проведена с помощью математических методов анализа, что дало возможность объективизировать ряд полученных архетипов с помощью корреляционной матрицы. Основные положения диссертационного исследования представлены в 9 публикациях (общим объёмом 5 п.л.), 4 из которых размещены в научных журналах, рекомендованных ВАК РФ для публикации результатов диссертационных исследований. Практически все аспекты диссертации нашли отражение в выступлениях на международных и российских конференциях.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, трех разделов, шести подразделов, заключения и библиографического списка. Объем диссертации составляет 185 страницы.

Раздел 1. Герой как историкокультурная проблема.

Невозможно представить существование какого-либо общества, в котором бы Герой не играл важную роль. Начиная с архаичной эпохи и по сей день, Герой являлся и продолжает оставаться весьма сигнификативной фигурой, выполняющей культуuroобразующую роль.

С одной стороны, образ героя является своеобразной рефлексией на запросы общества, а с другой, он сам выступает своеобразным паттерном, на основе которого и строятся многие поведенческие траектории общества. В этой связи основной функцией героя является его исключительность, которая и выступает в качестве эталонной, призванной служить примером для большинства членов общества. Но, будучи фигурой *исключительной*, герой и его функции выделяются из общего «стандарта», строясь на принципах инаковости, отличающей его от остальных членов общества. Чем сильнее это отличие, тем значительнее фигура героя и тем большее место он занимает в общественном сознании большинства членов общества.

Следует понимать, что в основе героического кроются очень сложные социокультурные процессы, отражающие потребность общества в героическом. Именно поэтому герой и его образ выступают в качестве своеобразной лакмусовой бумажки, позволяющей лучше понять историческое своеобразие конкретного периода развития общества. Ведь запрос на героическое не может быть универсальным, в разные эпохи он порождает различные героические образы. Анализ этих различий и может явиться дополнительным инструментом, позволяющим лучше понять исторические процессы в конкретный период. Таким образом, Герой выступает в нескольких функциях: он является инструментом идеологическим, позволяющим сформировать определенную идеологию общества, нацелить общество на определенные поведенческие паттерны, и

одновременно выступает эпистемологическим инструментом, то есть инструментом познания исторического процесса.

В этом плане Герой как нельзя лучше отражает метафорически скрытый смысл истории, в котором *kleos* (слава) составляет смысл *Клио* (муза истории). Появляясь в кризисные периоды, Герой нарушает миропорядок, существующий на момент его появления, порождая новую систему отношений. В этом плане он становится знаковой «исторической» фигурой – своеобразным центром нового нарратива, в котором утверждается его *клеос*. Так, образ героя начинает формировать самые различные стороны общественного бытия, превращаясь в событие или факт истории, даже если в основе образа героя и лежит миф. Именно поэтому образ героя и его деяния становятся центральной темой нарратива во все эпохи – от периода архаики, до современности.

Возникновение супергероя как особого типа героического в мифологической парадигме американской массовой культуры явилось результатом депрессивных настроений, царивших в американском обществе. Появление супергероя, готового прийти на помощь простому человеку, рискнуть собственной жизнью, умереть за интересы других, оказалось близко некой коллективной мечте простых американцев, ищущих опору и поддержку в ком-либо. Индивидуум, находящийся в затруднительном положении, не всегда был готов прийти на помощь другому. В американском индустриальном обществе доминировал образ человека как безликого придатка машины, лишённого индивидуальности и условно личной воли. Эти идеи нашли отражение в фильмах Чарли Чаплина в образах маленького человека, вынужденного противостоять системе. Если в фильме 1931 г. «Новые времена» маленький человек оказывается неспособным встроиться в систему, в которой ему отводится место лишь придатка машины, а владелец компании представлен бездушным монстром, пытающимся выкачать последние соки из рабочих, то в фильме 1936 г. «Огни большого города» маленький человек оказывает помощь не только таким же, как он, но и

миллионеру, находящемуся в депрессии. Но образ маленького человека, приходящего на помощь другим, был, скорее, слишком сентиментален и наивен. У общества была потребность в совершенно ином герое.

Появление супергероя вселяло в простых людей надежду, что есть некто, непохожий на них, обладающий сверхъестественными силами, кто в трудную минуту придёт к ним на помощь. Именно поэтому и рождается особый герой. С одной стороны, он вроде бы похож на обыкновенного американца, претерпевающего в жизни массу проблем и трудностей, но, с другой стороны, в силу определённых обстоятельств он превращается в героя, маркированного особой инаковостью. И этот Иной/Другой, наделённый суперсилой, готовый рисковать собственной жизнью ради блага других, начинает выступать маяком, освещающим мрачные будни среднего американца. В силу этого из некоего маргинального жанра «низкой литературы» комикс с его супергероем как Другим превращается в особый продукт американской массовой культуры, который начинает выполнять в свою очередь культуuroобразующую функцию. Будучи Другим, образ комиксного супергероя формируется согласно базисным характерным чертам, выявленным на примере образов Других/Чужих в культуре: особая вестиментарность, особая алиментарность, особая сексуальность и т.д.

Востребованность комикса как особого жанра с его супергероем приводит многих учёных и самих создателей комикса к необходимости осмыслить его феномен, его связь с традиционными фольклорными нарративами, что и находит своё отражение в создании особой неомифологического подхода к пониманию и производству комикса, что ещё больше сближает комикс с традиционными мифологическими нарративами.

Под термином «неомифологическая парадигма» мы подразумеваем особые культурные практики, нашедшие свое отражение в ряде культурных аспектов: литература, живопись, кинематограф, музыка и т.д. В ней проявилось активное проникновение мифологического сознания в современность, что нашло свое отражение в творчестве многих творцов

эпохи модернизма: Т. Манна, Дж. Джойса, У. Фолкнера и т.д. Неомифологическая парадигма явилась неотъемлемым признаком модернистской культурной модели. Соединение реалий с мифологической структурой и юнгианскими архетипами становится доминирующими признаками новых нарративов³⁰. Именно тот факт, что неомифологические подходы в культуре совпадают по времени с превращением комикса в объект массовой культуры, дает нам возможность попытаться рассмотреть его с точек зрения неомифологической традиции. Связь с ней подтверждается не только проявлением мифологического в комиксных нарративах XX в., но и особой ритуализацией повседневности, что проявилось в поведенческих паттернах молодежных субкультур в западном обществе.

В феномене комикса, по нашему мнению, реализуется два фактора: экзофактор и эндофактор.

Эндофактор – комикс порождён внутренними потребностями общества, с его поиском Другого как спасителя и готовности Другого к самопожертвованию.

Экзофактор – комикс есть продукт интеллектуального конструирования как неомифологического нарратива, так и образа Другого/Чужого, сформированного в рамках структуралистских и психоаналитических теорий.

Именно благодаря этим двум факторам комикс занимает важное место в социокультурном пространстве массовой американской культуры. И в свою очередь начинает влиять на формирование образа Других/Чужих в различных молодёжных субкультурах, повседневности, кинематографе, литературе и т.д. Особо ярко это проявилось в стремлении многих молодых людей идентифицировать себя с супергероем, подражать ему (одежда, поведение, язык и т.д.), что говорит об особой роли образа Героя в современной массовой культуре. Стремление выделить себя, стремление

³⁰ Мелетинский Е. М. Избранные статьи, воспоминания. М. Российский государственный гуманитарный университет. 1998. С. 285-287; Руднев В. П. Словарь культуры XX в. М.: Аграф. 1999. С. 184-187.

заявить о своей инаковости, непохожести, порой готовности приходить на помощь к другим или хотя бы быть похожим на супергероя, находит широкий отклик в сердцах современных американцев, чему можно найти множество примеров в современном американском культурном дискурсе.

1.1. Теоретические подходы к анализу героической мифологии

Научная проблема героического (героя и супергероя) включает несколько составляющих:

1. Феномен инаковости или чуждости Героя;
2. Мифологичность и неомифологичность его образов;
3. Его место в культурном пространстве.

Проблема Другого/Чужого подробно анализировалась в рамках самых различных гуманитарных дисциплин: истории культуры, культурологии, социологии, философии, психологии и т.д. Но анализ героического в мифологической парадигме американской массовой культуры как Другого/Чужого не ограничивается лишь этими дисциплинами и подходами, порожденными этими направлениями. Феномен оказывается шире и затрагивает абсолютно разные категории. Образ Другого/Чужого проявляется в результате столкновения различий между Своим и Другим в границах социума в обычной повседневности. Даже простая дихотомия «Мужчина – Женщина» оказывается в поле проблемы Другого/Чужого: для женщины мужчина, в силу физиологических, психологических и повседневных особенностей, был, есть и остаётся Другим и наоборот. Для общества Другим, а в контексте проблемы ксенофобии порой и Чужим может оказаться представитель сексуальных или национальных меньшинств³¹. Это, в свою очередь, отражается во многих поведенческих, языковых и иных

³¹ Романова А. П., Хлыщёва Е. В., Якушенков С. Н., Топчиев М. С. Чужой и культурная безопасность. Москва. 2013. С. 59.

аспектах повседневности: американец трансформируется в «пиндоса», украинец в «хохла», представители кавказских народов и Средней Азии становятся «чурками» и так далее.

Но подобные лингвистические маркеры, как особые маркеры, отсылающие нас к проблеме Другого/Чужого, характеризуются не только отношением к национальным или сексуальным меньшинствам, они находят своё отражение в категориях социальных групп, профессий и прочего. Достаточно вспомнить такие выражения: «пьян как сапожник», «туп как колхозник» и так далее. Все эти поведенческие маркеры проявляются на разных уровнях культуры: в кинематографе, на телевидении, в общественном мнении, в фольклоре. Но появление их объясняется тем, что они восходят к архаике³².

Весьма примечательным в таком случае становится отражение феномена героя (или даже супергероя) как Другого/Чужого в культуре, в частности художественной и массовой.

Для анализа этих явлений нам необходимо учесть ряд особенностей построения нарратива:

1. Структура нарратива;
2. Анализ архетипов персонажей и выделение основных «мотивов» сюжета;
3. Связь современного комиксного нарратива с «мифологическим» дискурсом.

Исходя из вышеперечисленных особенностей, особое внимание стоит уделить феномену мифа как явлению, предвосхищающему массовую и художественную культуру современности и во многом повлиявшему на нее.

Мифологическое мышление К. Леви-Стросса характеризует как способное к обобщениям, классификации и анализу, как вполне «научное», логическое (в противоположность утверждениям Л. Леви-Брюля) и никак не

³² Леви-Строс К. Ревнивая горшечница // Леви-Строс К. Пусть масок. М.: Республика. 2000. С. 157-322

зачаточное. Оно составило основу человеческой цивилизации и по своей логике в некоторых аспектах предвосхитило современное естествознание.³³

К. Леви-Стросс видел в мифе парадокс, отмечая, что, с одной стороны, мифологический текст фантастичен и непредсказуем, а содержание его кажется совершенно произвольным, а с другой стороны, в нем присутствует схожесть мифологических сюжетов разных культур³⁴.

Учёный предположил, что существуют универсальные законы, которые определяют мифологическое мышление и решают кажущийся парадокс схожести мифов. Каждый миф, согласно его исследованиям, только с первого взгляда может показаться уникальным, но на самом деле является лишь частным случаем общего закона человеческого мышления. При изучении мифа К. Леви-Стросс пытается, «исходя из этнографического опыта, создать инвентарь ментальных структур, привести, казалось бы, произвольные данные в порядок, выйти на уровень, где открывается необходимость, имманентная иллюзиям свободы»³⁵.

К. Леви-Стросс отмечает, что «мифологическое мышление всегда прогрессирует от осознания оппозиций по отношению к их решению»³⁶. Иными словами, он констатирует факт, что «миф» включает в себя:

1. Элементы, которые вступают в противоречия друг с другом;
2. Элементы, которые выступают «посредниками» между элементами первой группы, для разрешения этих противоречий.

Например, К. Леви-Стросс считает, что архетип трикстера во многих индейских мифах выступает в качестве так называемого «медиатора», или «посредника». Этот факт он постулирует, отталкиваясь от двух особенностей трикстера в индейских мифах:

³³Леви-Стросс К. Структурная антропология. М. 2001. С. 154.

³⁴ Lévi-Strauss C. The structural study of myth. // The journal of American Folklore, Vol. 68, No. 270. Myth: A Symposium. 1955. С. 429-430.

³⁵ Леви-Стросс К. Мифологии. В 4-х тт. Том 1. Сырое и приготовленное. М.; СПб.: Университетская книга. 1999. С. 19.

³⁶ Lévi-Strauss C. Structural Anthropology. Basic Books. 2008. С. 224.

1. Трикстер является носителем противоречивого и непредсказуемого характера;

2. Трикстером во всех этих мифах выступает либо ворон, либо койот.

Анализируя текст мифа, К. Леви-Стросс приходит к выводу, что ворон и койот являются «посредниками» в бинарной оппозиции «Жизнь – Смерть». Соотношение между сельским хозяйством и охотой аналогично данной оппозиции: сельское хозяйство направлено на созидание жизни (по крайней мере, до времени сбора урожая); охота же, как вид хозяйственной деятельности, направлена на разрушение. Кроме того, соотношение между травоядным и хищными зверями аналогично предыдущему типу оппозиции. Таким образом, К. Леви-Стросс отмечает тот факт, что ворон и койот – падальщики, а следовательно, их положение ограничивается промежуточным состоянием в бинарной оппозиции: как хищники они едят мясо, но не способны охотиться, чтобы раздобыть его. Таким образом, К. Леви-Стросс выстраивает «посредническую структуру»³⁷

Объединяя в себе «символические» черты хищников и травоядных, ворон и койот опосредуют противостояние между первыми. Итак, ворон и койот, будучи архетипом трикстера, выступают в качестве посредника между состояниями жизни и смерти. Это, по мнению К. Леви-Стросса, и объясняет противоречивость характера личности трикстера³⁸ в качестве протогогеря, который в дальнейшем приобрёл форму архетипа и проявился в художественной и массовой культурах.

Подобный структурный подход к анализу мифа помогает лучше понять базовый постулат теории К. Леви-Стросса об универсальных законах человеческого мышления: «если удастся доказать, что за кажущейся произвольностью, свободой и ничем не связанной изобретательностью лежат законы, действующие на более глубоком уровне, то заключение станет неизбежным: разум, оставшись наедине с самим собой и освободившись от

³⁷ Там же.

³⁸ Там же. С. 226.

обязанности компоновать объекты, сводится к тому, чтобы в каком-то смысле имитировать себя как объект; его законы и операции не отличаются принципиально от тех, которыми он руководствуется при осуществлении другой функции, и он, таким образом, удостоверяет свою природу вещи среди вещей»³⁹.

Исследуя миф, Р. Барт продолжает развивать идеи К. Леви-Стросса о взаимозависимости коммуникативного и культурных структур общества. Согласно Р. Барту, «миф – это двойная система; в нем обнаруживается своего рода вездесущность: пункт прибытия смысла образует отправную точку мифа»⁴⁰.

В рамках исследования Р. Барт подходит к пониманию мифа с точки зрения семиологии, которая изучает знаковые системы, имеющие место в различных типах социальной практики в позиции скрытых смыслов. Эти знаки не могут быть идентифицированы субъектом в процессе коммуникации, но их можно расшифровать. Анализ мифа в семиологической системе Р. Барта базируется на модели знака Ф. де Соссюра, который выделяет три главных элемента: означающее, означаемое и знак, являющийся результатом взаимодействия первых двух⁴¹. А между ними создаются функциональные связи.

Р. Барт выделяет в мифе две семиологические системы:

1. Языковая система. «Язык-объект» начинает взаимодействовать с мифом;
2. Миф, встраиваясь в языковую систему, создает свою – «мифологическую».

Следовательно, миф, или как его называет Р. Барт, «метаязык», становится вторичной знаковой системой, которая направлена на понимание первой. «Знак (то есть результат ассоциации, концепта и акустического

³⁹ Леви-Стросс К. Мифологии. В 4-х тт. Том 1. Сырое и приготовленное. М.; СПб.: Университетская книга. 1999. С. 19-20.

⁴⁰ Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт; пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс. 1989. С. 88

⁴¹ Барт Р. Мифологии / Перевод, вступ. ст. и коммент. С.Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых. 1996. С. 32

образа) первой системы становится всего лишь означаемым во второй системе<...> материальные носители мифического сообщения <...> как только они становятся составной частью мифа, сводятся к функции означивания, все они представляют собой лишь исходный материал для построения мифа...»⁴².

Также Р. Барт отмечает: «Идет ли речь о последовательности букв или о рисунке, для мифа они представляют собой знаковое единство, глобальный знак, конечный результат или третий элемент первичной семиологической системы (знак). Этот третий элемент становится первым, то есть частью той системы, которую миф надстраивает над первичной системой. Происходит как бы смещение формальной системы первичных значений на одну отметку шкалы»⁴³.

Анализируя семиологическую структуру мифа, он прибегает к созданию уникальных терминологических значений:

1. «Означающее», по Р. Барту, находится в двойственном состоянии: с одной стороны, это результат первый языковой системы, с другой, структурный элемент мифологической. По отношению к первой системе «означающее» становится «смыслом», а во второй системе – это «форма».

2. «Означаемое» является смысловым содержанием и обретает наименование «концепта».

3. «Знак» так же, как и первое понятие, у Р. Барта приобретает двойственное значение. На уровне языковой системы он маркируется как «знак», а на уровне мифологической – это «значение»⁴⁴.

Таким образом, «миф» для Р. Барта превращается в особую коммуникативную систему. Учёный определяет его как совокупность коннотативных означаемых, образующих скрытую идеологическую степень

⁴² Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт; пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс. 1989. С. 78, 131-132.

⁴³ Там же. С. 78.

⁴⁴ Там же. С. 82.

дискурса⁴⁵. Исходя из этого, миф в концепции Р. Барта по направлению своей деятельности и смыслу раздваивается:

1. «Миф» стремится изменить реальность, построить определённый тип действительности, совпадающий с ценностными ориентирами носителя мифологического сознания;

2. «Миф» стремится скрыть свою «идеологичность», он направлен на то, чтобы его восприняли как естественное явление.

Р. Барт отмечает тот факт, что миф, как культурный феномен, не есть пережиток архаического сознания. Он обозначает миф как часть современной культуры, который может реализоваться в литературе, комиксах, кино, телевидении, рекламе и во многом другом.

Мы подробно останавливаемся на подходах К. Леви-Стросса и Р. Барта, так как оба этих ученых убедительно доказывают универсальность феномена мифа, а также предоставляют нам два методологических подхода к анализу комиксного нарратива на предмет его мифологичности.

Если антрополог К. Леви-Стросс, анализируя архаичные фольклорные нарративы, выстраивает своеобразный мостик между архаичным сознанием и современным дискурсом, пользуясь структуралистскими методами, то Р. Барт предлагает метаинструментарий, позволяющий абстрагироваться от стадийного, рассматривать героя в его универсальных характеристиках.

Следует также помнить, что важной составляющей мифотворческой деятельности выступают бессознательные психологические импульсы. В контексте этого анализ мифа может представлять собой одну из сторон психоаналитического исследования человеческой психики. Это подтверждается и тезисом К. Леви-Стросса об уникальных законах человеческого мышления, которые влияют на мифотворческий процесс. Внимание к мифологии со стороны психоаналитической теории не должно восприниматься как нечто уникальное и выходящее за рамки этого подхода.

⁴⁵ Барт Р. Мифологии / Перевод, вступ. ст. и коммент. С.Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. С. 72-130.

В рамках психоаналитической теории особый вклад в развитие идеи архетипов внёс всемирно известный учёный К. Г. Юнг. В основе его концепции культуры лежит такое понятие, как «коллективное бессознательное», которое «идентично у всех людей и образует тем самым всеобщее основание душевной жизни каждого, будучи по природе сверхличным»⁴⁶. В данном случае наблюдается аналогия с концепцией З. Фрейда о «Суперэго». «Коллективное бессознательное», как отмечает К. Юнг, наследственно и представляет собой основу, из которой конструируется человеческая психика⁴⁷.

Само «коллективное бессознательное» содержит в себе такие явления, как архетипы – общечеловеческие протообразы. К. Юнг акцентирует внимание на том, что они могут выражаться как в мифах, так и в магии, алхимии и прочем⁴⁸.

Для того чтобы глубже понять концепцию К. Юнга, необходимо обратиться к его представлению о структуре личности. Согласно воззрениям учёного, существует три уровня личности:

1. Эго, которое лежит в центре сознания. Оно состоит из элементов психики, которые и заставляют человека ощущать себя целостным и чувствовать последствия сознательной деятельности.

2. Личное бессознательное. Этот уровень психики человека состоит из воспоминаний, осознаваемых когда-то, но впоследствии подавленных. К тому же в личное бессознательное входят и комплексы, которые также были вытеснены личностью из своего опыта⁴⁹.

3. Коллективное бессознательное. Представляет собой глубочайший уровень психики человека, содержащий в себе образы, которые передаются по наследству от наших предков⁵⁰ – архетипы. Таким образом, архетипы, по

⁴⁶ Юнг. К. Г. Архетип и Символ. / Сост. и вступ. ст. А. М. Руткевича. М.: Ренессанс. 1991. С. 97-98

⁴⁷ Юнг. К. Г. Об архетипах коллективного бессознательного // Вопросы философии. М. 1988. №1. С. 133-152.

⁴⁸ Юнг К.Г. Личное и сверхличное, или коллективное бессознательное. М.: ПРИОР. 1999. С. 103-114.

⁴⁹ Маклаков А. Г. Общая психология: Учебник для вузов. Издательский дом «Питер». 2013. С. 494.

⁵⁰ Там же. С. 494-495.

юнгианской концепции, есть результат работы коллективного бессознательного, а следовательно, они зародились в глубокой древности и не являются выдумкой отдельно взятого индивида. Не стоит воспринимать архетипы как воспоминания или образы. Архетипом выступают определённые факторы, под воздействием которых человек выражает в поведении универсальные модели мышления, действия или восприятия как отклик на событие или возможный объект⁵¹. Среди множества архетипов, выделенных К. Юнгом, самыми распространёнными являются архетипы матери, мудреца, ребёнка, героя, плута, божества Солнца, Бога и смерти.

К. Юнг также полагал, что архетипы являются отражением сновидений и наблюдаются в культуре в форме символов, которые используются в литературе, живописи или религии. В частности, он подчёркивал тот факт, что символы разных культур имеют удивительное сходство, и объяснял это тем, что они сводятся в единые, общие архетипы для человечества.

Примечательно то, что численность архетипов может быть неограниченной. Но особый интерес Юнг уделял таким, как анима и анимус, маска, самость и тень⁵².

Под «маской» К. Юнг понимал архетип, при котором человек носит так называемое «публичное» лицо. С ним он проявляет себя в отношениях с другими. К. Юнг подчёркивал тот факт, что «маска» нужна для создания впечатления на других или скрывать настоящую суть⁵³.

Анима и анимус, как архетипичные образы, выступают в качестве врождённой андрогинной природы. Это бинарные архетипы, включающие в себя представление о внутреннем образе женщины в мужчине (анима) и внутренний образ мужчины в женщине (анимус)⁵⁴. Как считал К. Юнг, данный набор архетипов развивался в течение многих веков в коллективном

⁵¹ См.: Юнг К. Г. Архетип и Символ. / Сост. и вступ. ст. А. М. Руткевича. М.: Ренессанс. 1991.

⁵² Юнг К. Г. Аналитическая психология. М.: Рипол Классик. 2004. С. 25-35.

⁵³ Там же. С. 29.

⁵⁴ Там же. С. 25.

бессознательном людей как следствие рефлексивного опыта взаимоотношений с противоположным полом.

Одно из важных мест в теории К. Юнга занимает самость. Этот архетип выступает в качестве сердцевины личности. Вокруг него сформированы и объединены все остальные элементы.

Стоит отметить, что любая попытка дать исчерпывающий перечень архетипов была бы в значительной степени бесполезным занятием, так как архетипы, как правило, сочетаются друг с другом и обмениваются качественными элементами, что создаёт трудность в определении, где заканчивается один архетип и начинается другой. Например, элементы архетипа «тени» могут быть выражены в образах анимы или анимуса. Один и тот же архетип также может проявляться в различных формах, акцентируя внимание на проблеме его выявления: можно ли выделить четыре/пять разных архетипов или это проявление четырёх/пяти форм одного архетипа⁵⁵.

Идеи К. Юнга продолжили развиваться в творчестве его ученика Э. Ноймана. В частности, психоаналитик Т. Тас-Тинеманн отмечает, что работа Э. Ноймана под названием «Происхождение и история Сознания» является «примером мифологического анализа в соответствии с принципами К. Г. Юнга»⁵⁶.

Э. Нойман выстраивает структуру, которую он называет «мифологическими стадиями развития сознания». Они включают в себя миф о творении, миф о герое и миф о трансформации, который отождествляется с египетским богом Осирисом⁵⁷. Концепция Э. Ноймана, основанная на исследовании мифов о сотворении мира у разных культур в совокупности с клиническим опытом, была описана юнгианским аналитиком Р. Хопком: «человеческое сознание развивается из бессознательного через ряд этапов, представленных появлением «эго» из «уробороса», изначального состояния

⁵⁵ См.: Fordham M. *Explorations Into the Self* (library of Analytical Psychology). Karnac Books. 1985.

⁵⁶ Thass-Thienemann Th. *The Interpretation of Language. Volume 1: Understanding the Symbolic Meaning of Language*. New York: Jason Aronson. 1973. С. 411.

⁵⁷ Paglia C. *Sex, Art, and American Culture: Essays*. London: Penguin Books. 1993. С. 205.

автономного бессознательного, которое символизирует змей, пожирающий собственный хвост. Сознание «эго» дифференцирует себя и уробороское бессознательное. Змей начинает ощущать это исконное бессознательное и как происхождение своего существования, и как угрозу своей вновь приобретённой автономии»⁵⁸.

Этот двойственный опыт часто приобретает форму архетипа «Великой Матери», которая дарует всем жизнь, а также подразумевает жизнь и смерть, существование и несуществование. Для установления реальной «автономии» необходимо, чтобы доминирование архетипа «Великой Матери» встряхнуло индивидуальное сознание эго. Этот процесс проходит два этапа:

1. Разделение мира родителей, в котором противоположности мужского и женского начала возникают из матрицы «уробороского» единства.

2. Миф о герое. В нём эго присоединяется к принципу героического мужского лишь для того, что освободиться от господства матриархата⁵⁹.

Но для Э. Ноймана матриархальный этап «относится к структурному слою, а не к какой-либо исторической эпохе»⁶⁰.

Дальнейшее развитие исследование мифа в русле психо- и неопсихоаналитических концепций получило в работах американского исследователя Дж. Кэмпбелла, который ввёл такое понятие, как «мономиф»⁶¹.

Мономиф – базовый паттерн, конструкт, заложенный в основу любого повествования. Разработанное Дж. Кэмпбеллом, данное явление в своей основе содержит три основных «мотива», которые включают в себя семнадцать так называемых «этапов мономифа». Эти «мотивы» Дж. Кэмпбелл маркирует как:

⁵⁸ Hopcke R. H. Jung, Jungians and Homosexuality. Boston: Shambhala Publications. 1989. С. 70-72.

⁵⁹ Там же. С. 73.

⁶⁰ Neumann E. The Origins and History of Consciousness. Karnac Books. 1986. С. 41.

⁶¹ Campbell J. The Hero with a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press. 1949. С. 30

1. Сепаративная стадия (или разделение);
2. Лиминальная стадия (или инициация);
3. Возвращение⁶².

В мономифе Герой, проживающий в обычном мире, получает вызов для странствия в мире неизвестном. После принятия вызова Герой сталкивается с трудновыполнимыми испытаниями, с которыми он должен справиться либо самостоятельно, либо прибегая к помощи кого-либо. Если герой выживает, что он получает так называемый «божественный дар». В этот момент перед Героем встаёт дилемма: возвращаться обратно или нет. В случае если Герой решается вернуться в обычный мир, он снова сталкивается с испытаниями на обратном пути. И, пройдя их, Герой возвращается, а «дар» используется для улучшения его «обычного» мира. Дж. Кэмпбелл в качестве примеров подобной структуры отмечает мифы об Осирисе, Прометее, Моисее, Будде и Иисусе⁶³.

Дж. Кэмпбелл описывает 17 этапов, включённых в структуру мономифа, но при этом отмечает, что мифы в своём проявлении по отношению к этим 17 этапам могут количественно различаться: некоторые содержат все этапы, другие меньше. К тому же в «мифе» эти этапы могут быть представлены в совершенно различных комбинациях.

История Героя начинается с пребывания его в обычном мире, когда он получает призыв к путешествию в мир неизвестный. Это может быть «далекая страна, лес, подземное, подводное или небесное царство, таинственный остров, высокая горная вершина или как состояние глубокого погружения в сон; но это всегда оказывается место удивительно меняющихся и полиморфных созданий, невообразимых мучений, сверхчеловеческих свершений и невыразимого восторга... Примеры можно приводить до бесконечности, со всех уголков света»⁶⁴.

⁶² См.: Кэмпбелл Дж. Мономиф. Пушкино: Грааль. 1996.

⁶³ Smith E. L. The Hero Journey in Literature: Parables of Poesis. University Press of America. 1997. С. 309

⁶⁴ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Аст. 1997. С. 41.

Часто бывает такое, что будущий Герой изначально отказывается от приключений. Это может быть вызвано чувством долга или обязательства, страха, неуверенности, чувством неполноценности или какой-либо причиной, которая заставляет его остаться в своём «мире». «Отказ призыву превращает приключение в его противоположность. Погруженный в рутину, в тяжкие труды, собственно в «культуру» человек теряет способность к значимому решительному действию и превращается в жертву, требующую спасения. Его цветущий мир становится пустыней, а жизнь его кажется бессмысленной даже несмотря на то, что, подобно Царю Миносу, благодаря титаническим усилиям, он может преуспеть в создании прославленной империи. Какой бы дом он ни построил, это будет дом смерти: лабиринт с исполинскими стенами, предназначенный для того, чтобы скрыть от него Минотавра. Все, что он может, – это создавать новые проблемы для себя и ожидать постепенного приближения своего краха»⁶⁵.

После принятия вызова Герой отправляется в путешествие и первым делом встречает наставника со сверхъестественными способностями, который дарует Герою какой-либо талисман или артефакт⁶⁶.

Следующим этапом в «мономифе» выступает так называемый этап «пересечения», в котором Герой оставляет позади свой «обыденный мир» и вступает на дорогу к миру «неизвестному»⁶⁷.

Затем следует этап, названный Дж. Кэмпбеллом «в чреве кита». Он представляет собой конечный отрыв Героя от известного ему мира. Вступая в него, Герой инициирует готовность пройти трансформацию. «Идея о том, что преодоление магического порога является переходом в сферу возрождения, символизируется распространенным по всему миру образом лона в виде чрева кита. Герой, вместо того чтобы покорить или умиловать силу,

⁶⁵ Там же. С. 41-42.

⁶⁶ Там же. С. 46-47.

⁶⁷ Там же. С. 50.

охраняющую порог, бывает проглочен и попадает в неизвестное, представляясь умершим»⁶⁸.

Именно это и предвосхищает мотив «инициации» в мономифе, который Дж. Кэмпбелл обозначил как «трансформацию» героя. Её он связывает с первобытным страхом ребёнка, вызванным инициацией⁶⁹. Учёный утверждает, что герой мифов проходит определённый путь становления его как супергероя, обладающего сверхсилой, сверхспособностями. Этот путь Дж. Кэмпбелл и связывает с инициацией, а точнее, страхом перед инициацией. Чтобы герой мифа стал настоящим героем, ему нужно повзрослеть, перейти из мира женщин в мир мужчин, переродиться. Данный этап вписывается в общую структуру «мономифа» и представлен как прохождение героем испытаний и следующим за ними «перерождением», а затем и возвращением Героя в свой обыденный мир.

Доходчивое и всеобъемлющее объяснение феномена героя в различных нарративах, представленное Дж. Кэмпбеллом, не только снискало огромную популярность у американской общественности, но и породило множество последователей и подражателей. Можно с уверенностью сказать, что Дж. Кэмпбелл явился своеобразным прародителем современного мифологического нарратива, что сказалось на различных направлениях американской массовой культуры: литературных произведениях (комиксы, фэнтези), научно-популярных произведениях, кинематографе, живописи и других.

Многие исследователи расширяли понятие «мономифа» и модифицировали его. Очень похожую структуру мифа мы встречаем у К. Воглера, который выделил в «мономифе» следующие элементы⁷⁰:

1. Обычный мир. Герой на этом этапе изображается на фоне своей обыденности;

⁶⁸ Там же. С. 55.

⁶⁹ Там же. С. 27

⁷⁰ Vogler C. The Hero's Journey Outline.[Электронный ресурс] URL: <http://www.thewritersjourney.com/>

2. Призыв к приключениям. В обычном мире происходит что-то, что переворачивает привычный ход жизни Героя и инициирует его вступление на дорогу приключений;

3. Отказ от вызова. Герой чувствует страх перед неизвестным и пытается отречься от приключений;

4. Встреча с наставником. Герой встречает более опытного путешественника в «неизведанном» мире, который обучает Героя, даёт ему совет и снаряжает для дальнейшего приключения;

5. Пересечение порога. Является тем моментом, когда Герой покидает привычный для него мир и вводит себя в новую область с незнакомыми ранее правилами и ценностями;

6. Испытания, друзья и враги. Обычно Герой на этом этапе проходит ряд испытаний, инициированных его врагами или союзниками;

7. Подготовка. Герой и его новообретённые союзники готовятся к главному испытанию этого «мира»;

8. Испытание. Герой попадает в особое пространство «неизведанного мира», где он сталкивается с опасностью и противостоит ей перед лицом смерти. Происходит трансформация Героя, его перерождение;

9. Награда. Герой овладевает сокровищем, которое он получает после испытания. Но есть риск, как отмечает К. Воглер, потерять его.

10. Возвращение. Один из финальных этапов «путешествия» Героя, включающий мотив «возвращения» в старый, обыденный мир, но уже с тем «сокровищем», которое он получил после испытаний.

11. Воскрешение. В кульминационный момент герой подвергается новому серьёзному испытанию на пороге возвращения.

12. Возвращение с «эликсиром». Герой либо возвращается «домой», либо остаётся в «другом» мире. При этом он становится владельцем того самого «сокровища», которое может изменить мир.

Таким образом, мы можем наблюдать, что мономиф в концепции К. Воглера имеет схожую структуру с мономифом в концепции Дж. Кэмпбелла.

В русле сравнительной мифологии и анализа современного литературного нарратива наиболее значимыми выступают работы Н. Фрая, в частности «Анатомия критики». Н. Фрай сводит вместе миф и литературу в рамках растворения литературы в мифе. Он считает необходимым создание литературной антропологии, которая занималась бы поиском архетипов и моделей образов и жанров. В качестве примера он приводит тезис о том, что анализ «Гамлета» У. Шекспира должен рассматриваться в сравнении с мифологией саксонцев, что приведёт к более полному пониманию текста⁷¹.

По мнению Н. Фрая, между мифом и ритуалом, а также между мифом и архетипом существует безусловное единство. «Миф», по Н. Фраю, стоит применять в контексте повествования, а «архетип» – употреблять в рамках «значения». Но между этими понятиями он не видел различий и считал и «миф», и «архетип» одним и тем же⁷². Понимание мифа у Н. Фрая сводится к тому, что он означает центральную формирующую силу, которая придаёт ритуалу архетипическое значение. Ритуал, в свою очередь, направлен на простое повествование и является его базисом в качестве последовательности действий во временной плоскости.

Н. Фрай постулирует, что художественные продукты коррелируют с природным циклом посредством его синхронизации с человеческим организмом⁷³. Отсюда, по его мнению, и рождается ритуал. Он выделяет четыре природных периода в соответствии с некоторыми мифами, образами и их архетипами, жанрами:

1. Весна, рождение, заря – в эту категорию входят мифы о рождении героя, о его воскрешении, гибели тьмы, смерти. Часто встречаемыми

⁷¹ Frye N. *Anatomy of Criticism. Four Essays*. Princeton University Press. 2000. P. 148

⁷² Там же. С. 40.

⁷³ Там же. С. 319.

архетипами в данном случае выступают мать и отец. Сюда Н. Фрай отнёс жанры романса, рапсодической и дифирамбической поэзии.

2. Лето, зенит, брак – в эту категорию входят мифы апофеоза, визита в рай, свадьбы. Распространёнными архетипами в данном случае выступают невеста и спутник. Жанры романа, комедии, идиллии.

3. Осень, смерть, закат – сюда входят мифы о смерти бога, насильственной смерти, о падении, жертвоприношении. Архетипы предателя и сирены. Жанры: трагедия и элегия.

4. Зима, ночь, безысходность, мрак – эта категория вбирает в себя мифы, в центре которых стоят гибель героя и богов, триумф тёмных сил, мифы о потопе и т.д. Архетипами выступают ведьма, великан и другие. Жанр – сатира.

Таким образом, Н. Фрай маркирует нарративные жанры согласно сезонности: рыцарский роман становится мифом лета, комедия – мифом весны, ирония или сатира превращаются в миф зимы, а трагедия выступает мифом осени⁷⁴.

Н. Фрай выделяет в литературе три модели конструирования мифа, архетипов и символов:

1. Недоформированный миф. Включает в себя сюжеты противостояния богов и демонов, двух конфликтующих миров и отсылает к оппозиции «нежелаемого и желаемого». Характеризуется метафорическим отождествлением⁷⁵.

2. Сравнительный миф. В отличие от метафорического отождествления структура мифа зиждется на сравнении, аналогии и ассоциации в контексте смещения. Реализуется не структурная метафора, а некая «атмосфера», похожая на метафору.

⁷⁴ Там же. С. 320.

⁷⁵ Там же. С. 273.

3. Реалистический тип, в основе которого лежит уже не «сравнение», а «аналогия разума и опыта». Он, в свою очередь, разделяется на два структурных проявления: низкое подражание и высокое подражание.

Н. Фрай подчёркивает, что «миф», когда он приспособливается к природе, включает в себя разные элементы в качестве процесса созидания. Моделью же процесса Н. Фрай считает «циклическое» движение, смену упадка и подъёма, отдыха и усилия, смерти и жизни, которые при этом неразрывны, в чём и заключается смысл цикличности. Таким образом, миф, по мнению Н. Фрая, и движение от «мифа к мифу» изменяют не только литературные жанры, формы и типы, но и социальный контекст.

Н. Фрай анализирует литературу в качестве специализированного языка, а следовательно, она не является репродукцией внешней реальности, а выступает приложением к ней.

Таким образом, проанализировав различные подходы к пониманию мифологического и неомифологического нарратива от структуралистской и постструктуралистской концепций К. Леви-Стросса и Р. Барта до психо- и неопсихоаналитической теорий, нашедших своё отражение в творчестве Дж. Кэмпбелла, К. Воглера, К. Юнга, Э. Ноймана, Н. Фрая и других, мы приходим к выводу, что конструирование как архаичного, так и современного нарратива, являющегося чаще всего продуктом массовой культуры, соответствует общечеловеческим законам мышления, отмеченным ещё К. Леви-Строссом, а мифологическое составляющее в них позволяет анализировать образы героя и героического в качестве Другого/Чужого в этом контексте. Герой становится Другим не из-за желания автора, а в соответствии с определёнными парадигмальными условиями конструирования нарратива, что и находит своё отражение в продуктах художественной и массовой культуры.

Концепция К. Леви-Стросса позволяет нам выстроить чёткую структуру сюжета, а теория Р. Барта, представляющая её в виде семиологической системы, даёт возможность выделить основные знаки и

символы, которые помогают при анализе проблемы Другого/Чужого. Неопсихоаналитический подход Дж. Кэмпбелла и К. Воглера ещё больше углубляет понимание структуры мифа и находит истоки формирования сюжета на бессознательном уровне. Теория архетипов К. Юнга, нашедшая дальнейшее развитие в работах Э. Ноймана, даёт представление об универсальных типах образов, выступающих в той или иной мере в контексте феномена инаковости Героя. Н. Фрай, в свою очередь, приблизил понимание мифологического в современной литературной сфере и классифицировал проявление тех или иных архетипов в соответствии с природными циклами.

Применение подобных подходов в изучении проблемы героического и феномена комиксного героя является основой методологического подхода данного диссертационного исследования.

Однако семиотические и психоаналитические подходы к анализу феномена комиксного героя не исчерпывают все методы, применяемые в данном исследовании.

Учитывая тот факт, что перед нами стоит задача анализа исторической рефлексии в образах комиксного героя, в качестве дополнительного методологического подхода, который может помочь выявить взаимосвязь исторического и нарративного, следует выбрать подход, разработанный американским исследователем С. Гринблаттом по анализу средневековых нарративов в контексте определенного социокультурного ландшафта⁷⁶. Этот подход получил название «нового историзма» и явился дальнейшим развитием такого направления в истории, как «история идей», возникшего в первой половине XX в. в западной исторической мысли. Родоначальником этого направления выступил американский историк А. О. Лавджой, который попытался обосновать необходимость исследования

⁷⁶ Greenblatt S. Sir Walter Raleigh: The Renaissance Man and His Roles. New Haven: Yale University Press, 1973; Greenblatt S. Renaissance Self-Fashioning: From More to Shakespeare. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

человеческих идей⁷⁷. В дальнейшем с различных позиций к истории идей подходили американские и европейские исследователи. Особый вклад в методологию этого направления внесли такие ученые, как М. Фуко, И. Берлин и С. Гринблатт. Используя критическую теорию М. Фуко и опираясь на марксистские принципы взаимозависимости базиса и надстройки, С. Гринблатт показал возможности анализа различных исторических периодов сквозь призму как основных, так и второстепенных нарративов.

Учитывая вышесказанное, мы полагаем, что анализ комиксного героя не только помогает выявить эволюцию определенных идей и образов в обществе, но и дает возможность анализа самого общества, которое выражает в образах героев свои скрытые надежды и страхи.

Все это позволяет перенести данное исследование из области теории литературы или психологии в область истории культуры и истории идей.

1.2 Феномен героя и героического в исторической ретроспективе – от античности до наших дней

Феномен героя включает в себя этическую и эстетическую категории, обуславливающие характер проецирования социально-исторической действительности в художественных произведениях. Другими словами, через героическое и самого героя соединяются мироощущение прошлого и понимание эпохи современниками.

Оно, героическое, тесно связано с такой эстетической категорией, как возвышенное и по сути своей выступает в качестве человеческого аспекта возвышенного. В литературе данный феномен показан как коллективный или индивидуальный подвиг. Но различные периоды в истории по-разному

⁷⁷ Lovejoy A. O. The Great Chain of Being: A Study of the History of an Idea. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1936; Лавджой А. О. Великая цепь бытия. М.: Дом интеллектуальной книги, 2001.

трактуют этот момент. Можно выделить такие эпохи, которые понимают героическое и героя в неразрывной связи личного и общего, а следовательно, родового. Таким герой предстаёт в эпических произведениях древности и Средневековья. Начиная с эпохи Возрождения, ознаменованной антропоцентризмом, герой и героическое обретают индивидуализм. И чем острее встает проблема «личность-социум», тем ярче проявляется дихотомия общественного и личного блага в героическом.

Для историков содержание героического не представляло особого интереса. В основном ранние произведения о героях применялись в качестве источников исследования скандинавской и германской мифологий. Так, даже некоторые исследователи-мифологи делали попытки истолковать героические песни как завуалированный миф⁷⁸. К сожалению, историки не акцентировали внимание на особенностях сюжета, а сами героические эпосы считались художественными произведениями, содержание которых изучалось литературоведами.

Единственной проблематикой, которую рассматривали историки, оставался вопрос о происхождении и этнической принадлежности песен в силу того, что сюжеты эпических произведений Средневековья зарождаются в относительной отдалённости от места их записи и распространения. Изначально бытовало мнение, что на возникновение этих «песен» влиял фактор заимствования⁷⁹, но позже стало понятно, что аналогичные или похожие сюжеты не есть заимствования. В связи с этим появляется необходимость говорить об общности сюжетов, которые распространены у всех германских народов.

Сам термин «герой» происходит от греческого ἥρωϛ (Герои), «Герой, воин»⁸⁰, буквально – защитник. До расшифровки линейного письма предполагалось, что оригинальная форма слова была ἥρωϛ- hērōw-, поэтому Р.

⁷⁸ Гуревич А. Я. «Эдда» и сага. / А. Я. Гуревич. М.: Наука. 1979. С. 9

⁷⁹ Мельникова Е. А. Меч и лира: Англосаксонское общество в истории и эпосе / Е. В. Мельникова М.: Мысль. 1987. С. 68

⁸⁰ Liddell H. G, Scott R., A Greek-English Lexicon. Oxford: Clarendon Press, 1889

С. Бэйкес, исследователь сравнительного индоевропейского языкознания, полагал, что данный термин догреческого происхождения⁸¹.

Это позволяет говорить о том, что явление берёт своё начало в доисторическую эпоху, но термин «герой» складывается именно в античную эпоху, где формируется особый религиозный культ героев. По сути своей, герой в греческой культуре становился объектом поклонения и почитания после его смерти. В самосознании эллинов герой является чем-то средним между богами и обычными людьми, так как обладает определёнными исключительными качествами, в том числе зачастую и сверхъестественными, но так же, как и люди, смертен. Вместе с тем различий между богом и героем в понимании древнего грека было меньше, чем между героем и смертным человеком. Типичным примером, по мнению Р. Паркера, исследователя древнегреческой мифологии, может выступать Геракл⁸²

Не стоит путать культ героя в Древней Греции с культом поклонения предкам. Но необходимо отметить, что именно из последнего первый и выделился как особый религиозный феномен. Первое письменное упоминание о культе героя даётся Драконом, афинским законодателем конца VII в. до н.э., который установил, что поклонение богам и героям должно отправляться в соответствии с семейными обычаями⁸³. В письменных источниках подчёркивается важность захоронений героев, где обряды проводились для того, чтобы умиротворить их души. Считалось, что герой «помогает лишь только тем, кто живёт в непосредственной близости от его захоронения или принадлежит к племени, основателем которого герой и является», как отмечает Р. Паркер⁸⁴, с оговоркой, что Геракл является исключением.

С развитием полисной системы культ предка выходит за рамки семейной традиции и становится общественным явлением. Это, в свою

⁸¹ Beekes R. S. P., *Etymological Dictionary of Greek*. Brill, 2009. P. 526.

⁸² Parker R. *On Greek Religion*. Oxford, 1988. P. 288

⁸³ Antonaccio M. C. *Contesting the Past: Hero Cult, Tomb Cult, and Epic in Early Greece* // *American Journal of Archaeology* № 98.3. July 1994. P. 389-410.

⁸⁴ Parker R. *On Greek Religion*. Oxford, 1988. P. 250.

очередь, заставляет выделить определённый конкретный культ героя из общего числа локальных⁸⁵. Так, данное явление можно наблюдать с микенской эпохи. В то время, как считалось, культ предка носил родовой характер, а следовательно, подобное поклонение имело чёткую локализацию и не выходило за границы расселения той или иной родовой общины. Известный антиковед Л. Фарнелл подчёркивает, что почитание героя было распространено повсеместно. Из чего он сделал вывод, что культ героя сформировался под влиянием общеэллинистической эпической традиции⁸⁶.

Помимо эпической традиции⁸⁷, антиковед Дж. Уитли видит в выборе полисом объекта культа героя также и политический контекст. В качестве примера он приводит курган, воздвигнутый в Афинах в честь граждан-героев битвы при Марафоне (490 г. до н. э.)⁸⁸.

С другой стороны, культ греческих героев отличается от римского культа мёртвых императоров, так как эллинский герой не возносился на Олимп или не становился богом: он попадал в царство Аида, поэтому сама обрядовость поклонения ему носила хтонический характер, а его сакральная власть имела локальные особенности. По этой причине ритуалы поклонения героям напоминали, скорее, обряды подношений Гекате и Персефоне, нежели Зевсу и Аполлону: возлияния в тёмное время суток, жертвы, которые не были общими для живых, и тому подобное. Исключениями выступают только 2 культа – культ Геракла и Аслепия, которые, согласно мифологическим представлениям древних греков, после смерти вознеслись на Олимп, но в тоже время их почитали и как героев.

Культ героического в античный период был представлен в большей степени мужскими персонажами, хотя на практике главной задачей при отправлении обряда было умиловить целую плеяду членов семьи героя, которая включала в себя и женщин. Ими могли быть жёны героя, матери

⁸⁵ Rohde E. *Psyche: The Cult of Souls and Belief in Immortality among the Greeks*. Psychology Press, 2000. P. 125.

⁸⁶ Farnell L. R. *Greek Hero-Cults and Ideas of Immortality*. Oxford, 1921. P. 283.

⁸⁷ Larson J. L. *Greek Heroine Cults*. University of Wisconsin Press. 1995. P. 57-74

⁸⁸ Whitley J. *The Monuments that stood before Marathon: Tomb cult and hero cult in Archaic Attica*. // *American Journal of Archaeology*. 1994. № 98.2. P. 213-230.

(Алкмена и Семела) или дочери героя⁸⁹, что впоследствии сыграло роль в формировании женских архетипов «девы-воительницы», «девы-в-беде» и «Великой матери», которые активно используются в искусстве, литературе и различных символах массовой культуры.

Забегая вперёд, стоит отметить, что понятие «архетип» в целом дискретное, то есть прерывистое, и многие признаки архетипов могут переплетаться, создавая уникальные образы⁹⁰. А вышеупомянутые женские архетипы являются лишь теоретической условностью. В дальнейшем при анализе женских архетипов в комиксах мы это и сможем наблюдать.

Герой в Средневековье продолжает развиваться и приобретает свои особенные черты. На генезис идеи героического в Средние века оказало влияние христианство, о чём свидетельствует развитие героического эпоса в разные периоды Средневековья. Так, выделяют два этапа формирования западноевропейского эпоса:

1. Раннесредневековый эпос, или архаический. Он включает в себя германо-скандинавские «Песни Старшей Эды», эпос «Беовульф», кельтские скелы и другие.

2. Эпос Зрелого Средневековья, или героический. К нему относят «Песнь о Роланде», «Песнь о Сиде» и т.д.

Стоит отметить тот факт, что в Средневековье эпосы, как литературный жанр, формируются в период разложения родоплеменных отношений и возникновения первых раннефеодальных государств с иерархической зависимостью вассала от сеньора.

Как мы уже говорили выше, отличительной чертой героических эпосов эпох раннего Средневековья и античности является их социально направленный характер – героизм совершается во благо общества, а индивидуализм в поступках героев проследить практически невозможно. Но именно в раннем Средневековье эпос начинает соединять в себе

⁸⁹ Larson J. L. Greek Heroine Cults. University of Wisconsin Press. 1995. P. 46.

⁹⁰ Фаустов А. А. Архетип // Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / [гл. науч. ред. Н. Д. Тамарченко]. М.: Издательство Кулагиной; Intrada, 2008. С. 24.

христианские и языческие традиции, формируя новый тип героя. Его подвиги укладываются в систему ценностей новой эпохи и отражают мировоззрение людей, живших в ней. Новая религия не только способствовала развитию государственности в Европе, но и формировала отношения между народами и культурами.

Стоит отметить тот факт, что средневековый героический эпос, в отличие от архаического, как бы воссоздаёт государственную и социальную консолидацию, укрепляет функционирование феодальных отношений, создание территориальной целостности государства. Героический эпос продолжает эволюционировать, превращаясь из разрозненных саг и песен в крупную эпическую форму, становясь предвестником романа.

М. М. Бахтин выделил три признака, которые отличают героический эпос от романа:

1. «Абсолютное прошлое», или национальное эпическое прошлое есть предмет героического эпоса;

2. Национальное предание – источник героического эпоса. Средневековый героический эпос отчасти может служить в качестве источника по изучению прошлого того или иного народа;

3. Эпический мир отделен от современности, т.е. от времени певца (автора и его слушателей), «абсолютной эпической дистанцией»⁹¹.

Говоря о героях и героическом в Средневековье, мы видим, что в архаическом эпосе прослеживается качественная связь элементов мифологического и фантастического, как и в античном периоде. Главный герой, сын богов, подобен им либо же относится к роду, который основали боги. Ярким примером может служить Рагнар Лодброк, полулегендарный датский конунг. Он появляется в скандинавских сагах как представитель рода Инглингов, основателем которого является ванн Фрейр⁹². Связь героя с богами всегда подкрепляется деталями повествования: герой может носить

⁹¹ Бахтин М. М. Эпос и роман / М. М. Бахтин. СПб.: Азбука, 2000. С. 241

⁹² Waggoner B. The Sagas of Ragnar Lodbrok. The Troth Publication, 2009.

знамя, изображающее бога, подносить ему дары, отправляться в путешествие к богам. Так, например, Рагнар, по преданию, всегда носил знамя с изображением ворона Одина⁹³.

Герой живёт, творит подвиги и умирает не ради личной выгоды – он прежде всего предводитель своего народа, как и в античный период, даже основатель того или иного племени. Его миссия заключается в особом божественном предназначении. Следовательно, герой необходим для народа; он представляет собой неотъемлемое доказательство существования племени, нации, право этого племени на самоопределение, право на заселение данных территорий. В тоже время герой и героическое через мифологическое объясняет это право другим: врагам или дружелюбным соседям. Через героя и героическое происходит понимание устройства мира внутри социума, а следовательно, герой в этот период Средневековья несёт в себе ещё и функцию воспитания личности: подрастающее поколение формирует свои идеалы, подражая герою.

В отличие от раннесредневекового архаического эпоса, в котором во главу ставился героизм отдельных людей, боровшихся за свой род или племя, порой даже вопреки своей чести, героический эпос расцвета Средневековья воспекает героя, который борется за целостность и независимость своей страны, своего государства. Противниками героя становятся и иностранные завоеватели, и бесчинствующие феодалы, которые приносят большой ущерб общенародному или общегосударственному делу. В эпосе практически отсутствует фантастика, уменьшена доля мифологического элемента, а на их место приходят христианские ценности. Тем не менее, в героическом эпосе, как и в архаическом, и в античном, главное – это народность. Такое понимание общенародных ценностей воспринимается героем не сразу, в отличие от героя архаики. Герой представляет собой рыцаря-защитника религиозных ценностей, родственника или помощника правителя королевства.

⁹³ Гуревич А. Я. Походы викингов/ А. Я. Гуревич. Изд-во «Наука».М.1966. С. 162.

Изображая в качестве героев эпоса королей, их помощников, рыцарей, народ, по словам Гегеля, делал это «не из предпочтения знатных лиц, а из стремления дать изображение полной свободы в желаниях и действиях, которая оказывается реализованной в представлении о царственности»⁹⁴, что не противоречило пониманию «народного». Герой в конечном итоге приходит к его осознанию, и начинает выступать против угнетателей в качестве борца за справедливость. Особое место в героическом начинает занимать также религиозность, которая объединяет в себе многие принципы: справедливость, воздаяние, служение идеалам и т.д..

Народность, как особое свойство героического в период расцвета Средневековья, заключается в борьбе за общенародное дело, в необыкновенном патриотическом энтузиазме при защите Отчизны, с именем которой на устах герои порой погибали, сражаясь против иностранных поработителей и предательских деяний некоторых феодалов. Примерами таких героев могут быть Роланд из «Песни о Роланде» или Сид из «Песни о Сиде».

Несмотря на то, что в архаичный и античный периоды, на данном этапе роль героя и героического несёт коллективный характер, она несколько меняет свою форму и функцию. Утверждать народу своё право жить в условных границах нет нужды – феодальное государство уже существует; поэтому герой не выступает в качестве выходца из народа, основателя этого государства. Его заменяет архетип царственного, аристократического героя, который и борется за справедливость, за народ, за государство. Формируется идеологическое поле, призванное утвердить средневековые социальные рамки и политическое устройство. В герое и его подвигах проецируется простая формула «трёх сословий», взятая средневековыми авторами из учения Платона⁹⁵. Эта формула подразумевает под собой общественные ограничения, накладываемые на различные социальные группы, и чётко

⁹⁴ Гегель Г. Эстетика. В 4-х томах. Т. 1. / пер Б. Г. Столпнер и др. «Искусство» М., 1968 С. 201.

⁹⁵ Платон. Государство. Законы. Политик. М.: Мысль. 1998. С. 293.

очерчивает пределы их функций: крестьянин – работает; феодал – защищает; духовенство – молится. Необходимо понимать, что в мировоззрении средневекового человека данная формулировка является незыблемой, а нарушение её ведёт к краху всего общества, беспорядкам и даже к греху. Стоит крестьянину перестать работать – наступает анархия, голод; стоит феодалу перестать защищать и начать нападать на защищаемый им народ – наступает несправедливость в обществе; стоит духовенству перестать молиться за свой народ – все попадут в ад. И как только происходит что-то подобное, появляется необходимость в герое, который восстановит баланс и вернёт справедливость в общество. Герой – это воин, который карает своим мечом неблагочестивых, грешников, врагов общества. Он – идеологический инструмент, устанавливающий, объясняющий и защищающий порядок в социуме. Через анализ героя и героическое можно прийти к пониманию этих моментов; становится понятно, почему Роланд бьётся с предателем-изменником Ганелоном и почему эта сцена является самой важной в «Песне о Роланде»⁹⁶. Не сарацины – главная опасность для Франции в «Песне», а именно такие феодалы, как Ганелон, являющиеся деструктивной силой, способной изнутри разрушить средневековое общество.

Поэтому в героическом эпосе зрелого Средневековья герой выступает, прежде всего, не славным предком, от которого ведёт свой род то или иное племя, а образцом средневекового уклада жизни, так необходимого для понимания обычным человеком. Порой для крестьянина мало религиозного объяснения мироустройства – не всегда получалось донести до него через Библию понятия справедливости и необходимости неравенства и разделения социальных функций. Тогда и возникает герой с его легко понимаемой системой ценностей, а точнее, проецируемой на него системой ценностей средневекового общества. Но и для феодала необходим этический и

⁹⁶ Луков Вл. А. Эпический мир «Песни о Роланде» / Вл. Луков // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение» 2011 № 6 (ноябрь — декабрь).

эстетический пример, который бы объяснял и «внушал» ему идею необходимости самопожертвования во благо общества или господина.

Причиной же такой эволюции героя от полубожественного родоначальника в античную эпоху до царственного героя-рыцаря в зрелом Средневековье является сложный социально-экономический генезис общества и государственности. Как элемент художественной культуры, идея героического становится экраном, на который и проецируются эти изменения в исторической ретроспективе.

Смена исторического периода всегда сопровождается сдвигом идеологических акцентов практически во всех сферах общественной жизни. Если меняются социально-экономические и политические процессы в том или ином обществе, то это ведёт к неперемennomу изменению культурной составляющей, которая выступает в качестве лакмусовой бумажки этих самых процессов. Переход от Средневековья к Новому времени ознаменовался именно такими сдвигами, что, в свою очередь, повлияло и на формирование образов героя и героического в мировоззрении человечества. Эпоха Нового времени – это смена креационистского понимания мира на антропоцентризм. Высшей ценностью был провозглашён гуманизм, а рациональность возвысилась над духовностью⁹⁷.

В культуре Нового времени, в отличие от предыдущих периодов, в сознании людей познание, рационализм начинают занимать главенствующее место, приобретая небывалую значимость. Возникает новая область миропонимания – наука и новая научная картина мира. «Человек познающий» становится новым героем культуры⁹⁸. Первоначально он, герой, есть самодостаточный индивид, который осознаёт свой долг перед обществом. Но понимание этого долга отличается от общественного долга предыдущих периодов. Главное в жизни героя Нового времени – это создание и провозглашение разумного, рационального, а следовательно, и

⁹⁷ Философия: Учебник / Под ред. проф. В. Н. Лавриненко. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юристъ. 2004. С. 52

⁹⁸ Найдорф М. И. Введение в теорию культуры: Основные понятия культурологии. / М. И. Найдорф. Одесса: Друк. 2005. С. 180

лучшего порядка. Общество нуждается в познании этого мира, который живёт независимо от человека, а значит, независимо от героя. Единственное, что может предложить в этом случае героическое, – это попытаться понять мир, изведать его с помощью разума и чувств, а затем и усовершенствовать⁹⁹. «Чувство самостоятельной деятельности побуждает человека трудиться и творить, и самая сладкая награда за труд – ощущение, что ты сам начал и кончил все, что сделано тобою,» – писал И. Н. Гедер в XVIII в.¹⁰⁰. Такими героями становятся Гулливер Дж. Свифта, Робинзон Крузо Д. Дефо и многие другие. И Гулливер, и Крузо – исследователи, путешественники. Именно они становятся новыми героями, покорителями иных земель и народов.

Изменения во взглядах человека на мир и их прагматизация видоизменяют и концепцию героического в Новое время. Герой перестаёт быть полубожественным созданием или занимать аристократическое положение в обществе. Он наделяется человеческими чертами. И хотя романтическая теория, возникшая в Новое время, реставрирует античное понимание о феномене героического в качестве божественного, на самом деле, это божественное сдвигает акцент в сторону антропоцентризма. Героизм становится, прежде всего, апофеозом человеческого¹⁰¹.

Романтиками герой понимается как воплощение картины мира и образ духовной борьбы с действительностью, которая не отвечает его социальным идеалам. Герой Нового времени стремится изменить этот мир, улучшить его согласно своему видению. Следовательно, романтизм возрождает представления античного периода о героическом, но в тоже время переосмысливает их. Это можно увидеть в том, как человек смотрит на природу. В отличие от Средних веков, где человек наряду с самой природой считался лишь творением Бога, в Новое время герой, как и в античности,

⁹⁹ Там же. С. 181.

¹⁰⁰ Кимелев Ю. А. Философия истории: учебное пособие для студентов гуманитарных вузов: антология / Ю. А. Кимелев. Аспект Пресс. 1995. С. 49

¹⁰¹ Васинева П. А. Концепты «герой» и «универсальная личность» в античности и раннем немецком романтизме / П. А. Васинева // Общество. Среда. Развитие. 2013. № 4(29). С. 195.

приобретает автономность и самостоятельность. Дихотомия природного и человеческого начинает олицетворять в герое и героическом вечное развитие: «...“идеальный” герой не является изначально заданным собранием всевозможных добродетелей, но обретает свое совершенство в жизни-становлении “по образу и подобию божию”, проходя путь от “камня” до “Бога”, отражающий и повторяющий историю творения (Гюго, Новалис, Гофман)»¹⁰².

В данном случае наблюдается влияние идеологической плоскости, доминирующей в эпохе, на идею героического и образ самого героя. Все качества, провозглашаемые в Новом времени и олицетворяющие новый мир, вбирают в себя герои. Через их призму прослеживается качественное изменение не только мировосприятия, но и причин эволюции социокультурных процессов в обществе, в котором творил тот или иной автор.

Герои современности или героическое Новейшего времени претерпевают качественные изменения, обусловленные веяниями эпохи. Прежде всего, стоит отметить тот факт, что начало XX в. – это начало формирования массовой культуры, а затем и общества потребления. И в тоже время это эпоха политических, социальных и экономических потрясений: Великая депрессия, две Мировых войны, возникновение тоталитарных и авторитарных режимов, поляризация общества, экологические бедствия и так далее. Исходя из этого, сам образ героя и героического становится многогранным в своей культурной рефлексии.

XX в. – это период переосмысления рационального. Наука перестала быть только созидательной силой. Изобретение в 1945 году атомной бомбы окончательно обнажило разрушительное свойство науки. Мировое сообщество пересматривает ценности предыдущего периода. В идеологическом плане происходит перестройка сознания человека. Всё это в

¹⁰² Мельникова Е. А. Меч и лира: Англосаксонское общество в истории и эпосе / Е. В. Мельникова М.: Мысль. 1987. С. 41.

совокупности преобразует образ героя и героического в мировоззрении общества.

Социокультурные процессы Новейшего времени рожают новые типы героев: героя-спасителя вместо героя-защитника, героя-борца вместо героя-воина. Это можно увидеть во всех сферах культуры XX века. Комиксные Супермен и Бэтмен 30-х гг., как и другие супергерои, стали образами репрезентации эпохи Великой депрессии. Пришедшие извне, возникшие в глубинах социума, они являют собой фигуры мессий – героев-спасителей. Образы борцов появляются в художественной литературе как вызов социальной действительности. Они есть естественный ответ на те процессы, которые провозглашают тоталитаризм и авторитаризм в обществе XX века. Оруэлловский герой-борец¹⁰³ обречён на проигрыш, но он не перестаёт сопротивляться, тем самым репрезентируя идеалы жертвенности и стремления общества той эпохи, в которую он создаётся. Противоположностью и одновременно его копией становится герой романа О. Хаксли «О дивный новый мир»¹⁰⁴, который сомневается в идеалах своего «общества потребления», но и его борьба обречена на провал.

С развитием массовой культуры в XX в. герой и героическое приобретают особенные черты. Герой как феномен возникает из ряда особенностей мифологического мышления человека в прошлом и несёт в себе определённые функции миропонимания человека. Эволюционируя, образ героя из культурного трансформируется в более сложные конструкты. В сознании человека эпохи массовой культуры мифологема зачастую уступает место культурным реалиям. Теперь культурными (да и культовыми) героями могут быть талантливый художник, музыкант, шоумен или просто экстравагантная личность. Они создают вокруг себя особое пространство, в котором начинают формироваться субкультуры поклонников, для которых

¹⁰³ Orwell G. 1984. Ardis, 1984.

¹⁰⁴ Хаксли О. О дивный новый мир / О. Хаксли. АСТ. 2010

выбранный человек становится объектом поклонения, как некогда для людей прошлого объектом поклонения служил культурный герой¹⁰⁵.

Культурными героями в современном мире также могут становиться и вымышленные персонажи произведений. Создаётся некий культ вымышленного героя, который приобретает собственную мифологию и атрибуты. Появление на пике развития массовой культуры гик-сообществ, феномена косплэя, различных фанатских течений, провозглашающих почитание того или иного фантастического или реального персонажа, доказывает, что особая атрибутика, вестиментарное или вербальное копирование, подражание – это особо проявляющаяся мифологема современного общества, направленная на почитание героя и героического.

В кино, литературе, комиксах и других сферах культуры эти образы героев представляют собой не просто идеологическую рефлексию на происходящие социокультурные процессы современной эпохи, а выступают мощным идеологическим инструментом, который через интеррефлексию предоставляет субъекту возможность действия путём готовности «встать на место героев».

Таким образом, герой и героическое, как феномен культуры, в исторической ретроспективе прошли довольно большой путь становления: от античного культа героя и героического до современного репрезентативного, выдуманного, искусственного. Если в Древней Греции и в эпоху Раннего Средневековья герой представлялся в виде родоначальника и нёс в себе функцию этнической или родовой идентичности, то в эпоху зрелого Средневековья он становится поборником справедливости и защитником идеалов феодального общества. В Новое время герой и героическое переживают качественные изменения. Вместе с провозглашением рациональности, гуманизма и антропоцентризма герой превращается в олицетворение этих ценностей – он собирательный образ учёного, исследователя, открывателя. В его сущность вплетены отголоски

¹⁰⁵ Кравченко А. И. Культурология: Словарь / А. И. Кравченко. М.: Академический проект. 2000. С. 31.

переосмысленного миропонимания античности – божественное становится метафорическим маркером человечности, которая легла в основу антропоцентризма. В Новейшее же время образ героя распадается на множество отдельных типов: герои-спасители вместо героев-защитников, герои-борцы вместо героев-воинов; которые, в свою очередь, являются результатом рефлексии человеческого сознания на происходящие процессы в мире и обществе. А с развитием массовой культуры – герой и героическое приобретают черты неомифологического, но в особой форме.

Исследуя и анализируя тип героя каждой эпохи, можно выделить основные идеологические направления и ценности того или иного общества, что даёт большой материал для переосмысления исторических и социокультурных процессов. В тоже время будучи репрезентацией этих процессов, герой превращается и в идеологический проводник, анализируя который, мы можем глубже понять систему ценности общества, в котором тот или иной герой становится актуальным. По сути своей, герой превращается в лакмусовую бумажку, определяющее не только состояние общества в культурном пространстве, но и её отношение к нему, её миропонимание и мироощущение.

Определение места героя в культурном пространстве того или иного исторического типа социума важно с точки зрения исследования различного рода процессов в ретроспективе. Герой и героическое не только дают нам картину рефлексии или интеррефлексии социума и индивида на происходящие изменения, но и играют важную роль в качестве культуuroобразующего фактора.

Раздел 2. Комиксный герой как рефлексия социокультурной специфики американского общества

К середине XIX в. в США, по словам историка Э. Хобсбаума, наступила «эра триумфальной буржуазии»¹⁰⁶. Причиной роста среднего класса в США в этот период стала пролиферация рыночной экономики, которая привела к формированию современной системы капиталистического производства. В Америке начинается активный процесс урбанизации и промышленной революции, которые в свою очередь, по словам историка С. Блумина, позволили представителям формирующегося среднего класса «переосмыслить себя и подняться выше, в отличии от условий ремесленной экономики и маленьких городских мирков XVIII в.»¹⁰⁷. К 1860 году 40% работников в американских городах были заняты неручным трудом, что, по сути своей, говорит о растущей доле так называемых «белых воротничков»¹⁰⁸. Акцент в экономике начинает смещаться из «проблемы производства» в «проблему продажи» произведённого товара¹⁰⁹. Это и стало основой для зарождающегося среднего класса, чей образ жизни впоследствии стал ведущим в формировании массовой культуры США.

Члены этой новой социальной страты были представителями среднего класса: продавцами, обслуживающим персоналом, менеджерами по продажам, руководителями, бухгалтерами и служащими различных уровней и видов. Их рабочие места, как правило, располагались в магазинах и офисах отдельно от трудящихся. Их доход оказывался выше, чем у работников физического труда, ведь даже низкооплачиваемые клерки получали куда

¹⁰⁶ Hobsbawm E. Age of Capital 1848-1875. Hachette UK. 2010. P. 15

¹⁰⁷ Blumin S. M. The Emergence of the Middle Class: Social Experience in the American City, 1760-1900. Cambridge University Press. 1989. P. 65

¹⁰⁸ Ashby L. With Amusement for All: A History of American Popular Culture Since 1830. University Press of Kentucky. 2006. P. 42.

¹⁰⁹ Blumin S. M. The Emergence of the Middle Class: Social Experience in the American City, 1760-1900. Cambridge University Press. 1989. P. 69.

больше, чем высококвалифицированные рабочие. Они были особенно восприимчивы к религии, что в свою очередь повлияло на Второе Великое Пробуждение, евангельское возрождение, которое охватило практически всю страну в первой половине девятнадцатого века в период первого своего проявления. И они, как правило, подчёркивали своё материальное и духовное превосходство над людьми, которые не занимались «умственной работой».

Появление среднего, материально хорошо обеспеченного класса, вкпе с развитием массового производства, породило новый феномен, получивший название «общество потребления». Именно это активное развитие американского капитализма и выход на социокультурную сцену среднего класса повлиял на формулировку, так называемой, теории праздного класса, выдвинутой американским экономистом Т. Вебленом¹¹⁰.

Но по мнению американского исследователя М. Деннинга, и рабочий класс становится активным участником культуры праздного потребления, что находит отражение в как в активном вовлечении рабочих в чтение дешевой литературы¹¹¹, так и в становлении так называемой «десятицентовой» литературы, берущей свое начало еще с середины девятнадцатого века, и низкопробных палпжурналов (*pulp magazines*), издание которых начинается с 1896 г.. Как правило, такие журналы издавались на самой низкопробной бумаге, нередко без каких-либо иллюстраций, даже на обложке. Тем не менее, они пользовались огромной популярностью у населения, формируя массовую культуру Америки.

Но апогеем этих новых явлений стал именно XX в., когда массовые производство и потребление достигли таких масштабов, что заставили сместить основные акценты социокультурных процессов США. Продукция кич и мид культур начали играть важную роль в повседневности рядового американца. А его духовные потребности были ориентированы на

¹¹⁰ См. Veblen T. *The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions*. N.-Y.: Macmillan, 1899; Веблен Т. *Теория праздного класса*. М.: Прогресс, 1984.

¹¹¹ Denning M. *Mechanic Accent: Dime novels and Working-class in America*. N.-Y.: Verso, 1998.

упрощённые товары художественной культуры, одним из которых в 30 – е гг. XX в. стал супергеройский комикс. Доступный по цене с легкоусвояемым содержанием, он быстро снискал славу у обычных американцев, впоследствии превратившись в уникальное явление, распространившееся за пределы США.

Исходя из вышесказанного, нам необходимо проследить трансформацию феномена комикса в его исторической ретроспективе, обозначить его место в пространстве массовой культуры и выявить особенности комикса как исключительной категории в контексте исторического, культурного и социального дискурсов.

Но прежде чем приступить к анализу генезиса комикса как продукта массовой культуры, попытаемся выявить основные параметры самого понятия «массовая культура».

2.1. Эволюция комикса в американской массовой культуре.

Термин «массовая культура» впервые появляется в 1940-х гг. в трудах немецкого философа и социолога М. Хоркхаймера¹¹², хотя интерес к этому явлению зародился намного раньше в рамках анализа дихотомического противопоставления культуры элиты культуре масс (обычного народа) (popular culture).

Подходя к пониманию массовой культуры (отбросив оценочное суждение об этом явлении), необходимо отметить, что это особая область культурного пространства, вобравшая в себя совокупности явлений в жизни общества, легкодоступных и широко распространяемых среди населения с помощью массмедиа и возникших в результате трансформации содержания и

¹¹² Хоркхаймер М., Адорно Т. Диалектика просвещения. М. 1997. С. 185.

формы социума, увеличения массового производства и потребления, а также частичного включения элементов традиционной и элитарной культур в массы в контексте процессов глобализации.

Культурное пространство и его элементы имеют сложную структуру. Массовая культура в своём разнообразии включает в себя многочисленные элементы искусства: кинематограф, радио, телевидение, мультипликацию, литературу, сериалы, музыку, развлекательные и научно-популярные телепередачи и, конечно же, комиксы, порт.

Подходя к анализу популярности комикса, необходимо заметить, что на широкое распространение и, как следствие, превращение комикса в явление массовой культуры оказал влияние ряд факторов. В-первую очередь, это фактор социальный, так как изначально комикс направлен на массовое сознание и накапливает в себе социокультурные контексты.

По сути своей комикс, будучи жанром массовой культуры, является товаром, рассчитанным на широкий круг потребителей. Это определяет рамки творчества художников и писателей, работающих в этом жанре. Вторым фактором мы можем назвать философский, который напрямую связан с первым, но имеет ряд особенностей. Появление комикса стало одновременно и одной из причин, и средством, и следствием информационного переустройства общества.

Именно в XX в. появились такие понятия, как «постиндустриальное» и «информационное общество», «информационная цивилизация»¹¹³. В системе ценностей мирового общества значительную роль начинает играть информация. Как только общество начинает переходить из индустриальной фазы развития в постиндустриальную, на смену главенствующему в эпоху индустриализма «знанию» приходит «информация»¹¹⁴. Комикс, как вид искусства, а следовательно, и вид творчества – процесса передачи определённой информации людям через призму видения автора; становится

¹¹³ Росенко М. Н. Основы современной философии. СПб.: Издательство «Лань». 1999. С. 94-95.

¹¹⁴ Там же. С. 68.

полезным для проецирования не только настоящего, но и прошлого, донося до читателей современности, пусть и в искажённом виде, даже наследие предыдущих поколений¹¹⁵.

Центральным звеном любого комикса является герой или супергерой. Супергерой – вымышленный персонаж, обладающий уникальными физическими способностями, которые он направляет на совершение подвигов для защиты слабых и нуждающихся. Любой герой комиксов попадает в традиционную архаичную бинарную систему: хороший / плохой¹¹⁶. Из этого вытекает бинарность сюжетной линии комиксов: добро сражается со злом. Все это позволяет отождествлять комикс со значительной частью поздних мифов и других нарративов, в которых центральной темой является борьба со злом, олицетворением которого выступают самые различные персонажи, принимающие часто чудовищную форму, что подчеркивает их чуждость или антагонизм основным субъектам и объектам нарративного повествования (рассказчик/слушатель).

Возвращаясь к оценке персонажа, обратимся к образу Супермена¹¹⁷. Исходя из названия можно судить о том, что этот человек совершеннее других, лишённый всяких отрицательных черт характера и физических недостатков. В то время как в классической литературе герой своим поведением заставляет нас задуматься о многоаспектности человеческой личности, он не столь однозначно всегда прав и совершенен в своих поступках. Хотя на более поздних этапах развития комикса подобное встречается и в этом жанре, однако такая тенденция скорее является исключением, чем правилом. Все это делает бинарные признаки героев и сюжетов характерной чертой нарратива, упрощая понимание сюжета и

¹¹⁵ Полякова К. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. СПб. 2003.

¹¹⁶ McCloud S. Understanding Comics. William Morrow. Harper Collins, 2008. P. 9.

¹¹⁷ Siegel J., Shuster J. Action Comics // DC Comics. 1938. №1.

повествование в целом, что влияет на оценочное восприятие личности, превращая её в однозначно реагирующую массу¹¹⁸.

Чтобы понять место комикса в массовой культуре, его роль в формировании культурного пространства современности, нам необходимо обратиться к проблеме содержательной и идейной трансформации комикса в его исторической ретроспективе.

Комикс становится жанром искусства в конце XIX– начале XX вв. В конечном счёте, во Франции он возрос до признанного феномена искусства, а в Америке стал культовым явлением. Но этому предшествовал долгий процесс становления комикса, как самостоятельной единицы культуры.

Многие исследователи характеризуют комикс как единство повествования и визуального действия. С. МакКлауд, американский исследователь комиксов, вводит краткую дефиницию – «последовательные изображения», и развёрнутую – «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности»¹¹⁹. Ж. Садуль, исследователь кинематографа, определяет комиксы как «рассказы в картинках»¹²⁰. Большая Советская Энциклопедия даёт следующее определение: «Комикс – графически-повествовательный жанр, серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование»¹²¹. Однако, как нам кажется, ни одна из этих дефиниций не является полной, так как комикс – это вид искусства, непременно содержащий в себе обязательные элементы: повествование, сформированное серией картинок, неизменный состав героев, и наличие диалогического и/или монологического текста.

История рассказов в картинках берёт своё начало в XVI-XVII вв. В этот период в Испании (в Барселоне и Валенсии) получили распространение так называемые «картинки для народа». Их содержание чаще всего касалось религиозной тематики – переложенные сказы о житие святых в маленьких

¹¹⁸ Денисова А. И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности. // Аналитика культурологии. 2011. №21. С. 56.

¹¹⁹ McCloud S. Understanding Comics. William Morrow. Harper Collins, 2008. P. 9.

¹²⁰ Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2. М.: «Искусство». 1958. С. 194.

¹²¹ Большая советская энциклопедия, Том 1. Советская Энциклопедия. 1970

гравюрах. Они получили название «аллилуйи». Рисунки же на светские темы носили другое название – «аукас» (aucas)¹²². Широкую популярность «аллилуй» тогда приобрел также в Германии и Франции.

В начале XIX в. французский печатник Жан-Шарль Пеллерен наладил массовое изготовление «историй в картинках» в Эпинале (французская Лотарингия). Позднее эти картинки получили название Эпинальских (Imagerie d'Épinal). В то время как «аллилуйя» состояла из сорока восьми картинок, на пеллеренской фабрике стали выпускать рассказы, состоящие из шестнадцати картинок квадратной формы, сопровождающиеся подписями. Общее количество изготовленных на тот момент историй составило чуть свыше шестисот¹²³.

После 70-х годов XIX в. в Европе начали выпускать иллюстрированные еженедельники, которые использовали форму лубочных «картинок Эпиналя». Они стали настолько популярны в то время, что вдохновили немало сценаристов первых фильмов. А сам Луи Люмьер, пионер кинематографа, даже заимствовал сюжет для своего фильма «Политый поливальщик» из одного такого альбома с картинками¹²⁴. По сути своей это стало первым значительным влиянием протокомикса на развитие других видов искусства (в частности, на только зарождавшийся кинематограф).

Развитие современного американского комикса проходило в несколько этапов¹²⁵. И хотя Ж. Садуль утверждает, что первый американский комикс «Медвежата и тигр» появился в 1892 году¹²⁶, история комикса в Америки началась с 1842 года, когда впервые в США была переведена и опубликована работа Р. Тёпфера «Приключения Авдия Олдбака»¹²⁷. Стоит отметить тот факт, что именно эта публикация внесла вклад в развитие СМИ,

¹²² Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2. М.: «Искусство». 1958. С. 194.

¹²³ Там же. С. 195.

¹²⁴ Там же. С. 195.

¹²⁵ Coville J. The History of Comic Books: Introduction and «The Platinum Age 1897–1938» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.thecomicrobooks.com/old/Platinum.html>

¹²⁶ Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2. М.: «Искусство». 1958. С. 195

¹²⁷ Rhoades Sh. A Complete History of American Comic Books. New York: Peter Lang. 2008. С. 254.

в частности газет того времени. Персонажи Р. Тёпфера приобрели такую популярность по всей стране, что это подстегнуло интерес различных периодических изданий того времени к комиксам, как одного из источников привлечения читательской аудитории к своим изданиям¹²⁸.

Масштабное использование иллюстраций в качестве любимого приёма прессы началось с газетного треста Херста и Пулицера¹²⁹. А развитие комикса пошло дальше. Так, Р. Ф. Ауткольт, художник газеты «ElectricWorld», «поставлял комиксы, в которых главными действующими лицами были клоун и овчарка. Так появилась первая комическая серия в воскресной газете»¹³⁰.

Позже Р. Ф. Ауткольт издаёт комикс «Аллея Хогана». В нём в качестве второстепенного персонажа присутствовал маленький мальчик, одетый в жёлтый костюм. Он очень сильно полюбился гражданам Нью-Йорка и поэтому становится главным героем комикса¹³¹. Комикс о приключениях мальчика в жёлтом костюме, жившем в выдуманной месте под названием аллея Хогана, рисует довольно гротескные образы нищеты и городской бедности. У читателя создавалось впечатление, что герой и его бездомные друзья живут прямо на улице. В содержании этого комикса многие исследователи указывают на социальную критику¹³² и отмечают, что мир мальчика в жёлтом костюме – это «жестокий мир нищих детей иммигрантов и растрёпанных старух с безнадёжным взглядом на лицах»¹³³, а юмористический контекст комикса резонирует с чувством социального отчаяния¹³⁴.

В XX веке комикс стал одним из популярных явлений массовой культуры. Стоит отметить также, что изначально комиксы носили юмористический характер, что и нашло свое отражение в самом названии

¹²⁸ Там же. С. 254.

¹²⁹ Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2. М.: «Искусство». 1958. С. 196.

¹³⁰ Там же. С. 197.

¹³¹ Gordon I. Comic strips and consumer culture, 1890–1945. Washington: Smithsonian Institution Press. 1998.

¹³² De Haven, T. Borrowing Richard Outcault // Inks. 1995. №2(3). С. 18-20.

¹³³ Berger A. A..The comic-stripped American. Baltimore: Penguin Books. 1973. С. 27.

¹³⁴ Там же. С. 28.

этого жанра, но позже утратили свою связь с этимологией этого слова. Теперь основным жанром комиксов стали боевики, вестерны, приключения, ужасы, фантастика, детективы, истории о супергероях¹³⁵.

Американские историки обычно делят историю комиксов на несколько больших периодов, расположенных в хронологическом порядке и получивших название «века»¹³⁶. Первым таким периодом, берущим начало в 1938 году (первое появление Супермена¹³⁷) и оканчивающимся в 1954 году, является так называемый «Золотой век». Следующим был «Серебряный век», который охватывал период с 1956 года до начала 70-ых гг. Следом за «Серебряным» учёные выделили «Бронзовый век», заканчивающийся концом 1985 года. И наконец, последний период в истории комиксов, берущий начало в 1986 г. и продолжающийся по сей день, носит название «Новый век»¹³⁸. Эта периодизация является общепринятой, хотя не все считают её последовательной, так как есть множество других вариантов¹³⁹. Кроме того, границы этих периодов весьма условны и могут варьироваться в зависимости от того или иного контекста. Так, К. Кватро предлагает поделить историю американского комикса на три периода вместо четырёх (с 1938 по 1955, с 1956 по 1986 и с 1986 по сегодняшний день)¹⁴⁰.

Ш. Роудс в качестве примера приводит периодизацию, предложенную С. Джеппи¹⁴¹. В ней учитываются и более ранние периоды существования комикса:

1. Викторианская эпоха комиксов, с 1828 по 1882 гг.;
2. «Платиновый век», с 1882 по 1938 гг.;
3. «Золотой век», с 1938 по 1945 гг.;
4. «Атомный век», с 1946 по 1956 гг.;

¹³⁵ Comics Timeline. The history of funnies in America.[Электронный ресурс]. URL: <http://www.infoplease.com/spot/comicstimeline.html#CT-1930>

¹³⁶ Rhoades Sh. A Complete History of American Comic Books. New York: Peter Lang. 2008. С. 3.

¹³⁷ Goulart R. Comic book Culture: An Illustrated History (1st American ed ed.). Portland, Oregon: Collectors Press. 2000. С. 43.

¹³⁸ Rhoades Sh. A Complete History of American Comic Books. New York: Peter Lang. 2008. P. 4.

¹³⁹ Duncan R., Smith M. J. The Power of Comics: History, Form & Culture. New York: Continuum. 2009. P. 22.

¹⁴⁰ Rhoades Sh. A Complete History of American Comic Books. New York: Peter Lang. 2008. P. 5.

¹⁴¹ Там же. С. 6.

5. «Серебряный век», с 1956 по 1971 гг.;
6. «Бронзовый век», с 1971 по 1985 гг.;
7. «Медный век», с 1986 по 1992 гг.;
8. «Хромовый век», с 1992 по 1999 гг.;
9. «Новый век», с 2000 г.

Р. Дункан и М. Дж. Смитт предпочитают специфическое деление истории американского комикса, согласно которому выделяется «эпоха изобретения», «пролиферации» и «диверсификации»¹⁴².

Таким образом, периодизация истории американского комикса не однозначна, так как различные эксперты демонстрируют свое видение этой проблемы. Во всех периодизациях можно наблюдать общие элементы, характеризующие те или иные этапы в одном и том же ключе. Но стоит отметить тот факт, что идея периодизации истории комиксов была предложена одним из читателей в письме, опубликованном в 42-ом выпуске комикса «Лига справедливости Америки» в феврале 1966 года¹⁴³, что нашло поддержку у многих читателей и исследователей. Сам факт того, что именно простой читатель занялся периодизацией комиксов, свидетельствует о том, что уже в 60-х гг. даже простые любители комиксов рассматривали этот жанр как серьезное явление культуры, пытались систематизировать основные подходы к его пониманию. Комикс для многих любителей этого жанра уже перерос функцию развлекательной литературы, превратившись в особый феномен, требующий пристального внимания. В дальнейшем это приобретает более широкие масштабы, о чем пойдет речь в третьей главе.

И хотя подобные типы периодизаций несут в себе скорее искусствоведческий характер, мы можем наблюдать, что границы каждого из периодов развития супергеройского комикса совпадают с границами смещения социокультурных и политических акцентов в американском

¹⁴² Duncan R., Smith M. J. *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: Continuum. 2009. P. 23-24.

¹⁴³ Morrison G. *Justice League of America Archives // DC Comics*. 1966. (Vol.6) №42.

обществе XX в. Следовательно, периодизация истории комиксов о супергероях должна быть рассмотрена в историческом контексте.

Как уже было сказано выше, Золотой век комиксов был ознаменован появлением такого супергероя, как Супермен в комиксе Action Comics №1. На свет он появился в 1938 году, благодаря издательству DC Comics¹⁴⁴. Супермен, а позже и Бэтмен, представляют собой культурную рефлексию общества того времени. Великая депрессия очень сильно повлияла на настроения рядовых американцев. Политический, экономический и социальные кризисы породили практически необратимые процессы изменения общественного сознания. Люди стали ощущать необходимость некоего абстрактного героя-спасителя, который придёт к ним в трудные минуты. Таким и оказался Супермен. Особо символичным в данном случае становится то, что он пришелец с другой планеты, случайно попавший на Землю. Это вмешательство извне объясняет упаднические настроения американского общества периода Великой Депрессии: народ перестал доверять своему правительству, промышленной аристократии, друг другу. Этим объясняется популярность Супермена.

Появление Бэтмена, как собирательного образа миллиардера-филантропа, явилось социальной проекцией высших классов общества. Необходимость оправдать их перед лицом народа, доказать, что не они виноваты в кризисе, и породило образ Человека – летучей мыши, который борется с преступностью и вносит свой вклад в развитие общества.

С 1939 до конца 1941 гг. ведущие издательства США того времени создали таких известных персонажей комиксов, как Бэтмен, Чудо-Женщина, Зелёный Фонарь, Аквамен, Флэш, Капитан Америка, Человек-факел, Нэмор. И хотя герои таких крупнейших фирм, как DC Comics и Timely Comics, представляют собой известных супергероев того времени, самым популярным комиксом была арка (серия комиксов с единой сюжетной

¹⁴⁴ Goulart R. Comic book Culture: An Illustrated History (1st American ed ed.). Portland, Oregon: Collectors Press. 2000 С. 43.

линией) о Капитане Марвеле, созданная компанией Fawcett Comics. Было продано около 1,4 миллионов экземпляров, что сделало его самым популярным комиксом в Америке. Продажи комиксов с ним обогнали даже «истории» о Супермене, принадлежавшие Action Comics¹⁴⁵.

Вторая мировая война очень сильно сказалась на комиксах, в частности на комиксах о супергероях, которые завоевали огромную славу. Сюжетные линии начали касаться темы войны. Возникла острая необходимость в создании самого патриотичного героя эпохи, каковым и стал Капитан Америка. Он, олицетворяя собой США, чуть ли не в одиночку (иногда с товарищами по оружию или другом Баки Барнсом) борется с нацистской Германией и Японией. Это также является ярким примером социальной рефлексии комикса как продукта массовой культуры. Американское общество периода Второй Мировой войны, находясь в относительной отдалённости от мест ведения боевых действий и практического отрыва от своих европейских друзей, ощущало одиночество. Поэтому в комиксах о Капитане Америка США становится чуть ли не единственной страной, которая противостоит немецкой и японской агрессии. Комикс не просто отражает в себе ту эпоху, в которую был создан, он ещё даёт ей оценку, формируя качественно-оценочное восприятие не только сюжета или героев самого комикса, но и тех событий, которые отразились в них¹⁴⁶.

После окончания Второй мировой войны и с началом следующей эпохи, получившей название Холодной войны, содержание комиксов кардинально изменилось. Теперь нередкими стали супергерои с ядерными способностями, например Атомный Человек¹⁴⁷. Комикс хорошо улавливал настроение эпохи, что находило свое отражение как в образе супергероев новых комиксов, так и в сюжетных линиях.

¹⁴⁵ Morse B. Thunderstruck. // Wizard. 2006. №179. С. 75.

¹⁴⁶ Жижек С. Накануне господина. М. 2014. С. 138.

¹⁴⁷ Benton M. Superhero comics of the Golden Age: the illustrated history. Taylor Pub. 1992. С. 139-140.

«Озабоченность» американского общества атомной угрозой и атомной проблематикой нашла отражение в том, что помимо антропоморфных персонажей в этот самый период появляются и животные со схожими способностями, например Атомная Мышь. Некоторые исследователи комиксов полагают, что конкретно эти персонажи помогли побороть страх молодых читателей относительно перспектив атомной войны¹⁴⁸. Но, как нам кажется, появление таких героев свидетельствует, скорее, о значимости этой тематики и готовности авторов этих комиксов реагировать на самые актуальные запросы американского общества, максимально учитывая все возрастные группы американских читателей.

Атомный человек стал не просто воплощением страхов общества, он также давал надежду, что, будучи супергероем, способным справиться с любыми задачами, он придёт на помощь в трудную минуту. Являясь атомным по своей природе, он был призван ликвидировать эту угрозу на благо общества, неспособного самостоятельно справиться с нависшей над ним атомной бедой.

После войны популярность супергероев пошла на спад. Стараясь сохранить аудиторию читателей, издательские компании начали жанровую переориентацию комиксов¹⁴⁹. Война закончилась, а следовательно, нацистская опасность миновала, всё стало спокойно. Супергерой с его вечным кредо спасителя оказался более не нужным. Основной упор теперь делался на тематику хоррор-комиксов, комиксов с эротическим содержанием, вестернов, детективов и прочих видов.

Следующим периодом в истории комикса стал так называемый Серебряный век, который длился с 1956 г. по 1970 г. и сменился

¹⁴⁸ Ferenc M. Sz. *Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age*. Colorado: University Press of Colorado. 2004. С. 12.

¹⁴⁹ Kovacs G., Marshall C. W. *Classics and Comics*, Oxford University Press. 2010. С. 109

Бронзовым¹⁵⁰. В истории комиксов Серебряный век ассоциируется с переходом читательского интереса снова к комиксам о супергероях¹⁵¹.

Главной чертой этого периода выступает эволюция типа супергероя. Комиксы небольших издательств стали ориентироваться на маленьких детей. Например, Harvey Comics выпускала такие серии, как Little Dot, центральным персонажем которого была девочка. В это же время издательства стали публиковать нацеленные на взрослую аудиторию андерграунд-комиксы.

Особо примечательным становится и то, что мнения историков комикса относительно особенностей Серебряного века разделились: одни утверждали, что в комиксах центральным лейтмотивом становятся магия и боги, в отличие от предыдущего периода, когда главенствовала тема научной фантастики и пришельцев¹⁵². Вторые отмечают, что присутствие магии, как сюжетного элемента, было и в Золотом веке, и в Серебряном¹⁵³. Дж. Стеранко утверждает, что большинство писателей и художников комиксов Золотого века были фанатами такого жанра, как научная фантастика. И именно это позволило им внести элемент фантастического в свои творения¹⁵⁴. Наука же в этот период стала просто объяснением возникновения супергероев¹⁵⁵.

Временные рамки Серебряного века комикса хорошо коррелируют со сменой культурной парадигмы в США, появлением в культурном ландшафте Америки новых социокультурных групп с новыми идеями и умонастроениями. В 50-е гг. XX в. в США ширилось движение битников, привнесших в музыку, литературу, изобразительное искусство новые идеи, нередко связанные с увлечением восточным мистицизмом, индуизмом, дзен-

¹⁵⁰ Reynolds R. *Super Heroes: A Modern Mythology*. University Press of Mississippi. 1994. С. 8-9.

¹⁵¹ Robbins T. *From Girls to Grrlz : A History of Women's Comics from Teens to Zines*. Chronicle Books. 1999. С. 45, 52-54, 67, 69-70, 76.

¹⁵² Callahan T. In Defense of Superhero Comics.[Электронный ресурс]. URL: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=17623>

¹⁵³ O'Donnell D., Don T., Lupoff D. *Comic-Book Book*. Krause Publications. 1998.

¹⁵⁴ Benton M. *Masters of Imagination*. // Taylor Publishing, 1994. С. 17-18, 28.

¹⁵⁵ Feiffer J. *The Great Comic Book Heroes*. Dial Press. 1965. С. 22-23.

буддизмом и т.д.¹⁵⁶. Конечно, все это явилось результатом бурного развития американской экономики, дальнейшим усилением позиции среднего класса и повышением роли массовой культуры в становлении американского общества послевоенного времени. Серебряный век комиксов совпадает по времени с появлением на социокультурном пространстве США поколения «бэбибумеров» (1946-1964). Развитие телевидения, которое в 50-е гг. быстро завоевывает медийное пространство США. Уже в 40-е гг. телевизор стал символом достатка американской семьи, а к концу 50-х гг. он стал и неотъемлемой частью средней американской семьи, превратившись в обыкновенный предмет домашнего миропорядка¹⁵⁷. Но не следует забывать, что 50-е годы – это еще и Корейская война, начало расовых волнений, усиление Холодной войны и т.д.

В конце 50-х – нач. 60-х гг. начинает набирать силу движение хиппи, с их еще большей тягой к мистицизму, природному, отрицанием ценностей западной цивилизации и т.д. В конечном итоге расцвет Серебряного века приходится на зарождение такой новой культурной модели как Нью-Эйдж¹⁵⁸.

Все это не могло не сказаться на изменениях и в комиксной продукции.

Смена культурных парадигм нашла свое отражение в контексте изменения образов героев, демонстрируя трансформацию многих символов и метафор из научной фантастики в магию, из техногенного в природное, из научно объяснимого в нереальное, необъяснимое. В данном случае в ранних комиксах образ супергероя строился на незыблемом постулате – все они, так или иначе, имеют отношение к науке, к техногенным факторам. Капитан Америка становится супергероем благодаря сыворотке суперсолдата, разработанной учёными. Человек-факел и другие члены Фантастической четвёркой представляли собой учёных, которые из-за ошибки в

¹⁵⁶ Lawlor W. *Beat Culture: Lifestyles, Icons, and Impact*. Santa Barbara, 2005.

¹⁵⁷ DiVacco Th. *Made in the USA: the History of American Business*. Washington: BeardBooks, 2003, p. 251.

¹⁵⁸ Крючкова Е. В. Нью Эйдж как культурная парадигма современного общества: автореф. дис. ... канд. фил. наук: 24.00.01 / Е. В. Крючкова. Астрахань. 2012. С. 14.

исследованиях приобретают суперсилы. Способности Супермена объясняются авторами комиксов как уникальное явление: будучи инопланетянином, в условиях земной атмосферы он приобретает сверхспособности. В комиксных сюжетах наука теперь очень часто несет зло, и лишь супергерой может справиться с этим. Она – главная причина его трансформации, часто болезненной, беспощадной, но именно она делает его супергероем.

В Серебряный век эта парадигма немного переориентируется в направлении к природному, магическому, хотя и техногенное продолжает занимать своё законное место. Появляются такие супергерои, как Человек-паук, Тор, Железный человек, Халк, люди-икс, Флэш, Стервятник, Доктор-Дум и пр. По одному только их названию можно сделать вывод, что создатели этих образов ориентируются уже на другую парадигму понимания природного и техногенного. Теперь, в отличие от предыдущего периода, появляются зооантропоморфные образы. Хотя подобные персонажи и существовали ранее (например, Бэтмен), меняется качественная оценка их приобретённых или врождённых способностей. Питер Паркер получает паучьи способности. Здесь стоит акцентировать внимание на том, что природные паучьи способности возникают как результат техногенной ошибки после укуса радиоактивного (а в поздних версиях генно-модифицированного) паука¹⁵⁹. Люди-икс обладают некими магическими или природно-агрессивными способностями, которые объясняются наличием необычного гена в структуре их ДНК. Росомаха – особый вид, *lupus sariens*, который развился благодаря эволюции и имеет родство с волками. Профессор-икс обладает телепатическими способностями передвигать предметы и читать мысли. Халк – Брюс Беннет, гениальный учёный, изучавший влияние гамма-излучения, в результате ошибки в научном эксперименте облучился, превратив себя в ужасное чудовище по имени Халк. Тор – это скандинавский бог, житель и принц Асгарда, прилетает на Землю из параллельного мира; он обладает магическими сверхспособностями.

¹⁵⁹ Lee S., Ditko S. Amazing Spider-Man // Marvel Comics. 1963. № 2.

Подобное явление играет важную роль в понимании отношения общества того периода к науке. Если раньше она воспринималась как позитивное явление, помогающее и во многом упрощающее жизнь, то после окончания Второй Мировой войны и изобретения атомной бомбы люди увидели деструктивную сторону науки. Этот момент и вобрал в себя герой комикса. Он олицетворяет собой не просто героическое, он ещё и Другой. Поэтому он не может родиться, как обычный человек – для этого нужна сила извне, которой и начинают выступать магия или наука в качестве объяснения появления супергероев.

С конца 50-х до 70-х гг. параллельно развивалось и такое явление в культуре, как поп-арт. Именно он стал художественным движением, центральным объектом которого явились продукты массовой культуры. И комиксы в данном случае не прошли стороной от этого явления. Этот вид продукции массовой культуры стал материалом для творчества Роя Лихтенштейна, одного из известных художников того времени¹⁶⁰. Тем самым в этот период мы можем наблюдать феномен того, как комикс, будучи продуктом массовой культуры, начинает трансформацию в своём качественном плане. Выходя за рамки кича, комикс становится востребованным как элемент мид-культуры. В Серебряный век с возникновением поп-арта комикс включается в формирование неоэлитарной культуры, которая зарождается в рамках массовой. Комикс перестаёт быть просто продуктом потребления, он выходит за рамки повседневности и становится произведением искусства. Доказательством может выступать тот факт, что создавались даже выставки комиксов. Один из них был проведён в Музее декоративного искусства в Лувре в 1967 году¹⁶¹.

¹⁶⁰ Gabilliet J.-P. *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. University Press of Mississippi. 2009. P. 270

¹⁶¹ Там же С. 277.

Именно в Серебряный век появились исследования, в которых намечился серьёзный научный взгляд на комиксы и сущность комикс-индустрии¹⁶².

С 1970-х по 1985 гг. приблизительно в истории американских комиксов наступил Бронзовый век. Сюжеты комиксов стали более серьёзными, теперь они затрагивали такие темы, как употребление наркотиков, алкоголизм и загрязнение окружающей среды¹⁶³.

Особое внимание к социальным проблемам не было для комиксов чем-то удивительным, начиная с Золотого века. Например, ранние рассказы о Супермене вращались вокруг таких проблем, как жестокое обращение с детьми, женское насилие и тому подобное. Тем не менее, в 1970-е годы акцентирование внимания на подобных вопросах приобрело специфический характер. Тема наркотиков, затронутая в комиксах о Человеке-пауке, встала в авангард волны «социальной значимости» комиксов. По своей сути комикс всего лишь быстро среагировал на данную проблему, берущую начало в бит-культуре и в движении хиппи. Пик увлечения наркотиками (для развлечений и в научном плане) приходится на конец 60-х и первую половину 70-х гг, в искусстве появляется новое направление – психоделическое искусство¹⁶⁴. Все это находит отражение в комиксных сюжетах.

В историях о Людях-Икс мутантов стали ассоциировать с реальными меньшинствами (расовыми, национальными и сексуальными), что и привело эти комиксы на пик популярности. Становится возможным в данный период переосмыслить и предыдущий. Особенно важным в данном случае становится повсеместное появление чернокожих супергероев, которые стали результатом деятельности движений против расовой сегрегации в 60-70х гг. Символичным является супергерой Чёрная пантера¹⁶⁵, имя которого отсылает

¹⁶² Perry G. *The Penguin Book of Comics*. Penguin Books. 1967. P. 57.

¹⁶³ Will J., Jones G. *The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present*. New York: Crown Publishing Group. 1985. P. 259.

¹⁶⁴ *Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s*. ed. Christoph Grunenberg, Jonathan Harris, Liverpool: Liverpool University Press, 2005.

¹⁶⁵ Lee S. Kirby J. *Fantastic Four // Marvel Comics*. 1966. №52 (1).

к известной леворадикальной организации, борющейся за права афроамериканского населения США.

Возрос интерес публики к феминистскому движению, что отразилось на содержании историй, публикуемых в комиксах. Теперь издательства, художники и писатели переосмысливали женские персонажи в своих творениях¹⁶⁶.

Новый век – период с середины 80-х годов до наших дней, который вошёл в историю комиксов как неоднозначный. Некоторые историки комикса выделяют Тёмный век, идущий вслед за Бронзовым до 2000 г., а его окончание ознаменовывается Новым веком¹⁶⁷. Но так или иначе принятая периодизация объединяет период с 80-х XX в. и до наших дней под названием Новый век комиксов.

В конце 1970-х годов многие известные писатели и художники стали выпускать свои работы у независимых издателей, а в самих комиксах возникают новые персонажи. В Marvel были созданы такие герои, как Росомаха, Каратель и более мрачная версия Сорвиголовы Ф. Миллера. Все они существенно отличались от предыдущих супергероев комиксов. DC тоже старалась не отставать. Их детищами стали Batman: The Dark Knight Returns Ф. Миллера и Watchmen А. Мура и Д. Гиббонса.

К началу 1990-х годов тема использования в произведениях антигероев уже превратилась в правило. Самыми популярными были Веном и Кабель, созданные Marvel Comics, и Спаун от Image Comics¹⁶⁸. В это же время комикс начинает переходить на теле- и киноэкраны. И хотя фильмы и сериалы по мотивам комиксов создавались и предыдущие периоды, именно в Новый век стало возможным создание целой киновселенной комиксов (Marvel: Мстители, сольные фильмы о супергероях, сериалы об агентах Щ.И.Т. и прочее), объединённых единым сюжетом и идеей.

¹⁶⁶ Там же. С. 260.

¹⁶⁷ The Dark Age Of Comic Books. Television Tropes & Idioms.[Электронный ресурс]. URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheDarkAgeOfComicBooks?from=Main.TheDarkAgeOfComicBooks>

¹⁶⁸ Duncan R., Smith M. J. The Power Of Comic History Form & Culture. A&C Black. 2009

Таким образом, феномен комикса становится не узкопрофильным видом искусства, а влияет на развитие и других направлений массовой культуры: от литературы до мультипликации и кинематографа. Причём качественное воздействие комикса выросло и продолжает усиливаться.

В этот период у общества возникает интерес к относительно забытым персонажам прошлого: огромную популярность приобретают комиксы, фильмы и сериалы о Супермене, Бэтмене, Капитане Америка, Железном человеке и им подобным. Но их качества, свойства как героев в современности переосмысливаются. Они приобретают иную характеристику. Например, Капитан Америка в некоторых комиксах выступает против собственного правительства, которое он ранее и воплощал. Железный человек становится жертвой терроризма, в конечном итоге вступая на путь борьбы с ним. Бэтмен и Супермен не просто помогают людям и спасают их, теперь их супергеройство несет в себе куда более глубокий смысл сражений с «загнивающей системой», которая проявляется в продажных полицейских, чиновниках и политиках. На фоне этого чувствуются те настроения американского общества современности, которые и сыграли рефлекторную роль в переосмыслении этих культовых персонажей.

В России и СССР, к сожалению, популярности комикс не получил¹⁶⁹. Незначительные истории в картинках издавались в «Весёлых картинках» для детей и в журнале «Крокодил» для взрослых. Иногда комиксы, созданные за рубежом, находили своё место в журнале «Наука и жизнь».

В 90-х гг. выпускались качественные журналы с комиксами, главной темой которых было патриотическое воспитание молодёжи. Инициатором этого было предприятие Российского Союза ветеранов Афганистана «Велес-ВА». В 2012 году издан комикс «Иллюстрированная Конституция России»¹⁷⁰.

Таким образом, история комикса уникальна в своей ретроспективе. Зачатки этого феномена культуры берут своё начало ещё в XVI-XVII веках,

¹⁶⁹ Шишкин В. На злобу дня: Весёлые картинки. Комиксы в СССР и России // «Мир фантастики». 2011. № 94

¹⁷⁰ О комиксах. С любовью // «Ваш досуг». СПб. 2013. №09

проходят особый путь до XX века. А в прошлом столетии комикс приобретает статус уникального явления. Следует заметить, что во Франции комиксы называются «La bande dessinée» (рисованная полоса) и чаще всего они имеют серьёзный сюжет. Европейцы превратили комикс в искусство. А в США он стал не просто продуктом массовой культуры, а целым явлением, плотно вошедшим в национальное самосознание американцев.

Подходя к пониманию места комикса в массовой культуре, прежде всего, стоит отметить неоднородную структуру самой массовой культуры, включающей в себя сложные элементы и проявления различных уровней. Анализируя феномен комикса, необходимо акцентировать внимание на том, что это явление прошло довольно большой путь становления и трансформации своего содержания и формы в исторической ретроспективе. Начав свой путь с XVII в. в качестве упрощённых «картинок для народа» на религиозную тематику, в эпоху зарождения массовой культуры комикс приобретает свою популярность на различных уровнях проявления. Изначально он выступает в качестве продукции кич-культуры, потом происходит его трансформация и качественное улучшение до мид-культуры, при этом в его содержание начинают включаться проблемы социального, духовного и даже политического значения. По мере своего развития комикс начинает оказывать влияние и на другие виды искусства: от художественной массовой литературы до мультипликации и кинематографии, создав в этих областях особый жанр супергеройского боевика с элементами иных направлений.

Исходя из вышеизложенного, подчеркнем, что место комикса и героического в массовой культуре стоит воспринимать с двойственной позиции. С одной стороны, оно чётко очерчено и разграничено, и комикс вместе с героем становятся самостоятельной единицей массовой культуры. А с другой стороны, влияние на развитие иных видов искусства размывает эти границы, заставляя понимать комикс как явление, нашедшее своё законное место как в повседневной жизни, так и в неоэлитарной культуре.

2.2. Отражение исторического контекста в американском комиксе

Несмотря на то что история комикса восходит к более ранним проявлениям массовой культуры в виде каталонских «аллилуев», различных сатирических рисунков, как особый жанр комикс сформировался в 90х гг. XIX в. в связи с развитием американской массовой культуры. Но в 30х гг. XX в. возникает особое направление комикса, посвящённое супергерою и его подвигам. Именно в этой форме комикс получил всеобщее признание и в дальнейшем в основном формировался в этом направлении, потеснив другие формы (исторические, детективные, хоррор, эротические и т.д.). Во многом эта популярность супергероя явилась результатом депрессивных настроений, царивших в американском обществе. Появление супергероя, готового прийти на помощь простому человеку, рисковать собственной жизнью, умереть за интересы других, оказалось близко к некой коллективной мечте простых американцев, ищущих опору и поддержку в других. Индивидуум, находящийся в тяжёлом затруднительном положении, не всегда был готов прийти на помощь другому. В американском индустриальном обществе доминировал образ безликого придатка машины, лишённого индивидуальности и условно личной воли. Появление супергероя вселяло в простых людей надежду, что есть некто, непохожий на них, обладающий сверхъестественными силами, кто в трудную минуту придёт к ним на помощь.

Но различные периоды в истории формировали собственное отношение общества к комиксу как феномену культуры и супергерою как образу Другого/Чужого. Анализируя комикс в социокультурной динамике и соотнося его развитие с историей США, можно выделить несколько временных периодов:

1. **Великая депрессия.** Период экономического кризиса с 1929 по 1939 гг.¹⁷¹. Наиболее остро проявился в США. Именно этот период стал отправной точкой для появления и дальнейшего развития супергеройского комикса, который популярен и по сей день. Люди ждали чего-то нового, образ добряка, который возьмёт на себя ответственность за их поступки, который спасёт их. Б. Райт, американский исследователь комиксов, отмечал, что во времена депрессии предыдущие образы героев не отвечали ожиданиям общества. Теперь же новым героем начинает выступать обычный городской житель. Данное явление было характерно для всей американской культуры 30х гг. Особую популярность начинают набирать фильмы Дж. Форда и Ф. Капры и герои книг Дж. Стейнбека¹⁷².

Социальная и экономическая неустойчивость, психологическая апатия и депрессия – вот те черты, которые определяли развитие американского социума в начале 30-х гг. XX в. Сложившиеся условия дали возможность появлению нового образа супергероя, которым и оказался Супермен. Он стал воплощением левых политических взглядов его авторов, Дж. Шустера и Дж. Сигела. По задумке он должен был выступить в качестве социального активиста, который борется с коррумпированными политиками, грязными бизнесменами и проявлениями социальной несправедливости¹⁷³. Р. Сабин, американский исследователь комиксов, отмечал, что Супермен явился отражением «либерального идеализма «Нового курса» Ф. Рузвельта», так как его авторы изначально создавали его в качестве борца за различные социальные классы¹⁷⁴. В данном контексте примечательным оказывается и то, что Дж. Сигел и Дж. Шустер, дети евреев-иммигрантов, оказываются создателями персонажа, воплотившего в себе все черты инаковости, так знакомые его авторам. Это и приводит их к созданию такого «персонажа-

¹⁷¹ Romer Ch. Great Depression // Forthcoming entry in Encyclopedia Britannica. University of California, Berkeley.2003.

¹⁷² Стеценко Е., Коренева М. История литературы США. Том 5. Литература начала XX века / Е. Стеценко, М. Коренева. М.: ИМЛИРАН, 2009.

¹⁷³ Daniels L. Superman: The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel. Chronicle Books, 1998. С. 22-23.

¹⁷⁴ Sabin R. Comics, comix & graphic novels: a history of comic art / R. Sabin. Phaidon, 2001.С. 63.

иммигранта», который «желал бы соответствовать американской культуре как американец». Это, по мнению Т. А. Певи, американского исследователя комиксов, представляет собой очень значимый аспект в понимании роли Супермена для американской массовой культуры¹⁷⁵.

Уже в первом комиксе о Супермене можно наблюдать идеологическую модель поведения супергероя. Кларк Кент (альтер-эго Супермена), работающий журналистом, «видит», как американский сенатор ведёт беседу с подозрительным типом. Подслушав разговор с помощью суперслуха, Супермен понимает, что сенатор собирается получить взятку. В этот момент и проявляется идеологическая сторона модели поведения Супермена, характеризующая общее настроение той эпохи: Кларк Кент не обращается в правоохранительные органы, он не пытается предать огласке тот факт, что сенатор – коррумпирован. Вместо этого Супермен добивается справедливости своими усилиями: он схватывает преступника и возносится над городом, летает вместе с ним и бьёт его током¹⁷⁶. Это делает его в конечном счёте народным мстителем леворадикальной направленности, который заменяет собой функции полицейского и предстаёт в образе народного защитника. А факт вознесения преступника на небеса (да и само прибытие Супермена с другой планеты) является особо символичным и предстаёт в виде «небесной кары»¹⁷⁷.

Конечно, в таком контексте мог бы произойти конфликт идеологий: царившего капитализма в США с леворадикальными настроениями. Но в данном случае в комиксе представлен окончательный консенсус между ними, который проявляется в конце: Супермен приводит преступника на крышу Белого Дома, что в конечном итоге символизирует единение «кары небес» и официальной власти в стране. Таким образом, Супермен, выступая народным

¹⁷⁵ Pevey T. A. From Superman to Superbland: The Man of Steel's Popular Decline Among Postmodern Youth. / T. A. Pevey. Режим доступа: http://etd.gsu.edu/theses/available/etd-04172007133407/unrestricted/Pevey_Aaron_200705_MA.pdf, свободный. Заглавие с экрана. Яз.англ.

¹⁷⁶ Siegel J., Shuster J. Action Comics / J. Siegel, J. Shuster // DC Comics. 1938. №1.

¹⁷⁷ Дмитриева Д. Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: дис. ... канд. культ. наук: 24.00.01 / Дарья Георгиевна Дмитриева. М., 2014. С. 129.

мстителем, всё же подчиняется закону страны – это, в свою очередь, формирует идеологическую модель «идеального американца», законопослушного, патриотичного гражданина.

Эти две идеологические плоскости, нашедшие своё отражение в образе Супермена, отражают понимание исторического значения «курса Рузвельта». В начале XX в. в политике американского правительства складывается направление по регулированию социальных и экономических отношений. И хотя в 20-х годах такие президенты-республиканцы, как У. Гардинг и Дж. Кулидж, провозглашают принцип невмешательства правительства в экономику (*Laissez-faire*), именно политика «Нового курса» Рузвельта возобновила принципы эры прогрессивизма. В самом американском обществе в это время не было единого согласия по отношению к «Новому курсу», а её результативность до сих пор ставят под сомнение историки и экономисты¹⁷⁸.

Доказывая, что государственное регулирование необходимо, Ф. Рузвельт мотивировал свои меры борьбой с кризисом исключительной силы, которая уже полностью охватила капиталистические страны. Метафоричный призыв к оружию в речи Ф. Рузвельта можно расценивать, как призыв «взять ситуацию в свои руки»: «По всей стране мужчины и женщины, забытые в политической философии правительства, смотрят на нас, ожидая указаний, что им делать, и более справедливого распределения национальных богатств... Я обещаю новый курс для американского народа. Это не просто политическая кампания. Это призыв к оружию»¹⁷⁹.

Исходя из общего настроения, становится естественным, что общество принимает призыв своего лидера, а в идеологическом плане появляется новый образ героя, который пришёл бы извне и взял ситуацию в свои руки. Таким героем и выступает Супермен.

¹⁷⁸ Kennedy D. M. *Freedom From Fear: The American people in Depression and War, 1929–1945*. Oxford University Press, 1999. P. 364.

¹⁷⁹ Roosevelt F. *The Roosevelt Week*. Time, New York, July 11, 1932.

Другим очень важным моментом в этот период истории США являются социальные взаимоотношения внутри общества. Переоценить обстановку во время Великой Депрессии очень сложно. Американская промышленность снизила производство до 56%, национальный доход сократился на 48%, примерно 40% банков обанкротилось, это в свою очередь привело к тому, что миллионы рядовых американцев лишились своих сбережений. Уровень безработицы на протяжении всей Великой депрессии возрос с 4% до 25-30%. Примерно 17 миллионов человек потеряли свои рабочие места¹⁸⁰.

На фоне этого правительство очень опасалось всплесков социального кризиса, которые могли вылиться в столкновения. Промышленные лидеры боялись революции. Дж. Кеннеди позже написал: «...В те дни я чувствовал и говорил, что охотно расстался бы с половиной своего достояния, если бы был уверен, что сохраню в условиях поддержания законности и порядка вторую половину»¹⁸¹.

В идеологическом плане необходимо было сохранить репутацию представителей буржуазии, промышленных миллиардеров. И именно в конце Великой Депрессии возникает ещё один ведущий образ героя – Бэтмен¹⁸². Биография Бэтмена тем и интересна, что его тайным альтер-эго выступает миллиардер Брюс Уэйн, филантроп, промышленник. Он вместе с отцом и матерью проживает в вымышленном городе Готэм¹⁸³, который создан на основе Чикаго с элементами Нью-Йорка¹⁸⁴. Будучи ребёнком, Брюс становится свидетелем убийства родителей. И тогда он клянётся, что посвятит свою жизнь борьбе за справедливость. Выдумав костюм, стилизованный под летучую мышь, и подготовившись физически, он вступает на улицы родного города, чтобы противостоять преступности¹⁸⁵.

¹⁸⁰ Alter J. *The Defining Moment: FDR's Hundred Days and the Triumph of Hope*. Simon and Schuster, 2007

¹⁸¹ Laurence L. *The Kennedy Men: 1901-1963*. HarperCollins, 2001. P. 86.

¹⁸² Kane B., Finger W. *Detective Comics // DC Comics*. 1939. №27.

¹⁸³ См.: Mackeever S. A. *Glimpses of Gotham; and, City characters*. New York: National Police Gazette Office, 1980.

¹⁸⁴ Steranko J. *The Steranko History of Comics*. Reading, Pa.: Supergraphics, 1970. P. 44.

¹⁸⁵ Beatty S. *The Batman Handbook: The Ultimate Training Manual*. Quirk Books, 2005. P. 40-44.

Особо символичным становится тот факт, что убийцей родителей Брюса был обычный безработный, который оказался на «дне» жизни из-за кризиса и деятельности промышленных гигантов, представителями которых и были родители будущего Бэтмена. Это и побуждает Брюса Уэйна встать на путь борьбы не с мелкими преступниками, а с крупнейшими криминальными элементами, тем самым показывая, что обычные люди не виноваты в том, что с ними случилось, что они становятся преступниками не по своей воле. А причинами этого выступают личности, которые пытаются нажиться на кризисе и бедствиях других. Кто, как не представитель честных капиталистов, промышленных миллиардеров, может противостоять злу, укоренившемуся в обществе. Именно в этой плоскости и выступает Бэтмен, как новая идеологическая модель неомифологического героя, супергероя.

2. Период Второй мировой войны. В конце 30 – начале 40х гг. правительство США всё ещё боролось с остаточными явлениями после Великой депрессии и было занято внутренними делами, в то время как в остальном мире происходят политические и экономические процессы, которые приводят некоторые страны к тоталитарным и милитаризованным режимам: нацистская Германия, фашистская Италия, Япония и так далее. Эти страны стали угрожать мировому порядку. И пока Англия и Франция были заняты урегулированием политической обстановкой в Европе и старались предотвратить военные столкновения, США приняли нейтралитет в этой области и оставались в стороне, стремясь избежать внешних конфликтов. Однако вскоре правительство столкнулось с ростом антифашистских настроений после немецкого вторжения в Польшу в сентябре 1939 года. Рузвельт позиционировал США как «Арсенал демократии», пообещав полномасштабную финансовую поддержку союзникам, но о переброске военнослужащих речи идти не могло¹⁸⁶. Япония на тот момент попыталась нейтрализовать силы Америки в Тихом океане, напав на Перл-Харбор

¹⁸⁶ Black C. Roosevelt: Champion of Freedom. Public Affairs. 2003. P. 82

7 декабря 1941 г. Это событие сыграло роль катализатора американской поддержки союзников во Второй Мировой войне¹⁸⁷.

Таким образом, основной вклад США в дело союзников состояло в денежном финансировании, продуктах питания, нефти, технологических инноваций и уже в последние годы войны в военнослужащих. Большая часть внимания правительства США было направлено на максимизацию объёмов производства. Общим результатом стали резкий скачок роста ВВП, экспорт огромного количества поставок продовольствия, вооружения и военнослужащих союзникам, а также конец безработицы и рост гражданского потребления на 40%¹⁸⁸. Всё это было достигнуто путём увеличения в десятки раз количества рабочих, высокой эффективностью производительности за счёт улучшения технологий и систем управления, а так же вовлечением в производство значительного числа студентов, пенсионеров, домохозяев и безработных.

Для американского общества такие условия жизни оказались достаточно стрессовыми. Оно нуждалось в развлечениях, которые резко сократились. Люди брали дополнительную работу, а её оплата не увеличивалась. Рабочие шли на это из чувства патриотизма и надежд, что это вскоре закончится, как только война окажется выигранной. Большинство товаров длительного пользования стали недоступны: мясо, некоторые продукты питания, одежда, бензин оказались плотно нормированы. Жильё в промышленных районах было в дефиците. Цены и заработная плата сильно контролировались. Всё это в дальнейшем оказало позитивное влияние на развитие США, так как американцы смогли сохранить большую часть своих доходов, что привело к возобновлению экономического роста уже после

¹⁸⁷ Prange G. W., Goldstein D. M., Dillon K. V. At Dawn We Slept: The Untold Story of Pearl Harbor; Revised Edition. Penguin. 1991

¹⁸⁸ Vatter H. G., Walker J. F. History of the U.S. Economy Since World War II. M.E. Sharpe, 1996. P. 27-31.

войны, а опасность возвращения кризисов Великой депрессии осталась позади¹⁸⁹.

Можно наблюдать, как меняется эпоха от Великой депрессии к Второй мировой войне. И в годы этого периода социокультурная рефлексия меняет свои ориентиры: инопланетянин, как спаситель Америки, уже малоэффективен. Теперь становится нужен американский, национальный герой, призванный побудить патриотические чувства американцев – Капитан Америка¹⁹⁰, сражающийся с нацистами и вобравший в себя все черты идеологической направленности комикса¹⁹¹. Одна только вестиментарность, представленная в виде костюма, который стилизован под цвета американского флага, отражает в себе дух того времени, патриотические настроения в обществе. А популярность персонажа становится индикатором этих явлений. Сюжеты комиксов о приключениях Капитана Америка и его юного помощника Баки сводились к борьбе с нацистскими силами немцев и японцами¹⁹².

Весьма примечательно содержание комиксов того времени. Если проанализировать их, то мы не найдём практически ни одного упоминания о том, что американцы в годы противостояния нацистам работали вместе с союзниками (только иногда упоминались британские и китайские вооружённые силы). Это в свою очередь формирует определённый идеологический подтекст, который направлен на создание образа США, как борца-одиночки со «всемирным злом». Советские войска практически отсутствовали на страницах комиксов, хотя иногда можно было встретить русских партизан, «своим героизмом вдохновлявших русский народ»¹⁹³. В сериях комиксов, которые были посвящены подвигам советских солдат,

¹⁸⁹ Kennedy D. M. *Freedom from Fear: The American People in Depression and War, 1929-1945*. Oxford University Press. 1999. P. 68.

¹⁹⁰ Simon J., Kirby J. *Captain America Comics* / J. Simon, J. Kirby // *Marvel Comics*. 1941. №1.

¹⁹¹ Романова А. П., Хлыщёва Е. В., Якушенков С. Н., Топчиев М. С. Чужой и культурная безопасность. / А. П. Романова, Е. В. Хлыщёва, С. Н. Якушенков, М. С. Топчиев. М., 2013. С. 61

¹⁹² Roy Th. *Stan Lee's Amazing Marvel Universe*. / Th. Roy. – New York: Sterling Publishing, 2006. С. 11

¹⁹³ Kuzma, *Russian Hero* // *Heroic Comics*. Eastern Color. 1944. №26

всегда упоминались США. Таким образом, на идеологическом уровне закладывалось осознание особенной роли США во Второй мировой войне¹⁹⁴.

Данная линия прослеживается и в сюжетных перипетиях Капитана Америки и его помощника, Баки. По сути своей они в одиночку побеждают Красного черепа (нацистского деятеля) даже не прибегая к помощи своих друзей по оружию.

После окончания Второй мировой войны популярность Капитана пошла на спад в связи со снижением патриотических настроений. Во времена Холодной войны Капитан Америка ненадолго вернулся на страницы комиксов, как борца уже не с нацизмом, а с коммунизмом, но в конечном счёте его ключевая роль в комиксах сошла на нет.

Стоит так же отметить, что в годы войны главными врагами считались немцы (по идеологическому признаку) и японцы (по расовому признаку). Б. Райт отмечает, что США никого и никогда так сильно не ненавидели, как японцев. А события, связанные с Перл-Харбором, только усилили эту ненависть. При этом эта нелюбовь характеризовалась именно межрасовым признаком¹⁹⁵, что и привело к формированию термина «жёлтая угроза», которая нашла своё место в СМИ и на страницах комиксов.

Расстановка сил во время Второй Мировой была следующей: союзнические силы видели главную угрозу в Германии, поэтому наивысший приоритет ведения военных действий у них был в Европе, тогда как США вела войну против Японии и её экспансии в тихоокеанском регионе. После потери Перл-Харбора и сражения в Коралловом море (май 1942), американский военно-морской флот нанёс сокрушительное поражение японцам в битве за Мидуэй, которое произошло в июне 1942 г. В этом фланге США сражались практически в одиночку, что и привело к социокультурной рефлексии образа Америки как одинокого борца с захватчиками немцами и

¹⁹⁴ Дмитриева Д. Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: дис. ... канд. культ. наук: 24.00.01 / Д. Г. Дмитриева. М., 2014. С. 131

¹⁹⁵ Wright B. W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. JHU Press, 2001. С. 45

японцами. Именно поэтому в содержании комиксов этого времени практически нет упоминания союзнических сил.

Противостояние морской агрессии на Тихоокеанском рубеже создало внутри американского общества антияпонские настроения, которые привели к массовым депортациям и арестам граждан и иммигрантов японского происхождения¹⁹⁶.

Страх перед Чужим, вызванным наплывом мигрантов из Азии, оказался серьезным мотивом для создания образа злодея-азиата в художественной культуре и намного раньше, ещё с начала XX века. Именно тогда в комиксах и периодических изданиях были очень востребованы рассказы и истории об ужасной китайской мафии. Одним из известных таких произведений стал роман С. Ромера «Тайна доктора Фу Манчу» (1913), который сформировал образ главаря китайской мафии Фу Манчу¹⁹⁷. В комиксах начинают появляться такие суперзлодеи, как Голубоглазый Манчу, Желтый Паук, Ву Фанг, Ву Чунг Фу, Чайна Уайт¹⁹⁸.

3. Период Холодной войны ознаменован идеологическим противостоянием двух супердержав и их союзников того времени: США и СССР¹⁹⁹. В частности, в продуктах массовой культуры того времени нашла своё отражение тема угрозы ядерной войны, обусловленной гонкой вооружений. Трудно переоценить те настроения, которые витали в обществе США того времени, особенно страх перед коммунистами. Именно в этот период в сознании американца складывается образ «Империи зла», под которой понимался СССР.

Основными задачами США на 1945-1948 гг. была помощь Европе от разрушений Второй Мировой войны и сдерживание расширения влияния коммунизма в лице Советского Союза. Примечательным становится

¹⁹⁶ См.: Daniels R. Prisoners Without Trial: Japanese Americans in World War II. Farrar, Straus and Giroux. 2004

¹⁹⁷ Rohmer S. The Mystery of Fu Manchu. / S. Rohmer. London: Methuen. British Title, 1913.

¹⁹⁸ The Clones of Fu Manchu and Sumuru, 2005.[Электронный ресурс] URL: <http://www.njedge.net/~knapp/clones.htm>, свободный. Заглавие с экрана. Яз. англ.

¹⁹⁹ Лопатин В. В., Нечаева И. В., Чельцова Л. К. М. Орфографический словарь / В. В. Лопатин, И. В. Нечаева, Л. К. Чельцова. М.: Эксмо, 2009. С. 469

принятие в Америке так называемой доктрины Трумэна в 1947 г., которая предписывала оказывать военную и экономическую помощь Греции и Турции для противодействия угрозе коммунистической экспансии на Балканах²⁰⁰. В 1949 году США, отвергая давнюю политику не заключать никаких военных альянсов в мирное время, выступили с инициативой создания Организации Североатлантического договора (НАТО). В ответ СССР формирует союз Варшавского договора стран социалистического лагеря²⁰¹. Именно с этого момента начинается чуть ли не открытое противостояние СССР и США, а также последовавшая за ним поляризация мирового сообщества. А в августе 1949 г. советские учёные провели испытания своего первого ядерного оружия, тем самым начав приближение потенциального открытого вооружённого противостояния.

Страх начала ядерной войны также сказался на социокультурной рефлексии американского общества. На волне всеобщего настроения на страницах новых комиксов начинают возникать супергерои с ядерными способностями, например Атомный Человек²⁰². Примечательным становится и то, что в этот самый период появляются и животные со схожими способностями, например Атомная Мышь. Историки комиксов говорят, что конкретно эти персонажи помогли побороть страх молодых читателей перед перспективами атомной войны²⁰³.

Начиная с конца 50-х гг., начинают набирать популярность движения за гражданские права, которые выступают против расовой и половой дискриминациями. Видными деятелями таких движений стали Р. Паркс и М.Л. Кинг. В течение многих лет афроамериканцы будут бороться с притеснениями в политических и социальных аспектах. Шаги государства к признанию прав меньшинств впервые воплотились в «Законе о гражданских правах 1964 г.» и «Законе об избирательных правах 1965 г.». Они положили

²⁰⁰ Gaddis J. L. *The Cold War: A New History*. New York: The Penguin Press. 2005. P. 30

²⁰¹ Там же.

²⁰² Benton M. *Superhero comics of the Golden Age: the illustrated history*. Taylor Pub, 1992. С. 139-140

²⁰³ Ferenc M. Sz. *Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age*. Colorado: University Press of Colorado, 2004. С. 12.

начало отмены «Законов Джима Кроу», которые прежде легализовали расовую сегрегацию в американском обществе²⁰⁴.

В плане социокультурной рефлексии всё это дало возможность создания новых образов героев и героического. Уже в 70-е гг. актуализируются вопросы, касающиеся социальных проблем, и в связи с этим комикс, как продукт массовой культуры, приобретает специфическую направленность: тема наркотиков, затронутая в сериях о Человеке-пауке, стала авангардом волны «социальной значимости» комиксов. В историях о Людях-Икс мутантов стали ассоциировать с реальными меньшинствами (расовыми, национальными и сексуальными), что и привело эти комиксы на пик популярности. Возрос интерес публики к феминистскому движению, что ярко отразилось на содержании историй, публикуемых в комиксах. Теперь издательства, художники и писатели переосмысливали женских персонажей в своих творениях, что нашло отражение в новых персонажах²⁰⁵.

Именно в этот период увеличивается и число чернокожих героев. Если до 70-х число небелых супергероев было минимальным, то теперь ситуация кардинально меняется на волне с движениями за отмену расовой сегрегации в США. В этот период на страницах комиксов встречаются такие чернокожие супергерои, как Люк Кейдж, Чёрная Пантера, Буря, Клинок, Джон Стюарт (один из носителей имени Зелёный фонарь), Бронзовый Тигр, Чёрная молния, Вижн, киборг, Моника Рамбо и т.д.

4. Период после Холодной войны в истории США характеризуется частыми провалами как во внутренней (Уотергейстский скандал), так и во внешней политике государства: начиная от Вьетнамской войны (и хотя это событие имеет место быть в предыдущем периоде, начало новых социокультурных процессов в американском обществе положило именно это событие), заканчивая вторжениями в страны Ближнего Востока и крупными

²⁰⁴ Dierenfield B. J. The Civil Rights Movement: Revised Edition. Routledge. 2013. P. 69.

²⁰⁵ Will J., Jones G. The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present. New York: Crown Publishing Group, 1985. С. 260.

социальными выступлениями, как Occupy Wallstreet²⁰⁶. Всё это сыграло особую роль в разочаровании американского общества в своём правительстве. Президентские выборы в 2000 г. ознаменовались сильнейшим противостоянием Дж. Буша и А. Гора. Это стало толчком политической поляризации в будущем²⁰⁷. А возникновение террористической угрозы после 11 сентября 2001 года усилило определённые социальные процессы внутри государства.

Несомненно, подобные явления отразились и в продуктах массовой культуры, которые несут в себе идеологическую репродукцию социальной и культурной действительности своей эпохи. Если в ранние периоды культивировался определённый положительный образ государства, пусть даже на стыке идеологической конфронтации в период Великой депрессии, то в этот период рефлексия сюжетов комиксов по отношению к государству и образу правительства США становится крайне неоднозначной. Ярким примером является анализ такой серии кроссовер-комикса, как «Гражданская война»²⁰⁸, который в своей сюжетной линии заставляет читателя переосмыслить важные моменты современности и существенные вехи в истории США периода Гражданской войны.

Сюжет этой серии комиксов основывается на следующем: во Вселенной Марвел, где наряду с обычными людьми проживают супергерои и суперзлодеи, происходит ряд событий, которые приводят к принятию правительством США «Закона о регистрации сверхлюдей». Он возник на основе негативного отношения общества к людям с суперспособностями после того, как Халк устроил погром в Лас-Вегасе, где умерло 26 человек, на Манхеттен напала неонацистская террористическая группировка «Гидра», которая мстила за действия лидера секретной организации «Щ.И.Т.» (в других переводах «З.А.Щ.И.Т.А»), и на фоне антимутантской истерии, когда после событий серии комиксов «Дом-М» число людей-мутантов резко

²⁰⁶ Wilentz S. The Age of Reagan: A History, 1974–2008. Harper Collins. 2009. С. 400

²⁰⁷ Там же. С. 420-427.

²⁰⁸ Millar M., McNiven S. Civil War. Marvel Comics, 2007.

сократилось, и правительство создало для оставшихся отдельную резервацию. Но катализатором событий, приведших к принятию Акта регистрации, стал так называемый Стэмфордский инцидент, когда группа молодых супергероев, снимая реалити-шоу, нападает на след разыскиваемых злодеев. В ходе сражения, суперзлодей по имени Нитро инициирует взрыв огромной мощности возле местной школы, в результате которого погибает около 600 людей, среди которых 60 маленькие дети.

Согласно сюжетной линии, это событие приводит к тому, что правительство в конечном итоге принимает Акт регистрации суперлюдей, что подразумевает раскрытие личности и работу агентом правительства США²⁰⁹.

Железный-человек (Тони Старк) первым из супергероев становится на сторону этого акта. Следом за ним свою личность для общественности раскрывает Человек-паук (Питер Паркер), и далее ряд других героев следуют за ними, в числе которых Аня Коразон (Арахна), Джулия Карпентер (девушка-паук), Веном, Джек-Фонарщик, Женщина-Халк, Леди Смертельный Удар, Меченый, Часовой, Радиоактивный человек, Капитан Марвел, Надсмотрщик, Оса, Шут, Бишоп, Жёлтый Жакет, Мисс Чудо, Мистер Фантастик, Рагнарок (клон Тора).

Но в этот же момент формируется коалиция супергероев, которые вопреки всем ожиданиям становятся противниками Акта регистрации. Лидером этого движения выступает Капитан Америка, в которому присоединяются Каратель, Вижн, Кабель, Патриот, Алмазная змея, Геркулес, Джессика Дрю (женщина-паук), Плащ, Кинжал, Сорвиголова, Люк Кейдж, Сокол, Виккан, Халклинг, Ультра-девочка и другие.

Серия комиксов «Гражданская война» формируется на основе противостояния этих двух группировок. И самым примечательным в данном случае, обозначающим социокультурные процессы современности в американском обществе, становится то, что против правительства начинает

²⁰⁹ Там же.

выступить Капитан Америка, который был создан в годы Второй мировой войны в качестве самого патриотичного героя, символа США. С идеологической точки зрения, это противостояние самого американского героя и американского государства содержит ряд особых маркеров, характеризующих общество этого периода как находящееся в культурном, политическом и даже духовном диссонансе с теми реалиями, которые складываются вокруг него. Происходит пересмотр обществом американских базовых ценностей. Сопровождаемый постоянными отсылками к исторической Гражданской войне в США, комикс отражает эти процессы в полной мере.

Важным моментом эволюции героического в комиксе становится трансформация образа Другого/Чужого. В контексте комикса «Гражданская война» становится очевидным, что Другой может легко перейти в Чужого, а Чужой превратиться в Другого, почти Своего. Капитан Америка становится Чужим в глазах общественности в тот момент, когда он начинает отрицать ценности, культивируемые в этот период, а суперзлодеи, которые создают проправительственную организацию «Громовержцы»²¹⁰, из Чужих превращаются в Других, почти Своих. Это говорит о том, что базовые паттерны в конструировании образа Другого/Чужого на современном этапе социокультурного развития сдвигаются как в качественном, так и содержательном аспектах. Такое явление нельзя было наблюдать на предыдущих этапах становления комикса как продукта массовой культуры. Образы супергероя как Другого или суперзлодея как Чужого чётко очерчены основными характеристиками и свойствами. Теперь же супергерой/суперзлодей переосмысливается в отражении социальной действительности, что говорит о значимых событиях в социокультурном развитии мирового общества.

Легко заметить все эти настроения, имеющие место в современном комиксе, в общем настрое американского общества. Неприятие действий

²¹⁰ Там же.

правительства, ответственного, по мнению многих американцев, за разразившийся экономический кризис, усилившееся напряжение в обществе, вылились в массовые акции неповиновения: движение «Осуру», расовые беспорядки, начавшиеся в Фергусоне и прокатившиеся по всей Америке, и т.д.

Таким образом, комикс, будучи феноменом массовой культуры, отражает социокультурную динамику одновременно в двух плоскостях:

1. С одной стороны, происходит искажённая репродукция тех социальных и культурных реалий, в которых тот или иной комикс был создан с учётом востребованности его обществом;

2. С другой стороны, в рамках массовой культуры комикс выступает в качестве рефлексии социокультурной среды на те или иные процессы, происходящие в обществе, государстве или мире.

Благодаря своему почти примитивному содержанию (изначально изображения, используемые в комиксах как средства визуализации, были элементарными, а текст, в отличие от литературных форм произведений, тривиальным) комикс стал доступным для рядового читателя, который находил в нём простой способ развлечения. Будучи малой формой нарратива, комикс укореняется в сознании мирового сообщества как уникальный феномен, повлиявший, в свою очередь, на развитие других проявлений массовой культуры. Стоит отметить значительное воздействие комикса на развитие кинематографа, мультипликации, фикшн-литературы, игровой индустрии. Именно благодаря комиксам мы можем говорить о кинокомиксах, занявших отдельную нишу в мировом киноискусстве. Это породило целые приёмы визуализации экранной картинки в фильмах. Яркими примерами выступают «Бунраку» (Г. Мош, 2011), «Город грехов» (Р. Родригес, Ф. Миллер, К. Тарантино, 2005), Пипец (М. Вон, 2011) и другие, где визуальная структура выстраивается так, как будто обычный зритель листает комикс, но в тоже время динамика происходящих событий не позволяет перейти фильму в экранный комикс. А возникшие жанры

супергеройского боевика, супергеройской драмы или комедии нашли своих фанатов, среди любителей подобных кинопродуктов современности или прошлого.

Образ супергероя как образ Другого/Чужого является «лакмусовой бумажкой общества, но ему можно часто определять то состояние болезни или здоровья, в котором то или иное общество находится»²¹¹.

Супергерой является олицетворением всего наилучшего, борцом против несправедливости, обладающим уникальными физическими способностями, которые он направляет на совершение подвигов или защиты слабых и нуждающихся.

В исторической ретроспективе комикс прошёл довольно длинный путь, став неким уникальным явлением своей эпохи, оказав воздействие на развитие других отраслей массовой культуры. Супергерои давно вышли за рамки комиксов, превратившись в героев кинематографа, мультипликации, литературы и других видов искусства.

Но так ли нов этот новый тип героя, созданный комиксами? С уверенностью можно сказать, что комикс, являясь художественным произведением и одновременно продуктом массовой культуры, содержит в себе структурные элементы «мифа»²¹². Линии событий, связанные с рождением и жизнью супергероя в структурном контексте, практически идентичны. Это заставляет нас обратиться к пониманию модели «рождения героя»²¹³. А К. Юнг обращается к мотиву отрешённости и покинутости при исследовании архетипа «божественного младенца»²¹⁴. Дж. Кэмпбелл акцентирует внимание на формуле перехода героя (исход – инициация – возвращение) как особого центрального ядра мономифа²¹⁵. В контексте этих

²¹¹ Якушенков С.Н. Эволюция образа Чужого на примере европейского дискурса о вампирах (О бедном вампире замолвим мы слово) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3. С. 264.

²¹² Михельсон О.К. Археология поп-культуры: новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера // Религиоведение. 2010. №4. С. 56-62.

²¹³ Ранк О. Миф о рождении героя. М. 1997. С. 6

²¹⁴ Юнг К. Г. Душа и миф. Шесть архетипов. Мн. 2004. С. 38.

²¹⁵ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд. «АСТ», М. 1997. С. 27-45.

подходов мы приходим к выводу, что «супергерой» полностью идентичен «герою» мифологическому.

Таким образом, так называемый новый тип героя, рождённый на страницах комиксов, является не таким уж и новым по своей сути. А истоки его можно рассматривать в структурном и психоаналитических контекстах.

Комикс, как вид искусства, если и является экраном, на который проецируется видение прошлого и настоящего в контексте социальных взаимоотношений, то одновременно он выступает и идеологическим проводником, выявляющим сознание и миропонимание людей и влияющим на них. Подобное явление отметил ещё С. Жижек по отношению к продуктам массовой культуры вообще, а не конкретно к комиксам. В книге «Накануне господина» С. Жижек даёт анализ фильма «Тёмный рыцарь: возрождение легенды», снятого по мотивам комиксов о Бэтмене. Он пишет: «...Здесь мы добрались до самого важного момента в фильме: захват власти Бэйном сопровождается массированным наступлением политико-идеологического фронта. Бэйн обнародует подлинные обстоятельства смерти Дента и освобождает заключённых, взятых под стражу на основании Закона Дента. Осуждая богатых и сильных, он обещает восстановить власть народа, обращается к людям с призывом «взять обратно свой город» – таким образом, Бэйн оказывается «настоящим активистом движения «Оккупай Уолл-стрит», призывающим 99 процентов людей объединиться и свергнуть социальные элиты». Потом фильм изображает власть народа: произвол показательных процессов и казни богатых, наводнение преступниками и прочими мерзавцами улицы...»²¹⁶.

Как видно, продукт массовой культуры представляет собой не только проекцию на социальные явления современности, но и продукт, который ещё и пытается дать им оценку, расставляя положительных и отрицательных персонажей по разным сторонам баррикад и формируя тем самым отношение зрителей к ним. Бэйн плохой, он чужой, он лидер движения

²¹⁶ Жижек С. Накануне господина. М. 2014. С. 138.

Оккупай Уолл-стрит. Бэтмен – хоть и другой, но он хороший, он борется с беззаконием и анархией²¹⁷. Таков пример идеологической функции комикса или фильма по комиксу.

Таким образом, комикс, как продукт массовой культуры, выполняет двойственные функции:

1. С одной стороны, это проекция на социальные отношения и явления и прошлого и настоящего;

2. С другой стороны, это идеологический проводник, формирующий оценочное отношение к социальным явлениям прошлого и настоящего;

Однако комикс выступает также источником возникновения новой продукции.

В Бронзовом и Новом веках истории комикса становится актуальным создание мультипликационных и кинематографических вселенных, основанных на сюжетах комиксов²¹⁸ (Marvel: Мстители, сольные фильмы о супергероях, сериалы об агентах Щ.И.Т. и прочее; DC: кинотрилогия Кристофера Нолана о Бэтмене, сериалы Стрела, Флеш, Готэм и другие). Следовательно, комикс находит своё проявление не только в качестве графических романов, но и в кинематографе, мультипликации и других видах искусства.

Сам образ супергероя комиксов, при анализе его тела в контексте феномена Другой/Чужой, формирует такой термин, как «костюмированный герой». Костюм выступает в качестве внешнего признака его Alter ego. Концепции М.М. Бахтина и Ж.-П. Сартра вводят схожие понятия, «взгляд» и «видение», обозначающие наблюдение за Другим, в коем Другой видится во внешних, не понимаемых им самим свойствах. Другой рождается «на пределах» тела, он обрисовывает границы Я²¹⁹. Вот именно каналом этого самого «видения», взаимодействия субъекта с Другим/Чужим и выступает

²¹⁷ Там же. С. 139.

²¹⁸ Goulart R. Comic book Culture: An Illustrated History (1st American ed ed.). Portland, Oregon: Collectors Press. 2000

²¹⁹ Бахтин М. Автор и герой в эстетическом творчестве // Эстетика словесного творчества. М. 1979. С. 111.

костюм супергероя комиксов²²⁰. Сам же феномен костюмированного героя, или костюмированного персонажа, не стал следствием комиксов, а напротив, является причиной возникновения супергероя на страницах комиксов. И хотя комикс трансформировался в явление массовой культуры лишь в начале XX в., примеры костюмированных героев в реальной жизни в исторической ретроспективе известны намного раньше.

В Англии в Викторианскую эпоху существовало множество примеров так называемых костюмированных персонажей, своим поведением вызывавших недоумение, страх и панику среди населения Лондона и окрестностей города. Одним из таких был Джек-Попрыгун, первые упоминания о котором датируются 1837 годом²²¹. Джонатан Дэвид Бэйрд сравнивает этого человека с Бэтменом: «Описания Джека и Бэтмена более чем схожи. Чтобы передвигаться по высотным зданиям, прыгая с крыши на крышу, Джек был облачён в эластичный костюм с плащом, напоминавший крылья, а на кончиках пальцев имелись металлические бритвы»²²². А историческое свидетельство даёт нам Майк Дэш в статье «To Victorian Bugaboo From Suburban Ghost», где один из очевидцев описывает Джека-Попрыгуна следующим образом: «Он выглядел ужасно: его глаза, как угли ада, горели красным и были прищурены, жёсткое лицо было увенчано чем-то вроде шлема; тело, тем временем, было облачено в плотно облегающий блестящий костюм, а к груди был привязан странный предмет, напоминавший лампу»²²³.

Обращает на себя внимание динамика изменения персонажа в дальнейшем восприятии образа Джека-Попрыгуна обычными людьми. Нам видится феномен трансформации тела костюмированного героя из обычного переодетого в костюм человека (мотивы его поступков нам не известны, мы

²²⁰ Сартр Ж.-П. Основная идея феноменологии Гуссерля — интенциональность // Проблемы онтологии в современной буржуазной философии. Рига. 1988. С. 88.

²²¹ Baird J. D. The Secret History of Costumed Heroes Part 1: Victorian Superbeings Invade London // An online journal of speculative fiction from a classical liberal perspective. 2013. [Электронный ресурс]. URL: nukemars.com

²²² Там же.

²²³ Dash M. To Victorian Bugaboo From Suburban Ghost. [Электронный ресурс] URL: mikedash.com

можем лишь предполагать, что движет действиями героя) до ужасающего монстра, чей «костюм» является частью его тела. Цитата: «...по мере распространения легенды о Джеке-Прыгуне, росли так же и его суперсилы. От огненного дыхания, до умения летать и стрелять лучами из глаз силы Джека увеличивались со временем»²²⁴.

Викторианская Англия знала ещё множество примеров таких костюмированных героев. И прямой связи с феноменом комиксов здесь по сути своей не прослеживается. Но имеется связь обратная. Возможно эти «костюмированные» персонажи волей или неволей оказали влияние на возникновение супергероя комикса.

А вот современное явление костюмированных персонажей имеет несколько иной подтекст по сравнению с продуктами массовой культуры. Необходимо отметить такое явление, как молодёжный косплей. Косплей (яп. косупурэ, сокр. от англ. costume play – «костюмированная игра») – форма воплощения действия, совершаемого на экране. Косплей возник в Японии и очень популярен среди фанатов манги и аниме. Основными прототипами костюмированной игры являются персонажи мультфильмов, аниме, видеоигр, фильмов, комиксов, легенд и мифов. Также прототипами могут являться реально существующие персоны из мира музыки и других сфер деятельности²²⁵.

Особую популярность в США, Европе и России приобрёл игровой косплей и косплей по героям фильмов и комиксов. Очень часто, посетив фестивали, посвящённые игровой индустрии, фикшен-литературе и комиксам, мы рискуем натолкнуться на сотни переодетых в своеобразные костюмы людей.

Анализируя феномен «костюмированного героя», приходим к следующим выводам:

²²⁴ Baird J. D. «The Secret History of Costumed Heroes Part 1: Victorian Superbeings Invade London» // An online journal of speculative fiction from a classical liberal perspective. 2013. [Электронный ресурс]. URL: nukemars.com

²²⁵ Clements J., McCarthy H. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Stone Bridge Press, 2006. С. 30.

1. Комикс, как феномен культуры, тесно вошёл в жизнь современного социума, оказывая заметное влияние на социальные взаимоотношения.

2. Супергерой комикса и костюмированный герой реальности имеют схожие черты, отсылающие к образу Другого/Чужого, как бинарной единицы восприятия тех и других обычным человеком.

Таким образом, костюмированный герой, являясь частью комикса, является и частью культуры современного общества и тесно связан с социальными взаимоотношениями между людьми. Мы можем наблюдать яркий пример влияния комикса на жизнь общества, а следовательно, комикс преодолевает границы явления массовой культуры и трансформируется в культуuroобразующий феномен, который находит отражение в социальных процессах.

Но существуют и обратные процессы. Особо стоит отметить подобные явления в их культурной и исторической ретроспективе. Довольно примечателен так называемый феномен «Деревни Дураков», который находит своё отражение во многих аспектах социальной жизни. Приведём следующий пример:

Три мудреца в одном тазу
 Пустились по морю в грозу.
 Будь попрочнее старый таз,
 Длиннее был бы мой рассказ²²⁶.

Все с детства прекрасно помнят это стихотворение С.Я. Маршака, в котором описывается трое псевдомудрецов, которые поступили, как настоящие глупцы, отправившись в грозу по морю в одном тазу²²⁷. На самом

²²⁶ Оригинал:

Three wise men of Gotham,
 They went to sea in a bowl,
 And if the bowl had been stronger
 My song had been longer

²²⁷ Маршак С. Избранные переводы. Стихи, сказки, переводы (Том 2). Гос. изд-во худож. лит-ры, 1955. С. 528.

деле это стихотворение является лишь переводом известной английской потешки²²⁸. Первая строчка *Three wisemen of Gotham* (Три мудреца из Готэма) является английской идиомой, обозначающей простоватых и глуповатых людей. Жители деревни Готэм (Gotham), что располагается в Ноттингемшире, прославились в истории своей простотой, поэтому им и дали подобное прозвище. Героям популярной детской потешки в «Индексе народных песен Роуда» (Roud Folk Song Index) присвоен номер 19695²²⁹.

Существует легенда, согласно которой в конце XII века король Англии Иоанн Безземельный захотел устроить рядом с деревней свою личную резиденцию. Крестьяне же, не желая содержать за свой счёт королевский двор, решили прикинуться слабоумными перед королевскими послами. Так в книге G. Seal «Encyclopedia of folk heroes» приводятся описания событий следующего характера: «всюду, куда ни шли послы, перед ними представали селяне, которые занимались бессмысленной и бестолковой работой. Король Иоанн, ознакомившись с отчётом, решил поставить свой охотничий домик в другом месте, а хитрые крестьяне хвастались по этому поводу: «мы считаем, что больше дураков проходит через Готэм, чем остаётся в нём»²³⁰.

В документах землевладения 1874 года, составителем которых был Томас Блант, приводятся описания встречи послов с жителями деревни, а также содержится стихотворение, которое навсегда закрепило за Готэмом прозвище «Деревня дураков»:

Не говорите мне о дураках из Готэма,
И об их угрях в лужах,
Коих, как говорят, они топили;
И о телегах, которые они тянули на крыши,

²²⁸ Opie I., Opie P. *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes* // Oxford: Oxford University Press, 2nd edn. 1951. С. 193.

²²⁹ Elias G. *The Tales Of The Wise Man Of Gotham*. Nottingham: Nottinghamshire County Council. 1991. С. 42.

²³⁰ Seal G. *Encyclopedia of folk heroes*. ABC-CLIO. 2001. С. 272-273.

Когда люди короля Иоанна глазели на них,
 И о сыре, который они катили с холма,
 И о кукушке, сидящей на кусте,
 Когда они обносили его забором;
 Такое о них рассказывали давно
 Болтуны молодые и старые
 В пьяном угаре.
 Я думаю, что дураки – это те, кто пойдут
 Поглазеть на куст с кукушкой,
 На телегу, амбар и угрей,
 Такие встречаются везде,
 И без усмешки мимо ходят
 Лишь истинные дураки²³¹.

Таким образом в стихотворении описывается то, что послы короля, когда приехали в Готэм, увидели, как несколько человек пытались утопить угря в луже воды, другие затаскивали телегу на крышу амбара, чтобы защитить древесину от солнечного света. Третьи отправляли с холма головки сыра, чтобы те сами катились в Ноттингем на рынок. Четвёртые пытались построить ограждение вокруг кукушки, чтобы та не улетела²³². От вида всего происходящего слуги короля действительно решили, что жители Готэма слабоумные дурачки, от чего в сознании англичан они получили уничижительное прозвище «Готэмские умники» или «Готэмские дураки», а само их поселение «Деревня дураков».

С тех самых пор выражения «Men of Gotham» или «Fool of Gotham» стали носить нарицательный характер и использоваться для обозначения слабоумных поступков. Интересен тот факт, что название деревни Готэм нашло своё отражение в искусстве, литературе и продуктах современной

²³¹ Blount Th. Tenures of Land. London. 1874. С. 133

²³² Opie I., Opie P. The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes // Oxford: Oxford University Press, 2nd edn. 1951. С. 194.

массовой культуры. Так, к примеру, выдающийся американский писатель-романтик, чьё имя некоторые возводят в статус «отца американской литературы», И. Вашингтон в 1807 году в цикле сатирических рассказов «Сальмагунд» сравнивает Нью-Йорк со знаменитой «деревней дураков», и вскоре за Нью-Йорком закрепляется прозвище Готэм²³³. Это прозвище используется для обозначения знаменитого мегаполиса до сих пор.

Подобные аллюзии нашли место и в среде продуктов массовой культуры, в частности в комиксах знаменитой компании DC о Бэтмене. Вымышленный город Готэм стал главным местом борьбы данного супергероя с суперзлодеями. В качестве названия мегаполиса оно впервые появилось в феврале 1941 года²³⁴, спустя полтора года после выпуска первого комикса о Бэтмене²³⁵. До того сюжетная линия осуществлялась или в неназванном городе, или в Нью-Йорке. Название города находится в резонансе со словами гот, готика (gotham — goth — gothic), это подчеркивается нарочитой мрачностью города, его гротескностью в контексте неоготики, самого Бэтмена и его противников, в мультфильмах и старых фильмах франчайза в городе показано множество неоготических небоскребов и статуй.

Скорее всего, само название Готэм перекочевало в комикс-вселенную не напрямую от английской деревни, а именно через прозвище Нью-Йорка, данное Ирвингом Вашингтоном. Но многие признаки странности, отчуждённости от реальности, инаковатости, присущие смыслу английского Готэма так же отразились в этом вымышленном городе супергероев и суперзлодеев. Также подобная связь напрямую наблюдается в одном из комиксов о приключениях Бэтмена в Аркхэме, когда Джокер, суперзлодей, враг Бэтмена, рассказывает тот самый стишок о трёх мудрецах²³⁶.

²³³ Irving W. Salmagundi. N.Y. 1807

²³⁴ Finger W., Kane B. Detective Comics // DC Comics. 1941. №48.

²³⁵ Finger W., Kane B. Detective Comics // DC Comics. 1939. №27.

²³⁶ Morrison G., McKean D. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth. DC Comics. 1989.

Таким образом, мы можем наблюдать, что комикс, как феномен массовой культуры, соединяет в себе традиции и новаторство, возводя традиционные элементы в статус аллюзий.

По сути своей английский Готэм и жители этой «деревни дураков» (Men of Gotham) являют собой уникальный образ Другого/Чужого как бинарной характеристики сознания общества «Свой-Чужой». «Свой» – это не дурак, который занимается бессмыслицей. «Свой» включён в те же социальные отношения, что и «Я», делает то же, что и «Я», думает так же, как и «Я». «Чужой» – это не «Я», это не «Свой», он дурак, он совершает бессмысленные, необдуманные вещи, которые либо не приносят пользы, либо идут во вред ему или «Мне». «Чужой» – это квинтэссенция всего инакового, отличного от «меня», чуждого «Мне», бессмысленного, враждебного.

Подобными характеристиками обладают и жители вымышленного города Готэм из комиксов. Его населяют странные личности: Бэтмен (человек-летучая-мышь), Робин (мальчик в маске, помощник Бэтмена), Женщина-кошка, Джокер (психопат-маньяк с гримом мима на лице), Пингвин (суперзлодей), Айсберг, Ядовитый плющ, Харли-квин, Двуликий, Загадочник и многие другие персонажи. Все они творят невероятные вещи, отличные от общепринятых норм, бодрствуют по ночами, когда обычные люди ночью спят, носят маскарадные костюмы в то время, как маскарада нет. Само их существование в рамках мегаполиса делает город Готэм – новой «деревней дураков», а супергерои и суперзлодеи становятся «людьми из Готэма» (досл. Men of Gotham) или теми самыми «мудрецами из Готэма».

Слово «мудрец» приобретает в данном контексте двойное значение – переносное в уничижительном смысле, «сам себе на уме», «сам себе мудрец», и второе – обладающий тайными от обычного человека знаниями, умениями, навыками, умеющий применить их на практике. Такими и выступают персонажи вымышленного города Готэм.

Одним из важнейших элементов является психиатрическая больница в городе Готэм-сити из комиксов вселенной DC Universe под названием «Arkham Asylum» или просто Аркхэм (Лечебница Элизабет Аркхэм для душевнобольных преступников (англ. The Elizabeth Arkham Asylum for the Criminally Insane)²³⁷. И хотя само название никак не связано с английским Готэмом и было заимствовано из творчества Говарда Лавкрафта²³⁸, психбольница-тюрьма, куда попадают суперзлодеи (мудрецы из Готэма) становится лейтмотивом концепции инаковатости Готэма, темой Дурачков. Именно оттуда сбегают они, чудаки из Готэма, чтобы творить свои сумасбродные дела.

Таким образом, выражение «человек из Готэма» прочно входит в сознание людей как понятие, обозначающее дурака, чудака, творящего слабоумные поступки. Оно находит отражение в литературе, искусстве и современных продуктах массовой культуры. Готэм, «деревня дураков», на наших глазах разрастается в целый мегаполис, который населяют эти самые «дураки» в костюмах и масках. Само слово «дурак» трансформируется в образ Другого/Чужого для обычного человека.

Определяя место комикса в массовой культуре, мы приходим к пониманию структуры тех процессов, которые возникают так или иначе в культурном пространстве. Массовая культура, как явление, в своём развитии занимает прочное место в глобальном мире, объединяя за счёт создания коммуникационного пространства многие аспекты социальных взаимоотношений. Анализ различных подходов к исследованию массовой культуры позволяют нам увидеть точную картину структуры последней, её место в жизни общества. А различные её элементы и их роль в контексте социальных взаимоотношений открывают обширную область для дальнейших исследований.

²³⁷ Там же.

²³⁸ Лавкрафт Г. Хребты безумия [Сборник рассказов]. Санкт-Петербург: Домино. 2010.

Герой комикса, будучи продуктом массовой культуры, находится в уникальном положении в пространственной структуре культуры. С одной стороны, он является проекцией на социальные отношения и явления и прошлого, и настоящего; с другой стороны, это идеологический проводник, формирующий оценочное отношение к социальным явлениям прошлого и настоящего. Но в тоже время он вобрал в себя многие процессы и явления, возникающие в обществе, тем самым демонстрируя свою важную роль в контексте социальных взаимоотношений.

Одновременно комикс становится ещё и источником дальнейшего развития массовой культуры, неся в себе огромный потенциал для создания новых продуктов, находящих применение в кинематографии, мультипликации, игровой индустрии и прочем.

Раздел 3. Генезис комиксного героя: от неомифологического сознания к социокультурной практике

Изучив генезис комикса и проанализировав рефлексию социокультурных процессов через героическое в американской массовой культуре, мы подошли к пониманию неомифологической парадигмы в США XX в. Но сам образ супергероя комикса очень важен в контексте осмысления этих самых процессов. Более того, герой и героическое, как в исторической динамике, так и в философском, и культурном дискурсах, выступает в качестве проявлений Другого/Чужого. Мы можем с уверенностью говорить о чуждости супергероя по отношению к индивиду, который вступает с ним в контакт: пытается прочувствовать образ через визуальное восприятие посредством чтения комикса.

Одним из факторов развития общества является проблема взаимоотношения субъектов этого социума с культурой Чужого. Она «ориентирована на исходно-первичный центр культуры и доступна только в виде опыта чужого, в некотором вчувствовании в чужое объединение людей в культуру и культуру этого объединения»²³⁹.

И хотя конструирование образа Другого/Чужого в комиксах происходит по всем тем же характеристикам, что и в историческом, и культурном, и философском дискурсах, всё же нам необходимо отметить ряд особенностей в формировании этого образа в контексте анализа феномена комиксного супергероя. Это позволит расширить и переосмыслить базисные черты Другого/Чужого, а также проследить эволюцию образа Супергероя в рефлексии американского общества на социокультурные процессы XX в.

²³⁹ Гуссерль Э. Картезианские медитации // Гуссерль Э. Собр. соч. / пер. в нем. В.И. Молчанова. М. 2001. Т4. С. 120-121.

3.1. Эволюция образа героя в американском комиксе

Качественный переход из одной мировоззренческой парадигмы не значит полный отказ от предыдущей. Некоторые элементы мифологии присутствуют и по сей день, приобретают новые характеристики, изменяются содержательные и качественные формы существования. Такие явления, как например продукты массовой культуры, литературные произведения и прочее, вбирают в себя многие структурные элементы мифа.

Термин «миф» происходит из греческого языка, переводится, как предание, сказание, слово, рассказ, учение и означает буквально повествование, передающее представления людей о мире, месте человека в нём, о происхождении всего сущего, о богах и героях²⁴⁰.

Ф. Х. Кессиди писал: «миф» – это чувственный образ и представление, своеобразное мироощущение, а не миропонимание», не подвластное разуму сознание, скорее даже доразумное сознание. Грезы, волны фантазии — вот что такое миф»²⁴¹.

Рассмотрение мифа у Р. Барта сводится к семиологической системе. Он ссылается при этом на известную модель знака Соссюра. Таким образом, миф, по Барту, это система, в которой выделяются три основных элемента: означающее, означаемое и сам знак, выступающий как результат ассоциации первых двух элементов²⁴².

Мифологическое мышление К. Леви-Стросса характеризует как способное к обобщениям, классификации и анализу, как вполне «научное», логическое (в противоположность утверждениям Леви-Брюля) и никак не зачаточное. Оно составило субстрат человеческой цивилизации²⁴³. А подходя

²⁴⁰ Kirk, G. S. *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*. Berkeley: Cambridge University Press. 1973. С. 94.

²⁴¹ Кессиди Ф. Х. *От мифа к логосу*. М.: Мысль, 1972. С. 212 с.

²⁴² Барт Р. *Мифологии / Перевод, вступ. ст. и коммент. С.Зенкина*. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. С.

32

²⁴³ Леви-Стросс К. *Структурная антропология*. М. 2001. С. 154.

к пониманию мифа с позиции структурализма, К. Леви-Стросс постулирует тот факт, что большинство их сюжетов сводятся к единым универсальным мотивам²⁴⁴.

Как видно, существуют различные подходы в понимании мифа как культурного феномена, и как мировоззрения: от лингвистического анализа языка мифа и диалектического подхода в его изучении до структуралистского и постструктуралистского понимания этого явления.

Если мы остановимся на структуралистском подходе, то область изучения такого явления, как миф расширяется, а границы понимания мифа размываются. Именно этот подход, при изучении продуктов массовой культуры, и заставляет нас прийти к выводу, что последние как раз таки вписываются в рамки понимания неомифологического нарратива.

Еще в середине XX в. некоторые ученые заметили, что многие нарративы XX в., особенно являющиеся частью массовой культуры, по многим своим показателям напоминают типичный мифологический нарратив эпохи архаики. Особенно ясно это стало после многочисленных популярных работ Дж. Кэмпбелла по сравнительной мифологии. И хотя первая работа Дж. Кэмпбелла²⁴⁵ вышла уже в 1949 г., и основывалась она на уже имеющихся трудах по сравнительной мифологии, тем не менее, ее можно считать революционной работой, повлиявшей как на анализ комиксных героев и сюжетов учеными, так и на сам процесс создания комиксных произведений, который в конечном итоге завершился превращением комикса в неомифологический нарратив, создаваемый на основе кэмпбелловской теории мифа. Но вряд ли эту ситуацию по отношению к комиксу можно считать уникальной. Подобное можно отметить и в развитии фэнтезийного нарратива²⁴⁶, что говорит о большой востребованности неомифологического дискурса современным западным социумом.

²⁴⁴ Там же. С. 236.

²⁴⁵ Campbell J. *The Hero with a Thousand Faces*. N.-Y.: Pantheon Books, 1949.

²⁴⁶ Демина А. В. *Фэнтези в современной культуре: философский анализ: автореф. дис. ... канд. фил. наук: 24.00.01 / А. В. Демина. Астрахань. 2015.*

Комикс, как вид искусства, становится полезным для проецирования не только настоящего, но и прошлого, донося до читателей современности, пусть и в искажённом виде, даже наследие предыдущих поколений.²⁴⁷ Как мы уже говорили ранее, примеры подобного на страницах комиксов: это и фашистская идеология в Италии, и образ «добра с кулаками» в лицах Супермена и Бэтмена, и появление на страницах комиксов героев с тематикой Холодной войны²⁴⁸.

Но если комикс, как вид искусства, и является экраном, на который проецируется видение прошлого и настоящего в контексте социальных взаимоотношений, то одновременно он является и идеологическим проводником, дающим оценки этим явлениям прошлого и настоящего.

Миф — многоуровневая система. Среди множества ее функций наиболее существенны следующие:

- семиотическая, или знаковая (это чтение текстов на специфическом языке знаков);
- гносеологическая, или познавательная (опыт человеческих поколений, способность накапливать знания о мире);
- коммуникационная (функция трансляции) (это механизм передачи опыта от поколения к поколению, социальная память человечества);

Таким образом, комикс, как феномен культуры, вписывается в эти функции. Яркий пример: Супермен появился в США в период депрессии. Атмосфера потерянности, упадка, безысходности породила образ мальчика, способного взять на себя ответственность за судьбы других людей, стать им примером, защитой и своеобразной иконой²⁴⁹.

²⁴⁷ Полякова Кс. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга: диссертация кандидата филологических наук: 10.02.20. СПб. 2004. С. 121.

²⁴⁸ Там же. С. 95.

²⁴⁹ Романова А.П., Хлыщёва Е.В., Якушенков С.Н., Топчиев М.С. Чужой и культурная безопасность. М. 2013. С. 60.

Меняется эпоха, и в годы Второй мировой войны инопланетянин, как спаситель Америки, уже малоэффективен. Теперь становится нужен американский, национальный герой, призванный побудить патриотические чувства американцев – Капитан Америка, сражающийся с нацистами, и вобравший в себя все черты идеологической направленности комикса²⁵⁰.

Аксиологически и Супермен, и Капитан Америка качественно выражают идею, ради которой они и были созданы. Супермен несёт в себе идею супергероя, который призван вывести людей из тьмы отчаяния, берёт на себя ответственность за поступки людей, защищает их. Капитан Америка становится воплощением американских ценностей, борцом за демократию, свободу, которая находится под угрозой нацизма и военной агрессии Третьего рейха.

Семиотическую функцию эти комиксы выполняют на уровне языка и символов, транслируя в общество множество скрытых идей и культурных паттернов.

Гносеологическую функцию комикс выполняет на уровне накопления знаний о мире: это, во-первых, исторические аспекты, эпохи, в которых зародились те или иные герои. Например, в эпоху холодной войны, для издательств стала актуальной именно проблема угрозы ядерной войны, и на страницах комиксов мы встречаем таких героев (суперзлодеев), как Атомный человек и другие, олицетворявших и проецировавших отношение своих авторов к событиям того времени. Все эти супергерои живут и творят в тех исторических условиях, в которых и были созданы. Наука на страницах комиксов становится не главным инструментом прогресса человечества, а созидательницей «мифа», как явления в комиксе. Халк²⁵¹, Ящер²⁵², доктор Осьминог²⁵³, Железный человек²⁵⁴ – это образ учёного, который с помощью

²⁵⁰ Там же. С. 61.

²⁵¹ Lee S. The Incredible Hulk // Marvel Comics. 1962. №1.

²⁵² Lee S. The Amazing Spider-Man // Marvel Comics. 1963. №6.

²⁵³ Lee S. The Amazing Spider-Man // Marvel Comics. 1963. №3.

²⁵⁴ Lee S. Tales of Suspense // Marvel Comics. 1963. №39.

своих знаний приобрёл супервозможности и стал Другим/Чужим, супергероем, суперзлодеем в глазах обычных людей.

Коммуникационную функцию комикс, как миф, выполняет в идеологической направленности. Если комикс, как вид искусства, и является экраном, на который проецируется видение прошлого и настоящего в контексте социальных взаимоотношений, то одновременно он является и идеологическим проводником. Это справедливо не только для комиксов как таковых, но и для других продуктов массовой культуры: будь то кинематограф или мультипликация, или массовая художественная литература²⁵⁵.

Многие элементы комикса как раз соответствуют мифологической структуре: архетипы супергероев (Конан-варвар, ребёнок сирота – начиная от Супермена и Бэтмена до Человека-паука и отринутых обществом большинства мутантов из Людей-Икс, полубожественных и божественных героев, заимствованных напрямую из греческой и скандинавской мифологий – Геракл, Зевс, Один, Тор, Локи, Чудо-женщина и многие другие), сюжетные мотивы комиксов, элементы построения комикса, как «мифа» и прочее. Всё это приводит нас к выводу, что комикс, как продукт массовой культуры, можно рассматривать с позиции анализа неомифологического нарратива.

Другим моментом, который становится важным в данном контексте, является мотив супергероя как главного действующего лица комикса. В рамках изучения комикса как неомифологического нарратива встаёт вопрос о конструировании образа супергероя.

В комиксах самым часто встречаемым архетипом становится «архетип сироты», который вбирает в себя элементы брошенного на произвол судьбы, ущербного во многих планах человека, неспособного ни на что²⁵⁶. Сиротливость героя, его отчужденность от общества можно рассматривать как главный признак его инаковости. Он – Другой, обреченный на

²⁵⁵ Жижек С. Накануне господина. М. 2014. С. 138.

²⁵⁶ Юнг К. Г. Душа и миф. Шесть архетипов. Мн. 2004. С. 41.

существование вне общества, вне традиционных институтов. И даже в том случае, когда ему удастся каким-то образом инкорпорироваться в общество, его неминуемо ждет разочарование: предательство друзей, болезнь или смерть близких, что вновь выталкивает его на периферию, делая его маргиналом.

Супермен²⁵⁷, Бэтмен²⁵⁸, знаменитейшие супергерои, созданные в издательстве DC Comics, являются яркими примерами подобного архетипа. Человек-паук²⁵⁹ же стал героем куда более глубоким образом. Он – не просто сирота, лишившийся родителей, он ещё и подросток с кучей проблем, социофоб, не принимаемый обществом других подростков. Будучи изгоем, он испытывает на себе презрение окружающих, смех и шутки в свою сторону. Оба его альтер-эго, Питер Паркер и Человек-паук, становятся носителями этого маркера Другой/Чужой.

Дж. Кэмпбелл, говоря о роли бессознательного в мифологии,²⁶⁰ видит корни этого в первобытном страхе архаичного ребёнка, связанном с инициацией: «У аборигенов Австралии, к примеру, одним из основных моментов испытаний инициации (когда юноша с наступлением зрелости отдаляется от своей матери, официально вводится в общество мужчин и знакомится с их тайными знаниями) является обряд обрезания. Когда приходит время обрезания, мальчикам из племени мурнгин отцы и старики говорят: «Большой Змей Отец слышит запах твоей крайней плоти; он требует ее». Мальчики принимают сказанное за чистую правду, это чрезвычайно пугает их. Обычно они находят убежище у матери, бабушки или у какой-либо другой любимой родственницы, так как знают, что мужчины собираются отвести их в мужское место, где ревет великий змей. Женщины

²⁵⁷ Siegel J., Shuster J. Action Comics // DC Comics. 1938. №1

²⁵⁸ Kane B., Finger W. Detective Comics // DC Comics. 1939. №27.

²⁵⁹ Lee S. Amazing Fantasy // Marvel Comics. 1962. №15.

²⁶⁰ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд. «АСТ», М. 1997. С. 7.

ритуально оплакивают мальчиков; это делается для того, чтобы не дать великому змею проглотить их»²⁶¹.

И он же утверждает, что герой мифов проходит определённый путь становления его как супергероя, обладающего сверхсилой, сверхспособностями. Этот путь Кэмпбелл и связывает с инициацией, а точнее, страхом перед инициацией. Чтобы герой мифа стал настоящим героем, ему нужно повзрослеть, перейти из мира женщин в мир мужчин, переродиться: «Путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение – инициация – возвращение; которую можно назвать центральным блоком мономифа. Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного: там он встречается с фантастическими силами и одерживает решающую победу: из этого исполненного таинств приключения герой возвращается наделённым способностью нести благо своим соплеменникам»²⁶².

Питер Паркер (альтер-эго Человека-паука), мальчик-сирота, унижаемый своими сверстниками подросток, находит уединение в изучении науки. Из повседневности он с головой уходит в своё хобби, мечтает стать учёным и заняться научными исследованиями. Наука, как собирательный образ в данном конкретном случае символизирует ту самую область удивительного и сверхъестественного, обладающую тайными знаниями (общество мужчин).

Процесс инициации здесь проходит следующим образом: по сюжету Питер приходит с классом на экскурсию в научную лабораторию корпорации Оскорп, где проходят исследования в области геной инженерии. Во время экскурсии Паркера случайно кусает генетически изменённый паук. Из-за укуса молодой человек впадает в кому на три дня. Врачи разделяются во мнениях: выживет ли Питер. Эти три дня главный герой испытывает

²⁶¹ Там же. С. 27

²⁶² Там же. С. 40

настоящие мучения, бред и галлюцинации. А по истечении срока он просыпается наделённым сверхспособностями и суперсилой²⁶³.

Сам этот путь героя Питера Паркера показан также в экранизациях приключений о Человеке-пауке: трилогия «Человек-паук» режиссёра С. Рэйми и перезапуск франшизы под названием «Новый Человек-паук» режиссёра М. Уэбба.

«Инициация» героя в картинах проходит куда более глубже, нежели просто героическое противостояние паучьему яду, а иногда даже перевернута по своей сути. Во второй части «Человека-паука» С. Рэйми у Питера Паркера не складывается личная жизнь, хотя всё казалось, идёт прекрасно: он переехал от тётушки Мэй (символический переход матрилокального состояния в патрилокальное), стал жить отдельно, его прославляют, как супергероя, и он собирается сделать предложение своей девушке, Мэри Джейн Уотсон. Но вдруг ряд событий переворачивают всё с ног на голову: Мэри уходит от него к другому, лучший друг, Гарри Осборн, обвиняет Человека-паука в смерти его отца, а во время научной презентации доктора Отто Октавиуса происходит несчастный случай, в результате которого умирает жена Октавиуса, а сам доктор проходит свою «инициацию» и становится суперзлодеем Доктором Октопусом (Осьминогом) (даже имена в данном случае резонируют между собой: Октавиус – Октопус). Питер начинает замечать, что суперсилы его покидают, и в итоге он решает завязать с супергеройской карьерой. Символично, что Питеру придётся ещё раз пройти «путь». Он уходит в мир непознанного, мир необычного, а в данном случае в обычный мир, который и становится для него чем-то удивительным. Теперь он простой взрослый человек, ему приходится подстраиваться под категории обыденности. Он снова сталкивается с рядом испытаний, в конечном итоге пройдя которые, он возвращается, снова получив свои суперспособности, и становится Человеком-пауком.

²⁶³ Lee S. *Amazing Fantasy // Marvel Comics*. 1962. №15.

В экранизации Марка Уэбба «Новый Человек-паук» этот путь оказывается для Питера Паркера не пройденным. Гвен Стейси, каноническая первая девушка Питера Паркера по комиксам (Мэри Джейн в комиксах является второй девушкой Человека-паука), являет собой символ женского общества, общества матери, в котором ребёнок проводит свои первые годы жизни до инициации. И хотя Питер уже получил свои сверхспособности, путь становления героя, его мотив показан в фильме куда более длинным. Сами две части, «Новый Человек-паук» и «Новый Человек-паук: Высокое напряжение», как раз таки и являются сюжетом этого самого перехода Паркера из матрилокального в патрилокальное состояние. Первая часть заканчивается вроде бы логично: во время финальных событий умирает отец Гвен Стейси, офицер полиции, который раскрывает личность Человека-паука, и перед смертью берёт с него обещание, что Питер бросит Гвен Стейси и не будет подвергать её опасности. Другими словами Питер должен бросить мир матери, пройти инициацию и войти в мир мужчин. Сперва Питер сдерживает своё слово. Но вторая часть начинается с того, что Питер продолжает встречаться с Гвен. Следовательно, мальчик осознанно не покинул старое общество, старый мир. А значит, он ещё не сформировался, как герой. Сам этот путь «инициации» раскрывается лишь в финале второй части картины, когда смерть Гвен Стейси от рук то ли самого Человека-паука, то ли суперзлодея Зелёного Гоблина (друг Питера Гарри Осборн) знаменует этот самый переход Питера из матрилокального в патрилокальное состояние.

Другой пример интересен тем, что он вбирает в себя некоторые аспекты проблемы ориентализма и формирует образы Другого/Чужого в контексте дихотомии Запад/Восток²⁶⁴. Это пример Бэтмена. Молодой Брюс Уэйн (альтер-эго Бэтмена) сын миллионера Томаса Уэйна, в детстве становится свидетелем убийства его родителей. Этот факт отсылает нас к архетипу мальчика-сироты (Другому), о котором говорилось выше. После

²⁶⁴ Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока. М.: Русский мир. 2006. С. 15.

смерти родителей молодой Брюс наследует состояние отца, его корпорацию и становится могущественным и богатейшим человеком Готэма, мегаполиса, в котором разворачиваются события. Но став чуть старше, он решает покинуть этот «цивилизованный мир» и отправляется в Азию, чтобы изучать боевые искусства и философию (так называемые «тайные знания» для человека Запада). Там он вступает в таинственную Лигу Теней (в других вариациях Лигу Убийц), где её глава, Ра'с аль Гул (олицетворение всего восточного – начиная от имени – Гул или Гуль переводится с арабского как «демон» и заканчивая внешностью), обучает Брюса всему, что знает сам. В итоге Брюсу приходится пройти последнее испытание – выдержать схватку с каждым членом «Лиги Теней» и с самим Ра'сом аль Гулом. Пройдя испытание и получив эти «тайные» знания, молодой Уэйн возвращается на родину, в Готэм, уже со сверхспособностями (обученный), где он надевает костюм летучей мыши и начинает бороться с преступностью²⁶⁵. Вот яркий пример пути героя (в данном случае супергероя), описанный Кэмпбеллом, как основа мономифа.

Другим важнейшим аспектом в этом случае, описанным выше, является экранизация данного комикса режиссёром К. Ноланом «Бэтмен: начало», где Ра'с аль Гул в своём стремлении обучить Брюса Уэйна всему тому, что знает сам, преследует цель уничтожить крупнейший мегаполис мира Готэм, как когда-то «Лига Теней» уничтожила и Рим, и Карфаген, и Вавилон и другие крупнейшие центры Древнего мира. Отказавшись от этого, Уэйн якобы уничтожает «Лигу Теней», но спасает Ра'су аль Гулу жизнь.

В данном случае можно наблюдать описанный Эдвардом Саидом феномен ориентализма²⁶⁶: Восток в лице Ра'са аль Гула изображается таинственным, но в тоже время агрессивным, стремящимся уничтожить «прогнивший» запад. В это же время Ра'с аль Гул – олицетворение собирательного образа кочевника-монгола чингизхановской эпохи, который

²⁶⁵ Siegel J., Shuster J. Action Comics // DC Comics. 1938. №1.

²⁶⁶ Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока. М.: Русский мир. 2006. С. 31

огнём и мечом, словно скальпель впивается в тело больного, чтобы выпустить заражённую кровь и спасти умирающий организм²⁶⁷. Но на его пути становится Бэтмен – олицетворение всего самого хорошего, что есть в Западе, и побеждает Ра'са, тем самым он спасает Готэм (символ Запада, западного образа жизни) от гибели.

Но каков мотив героя во всех этих случаях? Почему супергерой становится на путь справедливости и борьбы с преступниками и злодеями? Почему он защищает слабых и беззащитных и берёт на себя ответственность за поступки людей?

Прекрасный пример в данном случае приводит Максим Горький в рассказе «Старуха Изергиль», где Данко, герой третьей части, спасает свой народ, выведя его из дремучего леса на новые земли.²⁶⁸ Лейтмотивом рассказа становится самопожертвование Данко – он раскрывает свою грудь и достаёт пылающее сердце, чтобы осветить путь в ночи для всех страждущих. Примечательно то, что после того, как народ Данко выбрался из леса, герой падает на землю мертвый, и никто даже не замечает этого, и только один человек подходит к телу и то лишь за тем, чтобы растоптать угасающее сердце.

Этот мотив самопожертвования лежит в основе любого мифа, комикса, рассказа или любого другого продукта массовой культуры, когда зарождение героя начинается с понимания им этого самопожертвования. Оно всегда подразумевает насилие или само насилие над героем (раскрытие грудной клетки Данко или же схватка Человека-паука с Зелёным Гоблином в *Ultimate Spider-man* с последующей смертью героя²⁶⁹). Иногда на этом и заканчивается мотив героя, иногда герой возрождается, как птица-феникс из пепла.

Таким образом, анализируя миф и мифологическое мировоззрение, мы приходим к выводу о том, что в современном мире продукты массовой

²⁶⁷ O'Neil D. J. Adams N. Batman // DC Comics. 1971. №232.

²⁶⁸ Горький М. Старуха Изергиль. Аegitas, 2014. С. 77

²⁶⁹ Bagley M. Ultimate Spider-man. Death of Spider-Man. Marvel Comics.2011.

культуры, в частности комиксные супергерои, вобрали в себя многие мифологические черты. По всем своим параметрам комиксы полностью или частично копируют структурную и функциональную стороны мифа, становясь неким «мифом» современности. «Путь инициации», путь становления герой в и комиксах, и в мифе проходит один и тот же, а мотивом супергероя, как и героя в любых других произведениях, становится мотив «самопожертвования».

Философия культуры XX в. включила в свой категориальный аппарат новый термин «тело», который обозначает существенные изменения в постижении субъекта. Наличие бинарных оппозиций в философии дало толчок к возникновению такого понятия. Данные оппозиции базируются на противопоставлении тела духу, телесности – сознанию, мышления–чувственности.

Установление тела как «иного» субъекта даёт возможность использовать ещё один важный элемент понятийного аппарата – понятие «Другой/Чужой».

В сформировавшемся виде термины «Тело» и «Другой» в новой концепции субъекта применяются в феноменологии М. Мерло-Понти²⁷⁰ и Э. Гуссерля²⁷¹, а также в экзистенциализме Ж.-П. Сартра²⁷². Взаимодействие образа Другого и особой телесности в этих концепциях рассматривается в контексте проблемы конструирования субъекта.

В работе М.М. Бахтина «Автор и герой в эстетической деятельности» также производится анализ тела как Другого и самого тела Другого²⁷³. По мнению учёного, обращение к Другому – это прежде всего эстетическое обращение. М.М. Бахтин вводит понятие «видение», которое похоже по

²⁷⁰ Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / Пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука. 1999. С. 48

²⁷¹ Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая / Пер. с нем. А.Ф. Михайлова; Вступ. ст. В.А. Куренного. М.: Академический Проект. 2009. С. 78.

²⁷² Сартр Ж.-П. Основная идея феноменологии Гуссерля – интенциональность // Проблемы онтологии и современной буржуазной философии. Рига. 1988. С. 87

²⁷³ Бахтин М. Автор и герой в эстетическом творчестве // Эстетика словесного творчества. М. 1979. С. 111.

содержанию на термин Ж.-П. Сартра «взгляд»²⁷⁴; видение – это неотрывное наблюдение за Другим, в коем Другой видится во внешних, не понимаемых им самим свойствах. Другой рождается «на пределах» тела, он обрисовывает границы Я. Всесторонний анализ личности невозможен без Другого, понимание Другого о самом себе складывается лишь при участии Я. Следовательно, при анализе открывается и социальная основа понятия тела²⁷⁵.

Связка «тело-Другой» в дальнейшем развивается в философии постмодернизма. В данной концепции раскрывается утверждение подчиненного положения «тела» и телесности в системе культуры.

Названные термины применяются в постмодернистском проекте «деконструкции» её автором Ж. Деррида²⁷⁶, для которого характерно использование бинарных конструкций, создающих систему категорий метафизики. Таким образом, можно выявить важнейшие бинарные термины, такие как сознание/тело и Я/Другой. «Я», субъект – субстанция и/или конструкт метафизики, следовательно, необходимо его «обратить», перевернуть оппозицию. Тело – знак, символ – элемент письма, поэтому оно включается в новую онтологию²⁷⁷.

Деконструкция единства культуры, используемая философами постмодернизма, сопровождается разрушением тела-канона. Тело меняется и приобретает вид «тела без органов». Это утверждение, возникшее в русле шизоанализа Ж. Делеза и Ф. Гваттари,²⁷⁸ доводит требование «снятия» субъекта до логического завершения: целостность тела разлагается на множество единичных ощущений. Если быть точнее, это тело, которое лишено образа, отстранённое взаимодействие Я со средой²⁷⁹.

²⁷⁴ Сартр Ж.-П. Основная идея феноменологии Гуссерля – интенциональность // Проблемы онтологии в современной буржуазной философии. Рига. 1988. С. 88.

²⁷⁵ Там же. С. 89.

²⁷⁶ Деррида, Ж. О грамматологии / Пер. с фр. и вст. ст. Н. Автономовой. М.: AdMarginem, 2000. С. 64.

²⁷⁷ Пигалев А. И.Р. Жирар и М. Хайдеггер: о смысле «преодоления метафизики» // Вопросы философии. 2001. №9 (10), С. 155.

²⁷⁸ Делез, Ж., Гваттари, Ф., Анти-Эдип. Капитализм и Шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина. У-Фактория. 2007. С. 241

²⁷⁹ Подорога В. Феноменология тела. М., 1995. С. 57.

В исследованиях Жирар взаимодействие Другого и его тела происходит по-другому. Центральным понятием его концепции выступает мимесис, или «подражание». Это создаёт насилие, разрывающее единство индивидов. Ему свойственно распространяться и вести к миметическому кризису, когда индивид не может отделить себя от соперника. Измененное тело – это тело «чудовищного соперника», возникающего в «галлюцинаторной фазе» миметического кризиса²⁸⁰. Жертвоприношение символизирует установление порядка культуры. Тело как тело жертвы основывает единство человеческих общностей и поэтому – священо. Тело символизирует и буквально воплощает, то есть делает материальным единство общности²⁸¹.

В момент встречи с объектом, обладающим характеристиками инаковости, у субъекта актуализируются первичные категории восприятия «иного объекта». Происходит оценка его внешних атрибутов, или так называемая «перцепция» Другого через чувства. В этом процессе особое место занимает «визуализация», то есть первичное конструирование образа Другого/Чужого на основе зрительного восприятия. Тело в таких случаях противостоит субъекту, как его «иной». Примером этого может послужить всё та же экранизация «Нового Человека-паука» М. Уэбба. В первой части Человек-паук в сцене спасения маленького ребёнка из машины, повисшей на паутине под мостом над рекой, впервые контактирует с субъектом напрямую. Момент «визуализации» наступает, когда Питер Паркер пробирается в машину и замечает там испуганного мальчика. Он просит его обратить на него внимание и следовать его инструкциям. Весьма примечательна в данной ситуации реакция ребёнка: он впервые вживую увидел супергероя в маске – произошла первичная «перцепция» Другого через зрительный контакт, что и отсылает нас к понятию, введённому Ж.-П. Сартром «взгляд» или бахтинское «видение». Маска Человека-паука, как один из элементов его тела, была

²⁸⁰ Пигалев А. И. Р. Жирар и М. Хайдеггер: о смысле «преодоления метафизики» // Вопросы философии. 2001. №9 (10). С. 155.

²⁸¹ Там же. С. 156.

лишена привычных для субъекта органов, то есть в данном случае вестиментарность Человека-паука сводится к делёзовскому понятию «тело без органов». Ребёнок воспринимает супергероя не как Своего, такого же, как он, а как Другого, возможно, даже и Чужого. Мальчик пугается Человека-паука и отказывается слушаться его. Символичным становятся дальнейшие действия Питера Паркера: он снимает маску, тем самым разрушает изначальную конструкцию своего тела как Другого. Теперь герой перестаёт быть Другим в глазах мальчика – он приобретает «человеческие» характеристики. Именно это действие и заставляет перестать бояться Другого/Чужого, теперь он воспринимает Человека-паука как Своего, что приводит в конечном счёте к отлаженным действиям и спасению ребёнка из загоревшейся машины.

С. Н. Якушенков в статье «Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире» утверждает: «В большинстве случаев конструирование образа Другого/Чужого происходит по линии метафорического переноса его в разряд монстров, животных и т.п. Другой/Чужой, чьё развитие понимается человеком, находящимся на низшей ступени развития, трансформируется из животного мира в мир монстров или сверхъестественных существ. И этот процесс весьма логичен, так как в древности восприятия мира происходило по линии дихотомии человек / природа, культура / дикость. Большинство мифов разных народов мира повествует о том, как люди путем обмана завладевают культурными объектами, находящимися во владении зверей»²⁸².

Не выступает исключением и конструирование тела супергероя/суперзлодея в американских комиксах. В статье С. Н. Якушенкова «Образ Чужого – от деконструкции к конструкции» даётся подробный анализ эволюции образа Чужого, как феномена культуры, от

²⁸² Якушенков С. Н. Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4. С. 234.

первобытного к классовому обществу²⁸³, поэтому мы не будем подробно останавливаться на этом подходе, лишь взяв за основу выводы этого исследования для нашего дальнейшего анализа.

Супергерой – выдуманный персонаж, обладающий феноменальными физическими способностями, суперсилами. Благодаря им, он совершает подвиги ради общего блага²⁸⁴. Его антиподом в комиксах выступает суперзлодей. Сила и подвиг супергероя измеряются силою суперзлодея. Последний выступает мерилем подвига героя, ведь битва с этим злодеем (монстром) является кульминацией подобных нарративов, как в прошлом, так и в настоящем.

По сути своей, дихотомия «супергерой/суперзлодей» выступает продуктом не только периода архаики или Средневековья, но и современного общества, и в тоже время имеет сложную структуру конструирования самого образа тела Другого/Чужого, вбирая в себя проекцию разных стадий развития мирового социума. Мифологическая и порой реальная борьба соперников, часто представлявших собой разные части социума, является неотъемлемой частью любого агона, что находит свое подтверждение как в нарративе, так и в ритуале, превращаясь в действие, возведенное в ранг мифа, о чем подробно говорила еще О. Фрейденберг: «Один 'герой' олицетворяет аспект 'преисподней; другой – 'неба'. В иной метафористике это не битва, а спор, 'прение' (препирательство) жизни и смерти в форме перебрасывания камнями или словами (вопросами и ответами, «да» и «нет»). Несмотря на представление о единстве тотема, в реальности всегда присутствуют две его стороны – сторона преисподней-смерти и неба-жизни. Один из тотемов всегда обращается к другому, к своему антиподу; реально это две группы людей или вожак со своим коллективом»²⁸⁵.

²⁸³ Якушенков С.Н. Образ чужого – от деконструкции к конструкции // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3. С. 242.

²⁸⁴ См.: Empire Comics // National Periodical Publications v. New York Court of Appeals, 21 апреля 1954.

²⁸⁵ Фрейденберг О. Миф и литература древности. М.: Восточная литература, 1998, С. 77.

Тело супергероя, как носителя бинарного образа Другого/Чужого, конструируется на основе трёх отличительных признаков, на которых и зиждется формирование всех Других/Чужих. Это вестиментарность (внешность), алиментарность (гастрономические предпочтения) и сексуальность²⁸⁶.

Взяв во внимание первую характеристику – вестиментарность, и применяя предложенный С. Н. Якушенковым подход к эволюции образа Другого/Чужого²⁸⁷, можно классифицировать супергероев/суперзлодеев американских комиксов следующим образом:

1. *Alius Naturalis* – Природный Другой. Эта категория включает в себя зооморфные, полиморфные и тероморфные образы. Они либо наделены животными, демоническими суперспособностями, либо их Тело (или костюм, как часть Тела) выступает в качестве образа какого-либо животного или демона. Супергерои или суперзлодеи данного разряда возникают, как проекция первобытных, неосознанных страхов человека перед образом дикого, природного Другого/Чужого (*Alius Naturalis*). Происходит активное наделение его тероморфными чертами, антропофагными характеристиками, демонизация или монстроизация²⁸⁸. Яркие примеры: Ночной Филин II²⁸⁹ (персонаж комиксов издательства DC Comics. Его альтер-эго – Дэниэл Драйберг – носитель костюма, сделанного по аналогии с птицей филин. Носил прозвище Голубой жук, является вторым человеком по имени Ночной Филин. Первым был Холлис Мейсон, который работал в первой команде костюмированных героев), Человек-паук²⁹⁰ (Альтер-эго Питер Паркер, его укусила радиоактивный, а в поздних версиях генномодифицированный паук, благодаря чему он приобрёл суперспособности, похожие на паучьи), Бэтмен²⁹¹ (герой издательства DC Comics, альтер-эго Брюс Уэйн,

²⁸⁶ Якушенков С.Н. Тело Варвара..., С. 243.

²⁸⁷ Якушенков С.Н. Образ чужого – от деконструкции к конструкции, С. 243.

²⁸⁸ Якушенков С.Н. Тело Варвара..., С. 235.

²⁸⁹ Cooke, Jon B. Alan Moore discusses the Charlton-Watchmen Connection. [Электронный ресурс] URL: <http://www.twomorrrows.com/comicbookartist/articles/09moore.html>

²⁹⁰ Lee S., Ditko S. Amazing Fantasy // Marvel Comics. 1962. №15.

²⁹¹ Kane B., Finger B. Detective Comics // DC Comics. 1939. №27.

миллиардер, владелец корпорации Уэйн Инкорпорейтед, гражданин Готэма, после смерти родителей надевает костюм, внешне похожий на летучую мышь и выходит на улицы города бороться с преступностью²⁹²), Росомаха, Сорвиголова²⁹³ (Мэтью Майкл Мёрдок – выдуманный персонаж комиксов. Слепший в детстве Мёрдок тренирует свои способности до предела. Когда он вырастает, он надевает красный обтягивающий костюм, напоминающий дьявола (Другого) и пускается на супергеройские подвиги, параллельно работая адвокатом). В данном случае подобные образы демонстрируют тесную связь Другого/Чужого с враждебной для человека областью природы, её сакральной, неизведанной частью.

2. *Alius Humanoid* – Человекоподобный Другой, или антропоморфный образ. Данные категории Других/Чужих в комиксах лишены животных черт и наделены враждебными категориями инакомыслия, другой внешности, талантами, нехарактерными для обычного человека. Наглядными примерами выступают: Роршах²⁹⁴ (выдуманный супергерой из серии комиксов про Хранителей. Альтер-эго – Уолтер Ковач), Супермен²⁹⁵, Железный человек²⁹⁶ (выдуманный персонаж вселенной Marvel, альтер-эго которого Энтони Старк, миллиардер, учёный, гений. Самостоятельно сконструировал костюм-экзоскелет, с помощью которого и совершает супергеройские подвиги) и многие другие. Подобные образы являются проекцией отношений субъект-Другой/Иной уже классового общества.

3. *Alius Ultra* или ксеноморфный образ. Ксеноморф (слово происходит из греческого языка путём слияния двух: *xenos* – чужой, посторонний, и *morph* – форма, вид) – часто используется в жанре фантастики и обозначает пришельца и/или чудовище. «Появление принципа толерантности к иноэтничному Чужому или Другому приводит к тому, что

²⁹² Steranko J. *The Steranko History of Comics*. Reading, Pa.: Supergraphics. 1970.

²⁹³ Lee S., Everret B. *Daredevil* // *Marvel Comics*. 1964. (Vol. 1) №1.

²⁹⁴ Moore A., Gibbons D. *Watchmen* // *DC Comics*. 1986. №1.

²⁹⁵ Siegel J., Shuster J. *Action Comics* // *DC Comics*. 1938. №1.

²⁹⁶ Lee S., Libber L., Kirby J. *Tales of Suspense* // *Marvel Comics*. 1963. №39.

его место начинают занимать вымышленные ксеноморфы, представляющие собой различные инопланетные расы»²⁹⁷.

К этой группе принадлежат Веном²⁹⁸ – инопланетный паразит, прибывший на Землю случайным образом. На данный момент имя используется Флэшем Томпсоном, одним из персонажей комиксов про Человека-паука; Параллакс²⁹⁹ – космический злодей, главный антагонист Зелёного Фонаря. В одном из выпусков раскрывается, что Параллакс является космическим паразитом; Галактус³⁰⁰ – персонаж из комиксов издательства Marvel, был создан Дж. Кирби и С. Ли. Он – гуманоид, носивший когда-то имя Галан. Родиной его была планета Таа, жители которой славились во всей вселенной до рождения нашей своей развитостью. По задумке авторов, эта вселенная, как и наша, возникла в результате «Большого взрыва», а во времена жизни Галана находилась на стадии сжатия. Галан был известен, как исследователь космоса, и однажды отправился в экспедицию, чтобы найти ответ на вопрос «как же спасти свою родную планету». Но эта экспедиция не увенчалась успехом. В итоге вся жизнь во Вселенной, и в том числе и родная планета Галана, Таа, была уничтожена, кроме самого Галана и нескольких его соплеменников. Тогда он предложил им совершить самоубийство путём полёта в центр Вселенной. Умерли все, кроме него самого, который вдруг осознал, что наполнен новой энергией. С ним вдруг связывается сознание умирающей вселенной и сообщает, что тот умрёт, но со временем возродится и станет пожирателем мира, известным на все возможные вселенные как Галактус.

По аналогии с первой категорией ксеноморфы также выступают в качестве проекции человеческого первобытного страха перед неизведанной частью природы. Только в данном случае этот страх в силу развития общества получил качественный сдвиг. Теперь же человек, изучивший

²⁹⁷ Якушенков С.Н. Образ чужого – от деконструкции к конструкции // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3. С. 242.

²⁹⁸ Mikelyny D., McFarlane T. Amazing Spider-Man // Marvel Comics. 1984. №252.

²⁹⁹ Martz R., Banks D. Green Lantern // DC Comics 1994. (vol. 3) №50.

³⁰⁰ Lee S., Kirby J. Fantastic Four // Marvel Comics. 1966. №48.

планету Земля, боится неизвестной вселенной, и страх этот выражается в образных формах пришельца – врага из космоса. Так, например, Веном вообще не имеет схожести ни с животным, ни с человеком, а является неким космическим вирусом, вступающим с объектом своего взаимодействия в симбиоз, выступая так называемым симбионтом, даруя своему хозяину сверхсилы и способности и получая взамен возможность выжить³⁰¹.

Согласно гастрономическим характеристикам, супергерой/суперзлодей комикса также выступает в качестве Другого/Чужого, так как перцепция Другого субъектом и его дальнейшая визуализация выстраивается на основе вкусовых пристрастий этого Другого. Супергерой/Суперзлодей является Другим/Чужим, поскольку он питается не так и не тем, чем «принято у нас»: основной рацион Галактуса составляют планеты; Роуг (молодая мутантша из комиксов о людях Икс) в качестве пропитания использует жизненную энергию обычных людей, одним прикосновением отнимая суперсилы у других героев. В данном случае эта суперспособность выступает на уровне символизма ее алиментарной характеристики. Ведь этот признак строится на первобытном страхе того, что существует опасность отнятия пищи или средства её добывания.

Сексуальная характеристика направлена на конструирование модели сексуального поведения супергероя/суперзлодея. Но, в конечном счёте, этот признак, как правило, сводится к полной асексуальности героя, его неспособности разобраться в своих партнёрах или простой бесплодности. Супергерой отличается от «Своего», потому что он ведёт неправильную половую жизнь или не имеет её вообще, а порой даже не способен завести детей или, наоборот, слишком плодовит: у Росомахи множество детей от различных женщин, и его образ жизни – разгульный, Чарльз Ксавьер не может иметь детей, но его называют «отцом людей икс»³⁰², а сексуальная ориентация Бэтмена породила множество социокультурных исследований.

³⁰¹ Benton M. The Comic Book in America: An Illustrated History. Taylor Publishing: Dallas, Texas. 1989. С. 56

³⁰² Lee S., Kirby J. The X-Men // Marvel Comics. 1963. № 1.

В момент появления Бэтмена³⁰³ на страницах комиксов издательства DC Comics у читательской аудитории сразу же возникли споры о латентной гомосексуальности персонажа. А психолог Ф. Вертам посвятил этой теме целое исследование. Так, в своей книге «Совращение невинных» он описал возможные вариации намёков на сексуальную ориентацию Бэтмена³⁰⁴. По его мнению, «персонаж Бэтмена способен стимулировать сексуальные фантазии детей, в том числе возможные подсознательные гомосексуальные наклонности»³⁰⁵. Ф. Вертам видел эту причину в тексте комиксов, где, по его словам, были намёки на интимные отношения Бэтмена, как взрослого состоявшегося мужчины, и его напарника, юного Робина³⁰⁶.

А в 1991 году Э. Мёрхест акцентировал внимание в своём эссе на том, что Бэтмен является объектом интереса гомосексуальной аудитории читателей комиксов. Причиной этого Э. Мёрхест отмечал, что Бэтмен – это первый выдуманный персонаж комиксов, подвергшийся нападкам из-за его возможной сексуальной ориентации³⁰⁷. Но в то же время автор называет этого супергероя образцом мужественности³⁰⁸.

Журнал «Out» в 2012 году пополнил список «Самых гомосексуальных героев комиксов», включив туда Бэтмена и Робина³⁰⁹.

Возможно, именно этот признак (сексуальность или точнее асексуальность героя) ставить некоторую грань, делая невозможным отождествление современного супергероя с архаичным героем. Порожденные культами плодородия, мифологические нарративы периода архаики, избегали асексуальности Другого. Как правило, мотив инициации предшествовал мотиву брачного ритуала. Лишь в отдельных случаях некоторые древние мифы подчеркивали физическую ущербность героя,

³⁰³ Kane B, Finger W. Detective Comics // DC Comics. 1939. №27.

³⁰⁴ Wertham, F. Seduction of the Innocent. Rinehart and Company, Inc. 1954. С. 84

³⁰⁵ Там же. С. 102

³⁰⁶ Там же. С. 98

³⁰⁷ Medhurst A. Batman, Deviance, and Camp. The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media. Routledge: London. 1991. С. 43

³⁰⁸ Там же. С. 44.

³⁰⁹ См: Gayest Comic Book Heroes. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.out.com/entertainment/2011/08/25/gayest-comic-book-heroes#slide-17>

которая в конечном итоге приводила к измене его партнерши. В данном же случае современный неомифологический нарратив акцентирует наше внимание на сексуальной своеобразии супергероя, намекая на его непохожесть на поведение обычного человека.

Важную роль в конструировании тела героя комиксов играет его костюм. Костюм выступает в качестве внешнего признака его Alter ego. Напомним, что концепции М. М. Бахтина и Ж.-П. Сартра включают схожие понятия, «взгляд» и «видение», обозначающие наблюдение за Другим, в коем Другой видится во внешних, не понимаемых им самим свойствах. Другой рождается «на пределах» тела, он обрисовывает границы Я³¹⁰. Вот именно каналом этого самого «видения», взаимодействия субъекта с Другим/Чужим, и выступает костюм супергероя комиксов.

Именно костюм, становясь визитной карточкой супергероя, делает его узнаваемым. Красочность, усложнённость, метафоризм этих костюмов выполняет несколько функций, одной из которых является усиление визуального эффекта, призыв персонажа. Сам костюм – это невербальная составляющая супергероя, которая в совокупности с вербальной (именем, девизом, слоганом) и создает сам образ. Например, Капитан Америка (само имя которого достаточно символично) в своём костюме сочетает цвета американского флага, а Сорвиголова напоминает дьявола. Бэтмен и Человек-паук воплотили в своих костюмах зоо- и полиморфные образы (летучая мышь и паук соответственно).

В этом вопросе тоже можно усмотреть некоторое различие между мифологическим и неомифологическим нарративами. Архаичный мифологический герой, как правило, лишен такой тщательно выписанной характеристики. Лишь некоторые персонажи мифов маркируются вестиментарно, достаточно вспомнить Геракла, одетого в шкуру немейского льва. Однако в мифе существуют другие косвенные признаки, которые выполняют ту же функцию. Не следует забывать, что комикс – это не только

³¹⁰ Бахтин М. Автор и герой в эстетическом творчестве // Эстетика словесного творчества. М. 1979. С. 156

вербальный нарратив, но и визуальный, в котором существует больше возможностей для вестиментарной маркировки героя, да и самого культурного пространства повествования. Конечно, не исключено, что в вопросе вестиментарных особенностей героя мы видим дальнейшую эволюцию образа героя по пути усиления его инаковости. Но окончательно выводы можно сделать только после дополнительных исследований. Вместе с тем еще К. Леви-Строс говорил, что «мифологическая мысль не заботится о законченности: всегда остается что-то, что можно было бы дополнить»³¹¹. Не исключено, что в данном развитии мифологического нарратива мы видим смену аудиовербальной перцепции зрительной, что согласуется с тенденциями в формировании так называемого «клипового мышления», в котором дискретные зрительные образы играют повышенную роль.

Другим моментом, конструирующим тело супергероя и дополняющим его костюм, является маска. Часто в комиксах маски изображаются без видимых зрачков, что наталкивает на мысль о том, что целостность тела распадается на множество единичных ощущений, и появляется «тело без органов»³¹². Ношение масок берёт своё начало от супергероя Фантома – персонажа издательства King Feature Syndicate, который появился в первой половине XX века³¹³. Именно Фантом и положил начало классическому образцу супергеройского костюма³¹⁴. Также следует отметить, что супергерои, такие как Фантом, Супермен, Робин, Бэтмен, часто изображались носящими бриджи поверх костюма.

В рамках анализа тела Другого/Чужого в контексте конструирования образа супергероя, нам необходимо выделить общие черты супергеройского костюма, чтобы глубже понять структуру образа, его отличительные атрибуты, как элемента массовой культуры.

³¹¹ Леви-Строс К. Мифологии, М.: РОССПЭН, 1999, т. 1, С. 15.

³¹² Подорога В. Феноменология тела. М. 1995. С. 48.

³¹³ См: Comicology: LeeFalk'sPhantom-1: Origins of Ghost Who Walk [Электронный ресурс]. URL: <http://www.comicology.in/2009/04/lee-falks-phantom-1-origins-of-ghost.html>

³¹⁴ Там же.

1. Маска. Как уже было сказано выше, традиция ношения масок берёт своё начало от супергероя Фантома. Маски в комиксах разнятся: от масок-домино (Зелёный фонарь³¹⁵) до масок, скрывающих всё лицо (Чёрная Пантера³¹⁶, Человек-паук). Наиболее часто встречаемая маска – маска, закрывающая верхнюю часть лица: Бэтмен, Капитан Америка;

2. Эмблема – символ или знак супергероя, который помещается либо на его груди, либо на спине, либо другой части его костюма. Это и английская буква «S» на груди у Супермена, и летучая мышь на поясе и груди Бэтмена. Часто супергерои, которые работают в команде, носят единый для этой команды символ – Фантастическая четвёрка, Люди Икс и так далее;

3. Облегающая одежда супергероя. Зачастую несёт в себе функцию канала передачи сексуальности и атлетического телосложения героя. Облегающая одежда создаёт эффект того, что супергерой по своей сути голый, лишённый одежды, но в то же время он лишён и органов, создаётся тело Другого, не похожего на обычное³¹⁷.

4. Нередко авторы персонажей одевают их в тематические наряды, костюмы различных профессий или субкультур. Затанна³¹⁸, обладающая колдовскими силами, одевается как театральный маг, а Призрачный гонщик – в кожаный костюм байкера³¹⁹.

Таким образом, конструирование тела супергероя/суперзлодея комиксов, как яркого образа Другого/Чужого, проходит все те же стадии, что и конструирование тела Другого/Чужого в историческом, культурном и социальном дискурсах. При этом выделяется три основных развивающихся категории Другого/Чужого американских комиксов: *Alius Naturalis* (зооморфные, полиморфные и тероморфные образы), возникший, как проецирование мифологического первобытного сознания, *Alius*

³¹⁵ Finger B., Nodell M. All-American comics // DC Comics. 1940. №16

³¹⁶ Lee S., Kirby J. Fantastic Four // Marvel Comics. 1966. (Vol.1) №52.

³¹⁷ Подорога В. Феноменология тела. М. 1995. С. 54.

³¹⁸ Fox G., Anferson M. Hawkman // DC Comics. 1964. (Vol. 1) №4.

³¹⁹ Thomas R., Fridrih G., Ploug M. Marvel Spotlight // Marvel Comics. 1973. № 5.

Humanoid(антропоморфные образы), более позднее развитие образа Другого/Чужого, *Alius Ultra* (ксеноморфные образы) возникшая, как аналогия с первой категорией, но как следствие появления принципа толерантности к иноэтничному Чужому или Другому.

Неотъемлемым маркером тела Другого/Чужого в современных комиксах является также костюм супергероя/суперзлодея, представляющий собой внешний атрибут его инаковости для субъекта перцепции. Именно на границе взаимодействия «Я» и суперкостюма (важнейшего элемента альтернативного «Я») и рождается образ Другого/Чужого.

Другим моментом, интересующим нас в контексте изучения супергероя, выступает феномен дихотомии персонажей, позволяющей нам проследить развитие образов, создать чёткую классификацию их в плоскости массовой культуры.

Понимание дихотомии Свой-Чужой, Свой-Другой, Другой-Чужой является основой для развития идентичности как этнической, так и для национальной культур. Конечно, само представление об этих явлениях меняется в зависимости от исторической эпохи.

Так, для мифологического сознания маркировка принадлежности к «своим» предопределяет оценку явления или события в качестве положительного. При идентификации Чужого или Другого допускаются поступки и отношения, которые были бы неприемлемы для Своих. В этой системе возникают совершенные иные формы отношений и взаимодействий³²⁰. При понимании человеком своей индивидуальности дихотомия начинает усложняться, бинарности «свой-чужой», «свой-другой» выступают в новой системе полярности. Начинается сближение «своего» и «чужого». В таком случае дихотомия трансформируется в целую структуру, систему, где все элементы становятся взаимосвязаны.

Оппозиция «свой-чужой» проходит совершенно разные этапы исторического развития. Поэтому с помощью дихотомии, разделения на два

³²⁰ Леви-Стросс К. Первобытное мышление. М. 1994. С. 214

схожих и одновременно полярных явления, мы можем составлять первичную классификацию и давать оценку явлениям. При классификации объектов, связанных с оппозицией «свой-чужой», познание ориентируется на «разумные способы группировки», где проецируются внутренняя структура и функции объектов в деятельности³²¹. Ситуативная группировка основана на целостном представлении об объекте³²².

По мере развития культурной традиции меняется и само представление «своего» и «чужого». Если раньше чужим оказывается представитель иного этноса, носитель иной культурной традиции³²³, и этот образ Другого/Чужого обладает комплементарными свойствами³²⁴, то в последствии эта культура теряет свою однородность и возникают «низкая» и «высокая» субкультуры, фольклор и литературная традиция³²⁵, а понимание «Другого/Чужого» размывается, свойства его становятся дискретными, прерывистыми и делимыми, которые, перемешиваясь в разных комбинациях, могут создавать новые явления и образы. В индустриальном обществе взаимоотношение этих субкультур приобретает более сложную структуру: помимо традиционной и элитарной формируется городская и профессиональная субкультуры³²⁶. В результате этого структурного усложнения классификация объектов становится затруднительной, поэтому разграничение на основе культурных традиций и этнической самоидентификации теряет ценность.

Само разграничение Своих и Чужих меняется в зависимости и от социальных факторов. Так, например, в сообществах, где доминируют авторитарные отношения и упрощённая система ценностей для маркировки

³²¹ Вертгеймер М. Продуктивное мышление. М. 1987. С. 160.

³²² Брунер Дж. Психология познания. М. 1977. С. 328.

³²³ Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре. Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. СПб. 1993. С. 34

³²⁴ Якушенков С.Н. Образ Чужого: от деконструкции к конструкции. // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. №3. С. 242-249.

³²⁵ Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М. 1990. С. 64

³²⁶ Толстой Н. И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. М. 1995. С. 132

«своих» и «чужих», эти социальные факторы начинают включать в себя элементарные признаки³²⁷.

Для определения и структурирования дихотомии образов «свой-чужой», «свой-другой» и «другой-чужой» применительно к объекту данного исследования нам пришлось применить математические методы исследования, так как американские комиксы насчитывают большое количество образов супергероев. Нам удалось классифицировать комиксные образы по ряду признаков и выявить определённые группы, в которые объединяются эти образы.

В данном случае мы использовали метод статистической корреляции и с помощью корреляционной матрицы на основе формулы Пирсона выявили сильнейшие связи образов между собой, что и позволило маркировать дихотомию самих образов по выбранным признакам.

Корреляция, или корреляционная зависимость в статистике, представляет собой зависимость между двумя или более случайными величинами. А количественное или качественное изменение одной из этих величин влечёт за собой изменение коррелирующей с ней величины или величин³²⁸. В математике мерой корреляции двух или нескольких величин является корреляционное соотношение или коэффициент корреляции R ³²⁹. «В случае, если изменение одной случайной величины не ведёт к закономерному изменению другой случайной величины, но приводит к изменению другой статистической характеристики данной случайной величины, то подобная связь не считается корреляционной, хотя и является статистической»³³⁰. Первым, кто использовал термин «корреляция», был французский палеонтолог Ж. Кювье в XVIII веке. Именно благодаря ему был разработан так называемый «закон корреляции» частей и органов живых

³²⁷ Малашенко А. В. Из прошлого в прошлое? Фундаментализм ислама и православия // Свободная мысль. 1993. №14.

³²⁸ См: Общая теория статистики: Учебник / Под ред. Р. А. Шмойловой. 3-е издание, переработанное. Москва: Финансы и Статистика, 2002. С. 560

³²⁹ Елисеева И. И., Юзбашев М. М. Общая теория статистики: Учебник / Под ред. И. И. Елисеевой. 4-е издание, переработанное и дополненное. Москва: Финансы и Статистика, 2002. С. 480.

³³⁰ Там же. С. 481

существ. С помощью этого закона стало возможным реконструировать облик ископаемого животного, обладая лишь частью его останков. А в статистике термин «корреляция» стал употребляться лишь в конце XIX века английским биологом Ф. Гальтоном³³¹.

Результат, коэффициент корреляции, может быть трёх видов – положительным, отрицательным или нулевым. При первой возможности мы получаем результат наличия или отсутствия связи. Во втором случае ещё и направление корреляции. Если подразумевается, что для переменных назначено отношение строгого порядка, то отрицательная корреляция – это обратная зависимость, а коэффициент корреляции будет отрицательным. При положительной корреляции – зависимость между значениями пряма. Но бывают случаи, когда зависимости нет. Это характерно для независимых величин³³².

«Значительная корреляция между двумя случайными величинами всегда является свидетельством существования некоторой статистической связи в данной выборке, но эта связь не обязательно должна наблюдаться для другой выборки и иметь причинно-следственный характер. Часто заманчивая простота корреляционного исследования подталкивает исследователя делать ложные интуитивные выводы о наличии причинно-следственной связи между парами признаков, в то время как коэффициенты корреляции устанавливаются лишь статистические взаимосвязи»³³³.

Этот метод получил признание в экономике и социальных науках. Но область его применения довольно широка. Так, в различных прикладных отраслях берут за основу различные границы интервалов для оценки тесноты и значимости связи.

Признание метода во всевозможных отраслях науки объясняется следующим:

³³¹ Там же. С. 482

³³² Там же. С. 228.

³³³ Там же. С. 229.

1. Коэффициенты корреляции относительно просты в подсчете, их применение не требует специальной математической подготовки;
2. Применение коэффициента корреляции приводит к его обширному распространению в сфере анализа данных³³⁴.

В данном исследовании применяется линейная корреляция, которая строится по формуле³³⁵:

$$r_{xy} = \frac{cov_{xy}}{\delta_x \delta_y} = \frac{\Sigma(X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\Sigma(X - \bar{X})^2 \Sigma(Y - \bar{Y})^2}}$$

где $\bar{X} = \frac{1}{n} \sum_{t=1}^n X_t$, $\bar{Y} = \frac{1}{n} \sum_{t=1}^n Y_t$ — среднее значение выборок.

Разработка линейного коэффициента корреляции – заслуга Ф. Эджуорта, Р. Уэлдона и К. Пирсона. Этот метод был создан в девяностых годах XIX столетия.

Таким образом, коэффициент Пирсона рассчитывает статистическую связь как между двумя признаками, существующими у объектов, так и между двумя объектами, владеющими этими признаками. А для обработки массивов данных мы использовали метод составления корреляционной матрицы, в котором были отражены в первом столбце выборка образов супергероев комиксов, а в первой строчке признаки, по которым тот или иной образ будет качественно оцениваться: 0 – отсутствие признака; 1 – наличие признака.

В данном методе особое внимание необходимо уделить выборке признаков и самих объектов исследования. В нашем случае мы выделили 140 персонажей самых крупных в США издательств: Marvel Comics и DC Comics. Среди них наиболее популярные Супермен, Бэтмен, Человек-паук и другие. А так же менее известные, как Лунный рыцарь, Морбиус, Каин и прочие.

³³⁴ Там же. С. 231.

³³⁵ См: Общая теория статистики: Учебник / Под ред. Р. А. Шмойловой. 3-е издание, переработанное. Москва: Финансы и Статистика, 2002. С. 560.

Полный список используемых персонажей:

Аврора, Агент 13, Агент Икс, Адам Ворлок, Айсберг, Аквамен, Алая Ведьма, Анжела (Спаун), Аня Коразон, Арахна, Архангел, Атом, Баки, Банши, Белая Тигрица (Ева Айала), Бета Рэй Билл, Блэйд, Броня, Буревестник, Бустер, Голд, Бэтгёрл, Бэтмен, Варпатч, Веном, Вижен, Воитель, Вулкан, Гамбит, Гамора, Гансет, Голиаф, Гроза, Грут, Даниелла Мунстар, Дарвин, Девушка-паук, Джейд, Джин Грей, Джокер, Джон Константин, Джубилейшен Ли, Дик Грейсон, Дикий Кот, Док Самсон, Доктор Манхэттен, Доктор Осьминог, Доктор Стрэндж, Доктор Фэйт, Домино, Дракс Разрушитель, Железный кулак, Железный человек, Женщина-Халк, Затанна, Звёздный Лорд, Зверь, Зелёная стрела, Зелёный Гоблин, Зелёный фонарь, Икс-23, Искра, Кабель, Каин, Капитан Америка, Капитан Британия, Капитан Марвел, Карнаж, Китти Прайд, Клеа, Колосс, Красный Страж, Красный череп, Кристалл, Кузнец, Леди Сиф, Лукас Бишоп, Лунный рыцарь, Люк Кейдж, Марсианский охотник, Медуза, Мисс Марвел, Мистер Фантастик, Множитель, Мого, Морбиус, Найтвинг, Невидимая Леди, Николас Джозеф Фьюри, Нова, Ночной Змей, Один, Оползень, Оса, ПауэрГёрл, Плащ, Полярис, Призрачный гонщик, Профессор Икс, Псайлок, Пушечное ядро, Реактивный Енот, Рино, Робин, Рой Харпер, Росомаха, Роуг, Ртуть, Руби Саммерс, Рэйчел Саммерс, Серебряный Сёрфер, Серебряный Соболь, Синий жук, Сокол, Соколиный Глаз, Сорвиголова, Спаун, Спектр, Стефани Браун, Супергёрл, Супермен, Существо, Счастливчик, Тор, Флеш, Хавок, Халк, Хэнк Пим, Циклоп, Человек-машина, Человек-паук, Человек-факел, Человек-ястреб, Чёрная вдова, Чёрная канарейка, Чёрная молния, Чёрная пантера, Чёрный Гром, Чёрный рыцарь, Чудо-Женщина, Электро.

В выборке же признаков, по которым будут качественно оцениваться объекты исследования, мы руководствовались принципом, кратко изложенным С. Н. Якушенковым в его статье «Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире». В этой статье С.

Н. Якушенков выделяет три основных направления, по которым конструируется тело Другого/Чужого: внешность, гастрономические предпочтения образа и сексуальность³³⁶. Таким образом, признаки были сгруппированы нами именно по этим направлениям:

Вестиментарность:

1. Alius Naturalis (Тероморфы);
2. Alius Humanoid (Антропоморфы);
3. Alius Ultra (Ксеноморфы);

Сексуальность:

1. Изначальная гиперсексуальность (каким представлен персонаж изначально);
2. Изначальная асексуальность (каким представлен персонаж изначально);
3. Плодовитость (способность к размножению, имеются или не имеются потомки);

Алиментарность (чем может питаться или подпитывать свои суперсилы тот или иной персонаж комикса):

1. Обычная человеческая пища;
2. Вегетарианство;
3. Космическая энергия;
4. Радиоактивное излучение/радиоактивные вещества;
5. Способности и таланты других супергероев/суперзлодеев;
6. Сырое мясо;
7. Человеческая кровь;
8. Человеческая энергия;
9. Человеческие эмоции;
10. Электричество

³³⁶ Якушенков С.Н. Образ чужого – от деконструкции к конструкции // Каспийский регион: политика, экономика, культура. № 3. 2012.

В результате была составлена корреляционная матрица³³⁷, в которой дихотомически отразили качественные признаки по объектам исследования³³⁸, где 1 – наличие признака, а 0 – его отсутствие у объекта. Затем, используя формулу корреляции Пирсона³³⁹, мы подсчитали статистическую взаимосвязь каждой пары признаков и самих объектов по этим самым признакам³⁴⁰. В итоге мы получили 2 корреляционные таблицы, где были отражены как положительная, так и отрицательная взаимосвязь отдельно между признаками³⁴¹ и отдельно между образами³⁴².

Анализируя полученный результат, необходимо ввести ступенчатое деление связей объектов, обозначив каждую из них цветовой маркировкой.

В первом случае:

1. Сильная связь (значение коэффициента 0,60-1 – красный цвет);
2. Средняя связь (значение коэффициента 0,3-0,59 – жёлтый цвет);
3. Слабая связь (значение коэффициента 0,01-0,29 – голубой цвет);
4. Отрицательное значение (значение коэффициента <0 – зелёный цвет).

Во втором случае:

1. Сильная связь (значение коэффициента $>0,25$ – красный цвет);
2. Средняя связь (значение коэффициента 0,1-0,24 – жёлтый цвет);
3. Слабая связь (значение коэффициента 0-0,09 – зелёный цвет);
4. Отрицательное значение (значение коэффициента <0 – фиолетовый цвет).

³³⁷ См: Приложение №1 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrjGbbGaUhkbFNfaHRYNmc/view?usp=sharing>

³³⁸ См: Приложение №2 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrjGbbGVGNyOFRhYV9oS1U/view?usp=sharing>

³³⁹ Гмурман В. Е. Теория вероятностей и математическая статистика: Учебное пособие для вузов. 10-е издание, стереотипное. Москва: Высшая школа, 2004. С. 479.

³⁴⁰ См: Общая теория статистики: Учебник / Под ред. Р. А. Шмойловой. 3-е издание, переработанное. Москва: Финансы и Статистика, 2002. С. 560

³⁴¹ См: Приложение №3 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrjGbbGVXdkRjFweTV0R3c/view?usp=sharing>

³⁴² См: Приложение №2 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrjGbbGVGNyOFRhYV9oS1U/view?usp=sharing>

Анализируя данные корреляционной таблицы №3, мы приходим к следующим выводам:

1. Коэффициент корреляции между *Alius Naturalis* и *Alius Humanoid* составляет $-0,832^{343}$, что показывает обратную взаимосвязь между этими вестиментарными признаками, но в то же время коэффициент корреляции между *Alius Naturalis* и *Alius Ultra* равняется $-0,012^{344}$, что значительно больше приближено к положительной корреляции, чем в случае с первой парой. Это и доказывает, что *Alius Ultra* или ксеноморфы так же выступают в качестве проекции человеческого первобытного страха (как в случае с *Alius Naturalis* или тероморфами) перед неизведанной частью природы. Только в данном случае этот страх в силу развития общества получил качественный сдвиг. Следовательно, принцип конструирования образов *Alius Ultra* больше приближен к первой группе персонажей, которые объединены под общим названием *Alius Naturalis*, чем с группой *Alius Humanoid*. Это доказывается и через коэффициент корреляции между антропоморфными и ксеноморфными группами, который составляет $-0,36^{345}$.

2. Таким образом, вышеизложенным доказывается линия эволюции образа Другого/Чужого от природного *Alius Naturalis* через *Alius Humanoid* к *Alius Ultra*, что выражается на примере комиксов. Но в тоже время качественное конструирование первой и третьей групп схоже по своему принципу, а отдельно выделяется вторая группа. Яркими примерами выступают такие образы супергероев, как Грут и Реактивный Енот, являющиеся инопланетными существами, вестиментарность которых сводится к тероморфности и полному отсутствию антропоморфности.

3. Изначальная гиперсексуальность, как сексуальная базовая характеристика формирования образа Другого/Чужого, положительно коррелирует только со второй группой, *Alius Humanoid*. Коэффициент

³⁴³ См: Приложение №3 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrijGbbGVXdkRjFweTV0R3c/view?usp=sharing>

³⁴⁴ Там же.

³⁴⁵ Там же.

корреляции составляет в данном случае $0,16^{346}$. В остальных группах это свойство образа сводится к асексуальности, как в случае с *Alius Naturalis*(0,13) и *Alius Ultra* (0,23). Тероморфные образы, как и ксеноморфные, изначально асексуальны по своей сути или же их сексуальность в конечном счёте сводится к асексуальности. Человек-паук, являясь примером образа *Alius Naturalis*, изначально гиперсексуален, но эта характеристика в его случае сводится именно к асексуальности: смерть Гвен Стейси, разрыв отношений с Чёрной кошкой и путешествие по времени назад, когда они с Мэрри Джейн ещё не было даже знакомы – лишний раз доказывает эту гипотезу.

4. *Alius Naturalis*, будучи асексуальным образом, достаточно плодовит. В этом случае коэффициент корреляции выявляет среднюю взаимосвязь этих двух параметров ($0,13^{347}$). Человек-паук, Бэтмен, Девушка-паук, Зелёный гоблин и другие (представители группы *Alius Naturalis*) имеют собственное потомство. В то время, как *Alius Humanoid* чаще всего не плодовит ($-0,75$), не имеет потомства, но *Alius Ultra* стремится к этой характеристике, и хотя коэффициент его корреляции с этим параметром составляет $-0,033$, он практически стоит на границе с положительной корреляцией. Веном, Карнаж, Токсин – гермафродитные ксеноморфные образы, которые способны создавать потомство без сексуального партнёра. То есть сексуальность в данном случае не играет решающей роли в фертильности Другого/Чужого.

5. Алиментарность в образе Другого/Чужого на примере супергероев комиксов проявилась следующим образом: наиболее высокий коэффициент корреляции, $0,3^{348}$, *Alius Naturalis* имеет с характеристикой пристрастия к сырому мясу, что совершенно логично, ведь данный образ Другого/Чужого формируется в сознании субъекта на основе первобытного страха перед природой. Тероморфный образ поэтому и выступает Другим/Чужим, что он

³⁴⁶ Там же.

³⁴⁷ Там же.

³⁴⁸ Там же.

ест неприготовленную, сырую пищу. Это доказывается и положительной корреляцией с такой алиментарной характеристикой, как жажда человеческой крови, проявляющийся в образах вампиров на страницах комиксов (Блэйд, Морфиус и другие).

6. Антропоморфные образы склонны к приёму обычной (человеческой) пищи. При этом данная группа хорошо коррелирует с вегетарианством, поглощением космической энергии (Бустер Голд, Воитель, Гамбит) и человеческих эмоций (Даниелла Мунстар, Доктор Стрендж, Клеа).

7. Ксеноморфы, или группа *Alius Ultra*, как образы супергероев или суперзлодеев инопланетного происхождения, имеют немного иную алиментарную характеристику. Довольно сильная корреляция в данном случае у них выражается в поглощении способностей и талантов других супергероев (0,354), человеческой энергии (0,31) и эмоций (0,42)³⁴⁹. Это и доказывает качественный сдвиг в формировании образа Другого/Чужого на этом уровне. Но в то же время средняя корреляционная связь у *Alius Ultra* наблюдается и с теми же параметрами, что проявились в *Alius Naturalis* – это «сырое мясо» (0,131) и «человеческая кровь» (0,25), а так же «космическая энергия» (0,25), «радиоактивное излучение» (0,101) и «электричество» (0,1003)³⁵⁰.

Чтобы выстроить структуру дихотомических связей между персонажами, необходимо было подсчитать количество коэффициентов корреляции по каждому персонажу с наивысшим значением. Как оказалось, чаще всего с другими персонажами с высокой степенью коррелирует персонаж Чёрный рыцарь от издательства Marvel Comics, впервые появившийся на страницах комикса *Black knight* №1 в 1955 году³⁵¹. Количество других персонажей, имеющих с ним высокую зависимость – 56. Вторым таким персонажем с наибольшим количеством высокой взаимозависимости является Звёздный лорд (Джейсон Куилл) –

³⁴⁹ Там же.

³⁵⁰ Там же.

³⁵¹ Lee S., Manely J. *Black knight* // Marvel Comics. 1955. №1.

вымышленный персонаж издательства Marvel, созданный С. Ганом и С. Инглхартом в 1976 году. Звёздный лорд является членом межгалактической команды супергероев «Стражи Галактики»³⁵². В нашем исследовании он занял второе место по количеству сильнейших связей с другими персонажами – 54.

Далее нам было необходимо отразить дихотомию образов графически на плоскости. Для этого мы выбрали первую степень зависимостей, сильнейшую связь, маркированную красным цветом, и начали располагать образы на плоскости, обозначая связи между ними соединяющими линиями³⁵³.

Графически можно обозначить и другие ступени связи, вплоть до отрицательной, но в контексте данного исследования, мы решили использовать только сильнейшую.

На рисунке³⁵⁴ мы видим, что в полученном результате сформировалась довольно ветвистая структура расположения образов супергероев в плоскости. В контексте данного изображения мы можем выделить несколько групп:

1. Центральная группа – персонаж Чёрный рыцарь и 56 дихотомических связей с другими персонажами;
2. Боковая группа – персонаж Звёздный лорд и 54 дихотомических связей с другими персонажами. При этом Звёздный лорд и Чёрный рыцарь имеют высокий коэффициент корреляции между собой.
3. Боковая группа – персонаж Человек-паук. Был выделен, как пример с наименьшим числом дихотомических связей с другими персонажами – всего 16. На плоскости имеет более размытую структуру, но

³⁵² Ghan S., Ingleheart S. Marvel Preview // Marvel Comics. 1976. №4

³⁵³ См: Приложение №4 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrjGbbGYmF6dENEB0gyS3c/view?usp=sharing>

³⁵⁴ См: Приложение №4 [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6UOMBrjGbbGYmF6dENEB0gyS3c/view?usp=sharing>

наиболее высокий коэффициент корреляции с другими персонажами, как, например, Бэтмен, Девушка-паук и другие.

Некоторые персонажи не вошли в данную схему либо из-за отсутствия высокой корреляции с другими персонажами, либо из-за парной незначительной корреляции. Такие данные говорят об уникальности архетипа созданного образа. Например, Бетта Рэй Билл, выдуманный персонаж «вселенной» издательства Marvel Comics, инопланетянин, потерпевший бедствие на родной планете, уничтоженной огненными демонами³⁵⁵. И хотя архетип данного образа не является новым, анализируя его в контексте сравнения с другими персонажами, мы наблюдаем отсутствие высокой степени корреляции, что говорит об уникальности дискретных свойств, из которых он и состоит. Ксенотерриоморф, обладающий уникальной вестиментарностью, несёт в себе в особенные черты образа Другого/Чужого.

Другие имеют связь с основной массой через иные образы, но держатся особняком, что говорит об их индивидуальности архетипа, связанной с одним общим прототипом.

Рассмотрим дихотомическую связь «Бэтмен – Человек-паук». Анализ образов проводится по вышеизложенным критериям: внешность, сексуальность и гастрономические предпочтения образа.

Бэтмен – вымышленный супергерой, созданный издательством DC Comics, впервые появившийся в Detective Comics³⁵⁶. Наряду с Суперменом и Человеком-пауком, Бэтмен является одним из самых популярных и известных героев комиксов и вымышленных персонажей. Был создан художником Б. Кейном в соавторстве с писателем Б. Фингером, однако официально Б. Кейн выступает единственным автором персонажа.

В оригинальной версии биографии Бэтмен – тайное альтер-эго миллиардера Брюса Уэйна, успешного промышленника, филантропа и

³⁵⁵ Simonov W. Thor // Marvel Comics. 1983. №337.

³⁵⁶ Kane B., Finger W. Detective Comics // DC Comics. 1939. №27.

любимца женщин. В детстве, став свидетелем убийства своих родителей, Брюс поклялся посвятить свою жизнь искоренению преступности и борьбе за справедливость. Подготовив себя физически и морально, он надевает стилизованный костюм летучей мыши и выходит на улицы города для противостояния преступникам³⁵⁷.

При содействии нескольких второстепенных персонажей, в том числе его напарника Робина, дворецкого Альфреда, комиссара полиции Джеймса Гордона, а также иногда супергероини Бэтгёрл, Бэтмен противостоит группе злодеев, среди которых Джокер, Двуликий, Ядовитый Плющ, Пингвин, Пугало и Женщина-кошка. В отличие от большинства супергероев, Бэтмен не обладает сверхспособностями, а использует свой интеллект, навыки боевых искусств, шпионажа, познания в науке и технике, а также негибкую волю, способность внушать страх и запугивать своих врагов³⁵⁸.

Человек-паук – вымышленный персонаж, супергерой комиксов издательства Marvel Comics, созданный С. Ли и С. Дитко. Он стал одним из самых популярных супергероев. С. Ли и С. Дитко задумывали персонажа как подростка-сироту, воспитанного дядей и тётёй, совмещающего жизнь обычного студента и борца с преступностью. Человек-паук получил суперсилу, увеличенную ловкость, «паучье чутьё», а также способность держаться на отвесных поверхностях и выпускать паутину из рук с использованием прибора собственного изобретения³⁵⁹.

Бэтмен и Человек-паук по отношению друг к другу являются отражениями одного и того же архетипа и имеют ряд важнейших признаков, которые позволяют нам судить о дихотомии образов, подобно дихотомии образов вампир-зомби³⁶⁰.

Бэтмен и Человек-паук относятся к одной морфологической группе супергероев – зооантропоморф, то есть их образ связан с животным началом,

³⁵⁷ Beatty S. The Batman Handbook: The Ultimate Training Manual. Quirk Books, 2005. С. 25.

³⁵⁸ Там же. С. 26.

³⁵⁹ Wright B. Comic Book Nation. // Johns Hopkins Press: Baltimore. 2001. С. 241.

³⁶⁰ Якушенков С.Н. Эволюция образа Чужого на примере европейского дискурса о вампирах (О бедном вампире замолвим мы слово) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3. С. 245.

а их костюм имеет ярко выраженные элементы тероморфизма (Бэтмен – летучая мышь; Человек-паук – соответственно паук).

В социальной структуре альтер-эго этих двух персонажей полностью противоположны: Брюс Уэйн – миллиардер, Питер Паркер (Человек-паук) – бедный внештатный фотограф, который еле сводит концы с концами.

Архетип обоих образов сводится к единому – мальчик-сирота: и тот, и другой теряют своих родителей или родственников (Питер Паркер уже сирота, воспитываемый дядей и тётёй теряет дядю – Бена Паркера). Именно это и сыграло роль в становлении их, как супергероев, борцов с преступностью.

Их зооморфный образ ведёт к пониманию и их гастрономических предпочтений. Бэтмен – летучая мышь – образ вампира, который питается человеческой кровью, вселяет страх в обычных людей. Человек-паук, воплотивший образ арахнида, в подсознании людей питается трупами. Паук ловит жертву, умерщвляет, а затем поедает её. Эти образы снова подводят нас к дихотомии образов вампир-зомби, где Бэтмен – вампир, а Человек-паук символизирует зомби³⁶¹.

Таким образом, дихотомия образов «свой-чужой», «чужой-другой» качественно меняется в связи с изменениями общества, культурными традициями и историческим процессом. С изменениями культурных парадигм в мировоззрении обществ, дихотомия образов усложняется, структурируется и требует качественно новых методов классификации и группировки.

В данном контексте, применяя метод статистической корреляции данных, мы можем работать с огромным массивом информации, обработав который мы с лёгкостью можем анализировать структуру дихотомических связей между образами супергероев.

Образ Супергероя, как Другого, имеет сложную структуру. В понимании мотива супергероя нам необходимо обратиться к анализу

³⁶¹ Брунер Дж. Психология познания. М. 1977. С. 142.

мифологического в комиксе, что даёт чёткую картину в контексте структуралистского подхода.

Конструирование тела супергероя, как образа Другого проходит все те же стадии, что и конструирование тела Другого/Чужого в историческом, культурном и социальном дискурсах. А классификация образа Другого/Чужого позволяет нам выделить три главных группы: *Alius Naturalis*, *Alius Humanoid* и *Alius Ultra*, обладающие своими вестиментарными, сексуальными и алиментарными свойствами, характерными внутри каждой из них.

Исследование дихотомии образов супергероев позволяет нам выстроить структуру пространства, на которой и расположены персонажи, и сравнить дискретные свойства Другого/Чужого между собой.

Использование математической и статистической моделей построения структуры образов супергероев позволяет нам глубже и более точно проанализировать неомифологическую составляющую архетипов и прототипов героического в комиксах. Сведение с помощью корреляции дискретных свойств в единую систему образов наглядно демонстрирует их связь между собой в качестве архетипичных проявлений в продуктах массовой культуры. А анализ этих свойств даёт возможность конструирования образа супергероя как образа Другого/Чужого.

3.2. Культурообразующий феномен комиксного героя

Развитие комикса в США его популярность в конечном итоге вывело комикс из разряда малых жанров в полноценный жанр, границы которого существуют в рамках как массового, так и элитарного искусства. Более того, индустрия комиксов заняла важное место в культурных и экономических кластерах США, да и других стран Запада и Востока (прежде всего Япония и Корея). В комиксной индустрии работают десятки тысяч американцев, а учитывая работу фрилансеров, то занятость населения в этой сфере бизнеса становится еще больше. Хотя непосредственно в создании комиксов участвует вместе с фрилансерами не более 10 тыс. человек, однако в комиксной индустрии (создание и продажа комиксов, фильмы, компьютерные игры, аксессуары, игрушки, сувениры, шоу и т.д.) занято огромное количество различных служащих. Заработные платы и дополнительные выплаты некоторых топ-менеджеров и авторов комиксов составляют миллионы долларов³⁶².

Ежемесячное число читателей комиксов компании Marvel составляет 15 миллионов читателей, а компания DC Comics продала 6 миллионов только одного комикса «Смерть супермена» (Супермен № 75)³⁶³. Конечно, это исключительные примеры, но и более умеренные примеры выглядят не менее солидно: так каждый ежемесячный номер известного комикса «Лига справедливости Америки» раскупался в количестве 130 тыс. экземпляров³⁶⁴ – величина более чем солидная.

При численности персонала в 250 человек компания Marvel заработала в 2007 г. около 486 миллионов долларов³⁶⁵. Все первое десятилетие XXI в. компания демонстрировала неуклонный рост прибыли, наращивая как

³⁶² Rhoades Sh. Comics books: How the Industry Works. N.-Y.: Peter Lang Publishing, Inc. 2008, P. 4.

³⁶³ Там же, P. 5.

³⁶⁴ Там же, P. 4-5.

³⁶⁵ Plunkett's Almanac of Middle Market Companies. Houston: Plunkett Research Ltd., 2009, P. 350.

количество проданных копий, так и выручку компании. Если выручка компании, продавшей комиксов на сумму 299 мил. долларов, в 2002 году составила всего лишь 32 мил. долларов,³⁶⁶ то в 2003 г. компания уже заработала 151648000 дол., продав продукции на 348 мил.долларов. Правда, затем дела компании пошли не столь успешно, но уже к 2007 г. доход компании составлял более 130 мил.долларов³⁶⁷. В 2004 г. компания продала продукцию на полмиллиарда долларов, что можно считать рекордной для компании, на которую работает всего лишь 250 человек³⁶⁸.

Конечно, нет ничего удивительного в огромных прибылях этой компании, ведь возникновение и становление супергероя как особой культурной неомифологической парадигмы американского общества отчасти является и заслугой двух гигантов комикс-индустрии: DC Comics(дочерний компании Warner Bros. Entertainment, Inc.) и Marvel Comics(дочерний компании Marvel Entertainment LLC, которая в свою очередь на данный момент входит в состав The Walt Disney Company)³⁶⁹. Именно эти две конкурирующие между собой корпорации положили начало таким известным практически во всём мире героям, как Супермен, Бэтмен, Флэш, Зелёный Фонарь, Зелёная Стрела, Супергёрл, Бэтвумен, Человек-паук, Фантастическая четвёрка, Халк, Росомаха, Железный человек, Капитан Америка, Люди-икс и многих других, которые являются чуть ли не эталоном и образцом супергероев на протяжении практически всего XX и начала XXI вв.

Примечательно и то, что эти компании являются не просто авторами этих супергероев, они так же повлияли и на распространение супергеройской тематики за рамками комикса как нарратива. Супергерой, как особый жанр,

³⁶⁶ Plunkett's Almanac of Middle Market Companies. Houston: Plunkett Research Ltd., 2008, P. 345

³⁶⁷ Там же. P. 350

³⁶⁸ Там же. P. 248.

³⁶⁹ Wilkerson D. B. Disney to Acquire Marvel Entertainment for \$4B.[Электронный ресурс] URL: <http://www.marketwatch.com/story/disney-to-acquire-marvel-entertainment-for-4b-2009-08-31>

оказался востребован в мультипликации, в кинематографе, в литературе, в искусстве, и даже в повседневности.

Являясь рефлексией социокультурных ценностей американского общества потребления и выполняя гедонистскую функцию потребления определенной социальной и гендерной страты, комикс постепенно из второстепенного жанра превратился в ведущий жанр американской массовой культуры, начав выполнять культуuroобразующую функцию, выстраивая американский культурный ландшафт определенным образом.

Среди основных культуuroобразующих направлений комикса можно выделить следующие:

1. Воздействие на различные виды и жанры искусства;
2. Создание фанкультуры, т.е. определенной субкультуры поклонников комиксов;
3. Возникновение такого направления в американской массовой культуре, как косплей, и связанной с ним особой индустрии шоубизнеса;
3. Выстраивание особых поведенческих паттернов, направленных на подражание супергерою.

Выше было отмечено, что комикс повлиял на развитие самых различных направлений американской массовой культуры. Это направление касалось как содержательной стороны (заимствование сюжетов, персонажей), так и стилистике. Именно благодаря комиксам мы можем говорить о кинокомиксах, занявших отдельную нишу в мировом киноискусстве. Это породило целые приёмы визуализации экранной картинки в фильмах. Яркими примерами выступают «Бунраку» (Г. Мош, 2011), «Город грехов» (Р. Родригес, Ф. Миллер, К. Тарантино, 2005), Пипец (М. Вон, 2011) и другие, где визуальная структура выстраивается так, как будто обычный зритель листает комикс, но в тоже время динамика происходящих событий не позволяет перейти фильму в экранный комикс. А возникшие жанры супергеройского боевика, супергеройской драмы или

комедии нашли своих фанатов среди любителей подобных кинопродуктов современности или прошлого.

Возможно, самое заметное влияние комикс оказал на возникновение комиксной фан-культуры, которая начала формироваться с одной стороны в рамках типичной молодежной субкультуры, но с другой стороны быстро переросла эту «субкультурность», вовлекая в свои процессы самые различные направления и выстраивая современную массовую культуру по своему подобию. Комиксная одежда и аксессуары комиксных героев, подражание комиксному пространству в архитектуре – все это стирало тонкую грань между иллюзорным и реальным. Мы не случайно употребили здесь эпитет тонкую, так как именно для мифологического мышления и мифологического поведения характерна именно эта размытость границы между мифом и реальностью. Поведение любого субъекта архаичной эпохи подчинено мифологическому. Его жизнь вписана в мифологический и в то же время реальный ландшафт, соотносится с ним, подчиняется определенному ритму и идеологизируется согласно мифонаративу.

Одеваясь как супергерой, подражая его жестам (особенно благо кинематографической визуализации супергеройных комиксов), субъект комиксной фанкультуры неизменно ощущает себя причастным к этой новой реальности, отличной от его «собственной» (реальной). В этом мы видим проявление неомифологического поведения. Но если героическое в мифологическом как в эпоху Античности, так и в эпоху раннего Средневековья несёт в себе функцию этнической самоидентификации того или иного народа и племени, то героическое в неомифе современности – это прежде всего инструмент глобализаторской функции комикса. Массовое производство, как основа массовой культуры, стремится к охвату большего числа потребителей, что отражается на социокультурной рефлексии самого героического внутри данного нарратива. И хотя большинство супергероев имеют локальную характеристику (считают своим долгом защитить, прежде всего, США), большинство сюжетов их приключений строится на спасении

всего мира, планеты Земли и даже Вселенной. Именно этот аспект даёт возможность говорить о том, что американское общество ощущает свою привязанность к общемировой цивилизации. По-прежнему в идеологическом плане злодеи супергероев формируются по национальному и географическому признаку – яркими примерами служат суперзлодеи по имени Хлыст (Антон Ванко) антогонист Железного человека³⁷⁰, Красное Динамо (Иван Ванко), Ртуть (Пётр Максимофф) и другие. Но уже во второй половине XX в., когда по всему миру начались ощущаться процессы глобализации, комикс-индустрия не могла быть в стороне. Стали появляться неамериканские супергерои: Капитан Британия (Великобритания), Капитан Австралия (Австралия), Чёрная Пантера (Африка), Попрыгун (Германия), Колосс (Россия), Чёрная вдова (Россия) и многие другие – все они были призваны занять свою нишу в массовом сознании отдельно взятых государств. А отдельные комиксы под названием «Супермен – красный сын», где история этого героя представлена несколько в ином свете: вместо США, корабль с малолетним Суперменом приземляется на территории СССР, он становится членом КГБ и вместе с советскими Бэтменом, Зелёным фонарём и Чудо-женщиной борются со злодеями, угрожающими целостности страны, – призваны привлечь внимание жителей России к феномену комикса посредством адаптации к социокультурному пространству.

Таким образом, именно комикс по сути своей сформировал особое пространство в американской массовой культуре, где важную роль начал играть супергерой со всеми его характеристиками и проистекающими свойствами. Самым важным в данном случае необходимо назвать то, что именно Супермен положил начало комиксному герою как неомифологической парадигме американской массовой культуры. Культ героя, зародившийся в Древней Греции, стал эталоном формирования образов супергероев и супергероинь современности. Особенно это прослеживается в выпусках компании DC Comics, которые зачастую

³⁷⁰ Guggenheim M., Briones Ph. Iron Man vs. Whiplash // Marvel Comics. 2009. №1.

сравнивают своих героев именно с древнегреческими богами: Супермен – Зевс (Метрополис, город Супермена, светлое и радостное место, напоминает скорее Олимп), Бэтмен – Аид (а Готэм, город Бэтмена, мрачный, погрязший в преступлениях, являет собой олицетворение царства Аида), Флэш – Гермес (ранние зарисовки Флэша, как самого быстрого супергероя на Земле, имеют элементы одеяния Гермеса – крылышки на металлическом шлеме у Джейка Гаррика и умение очень быстро передвигаться), Аквамен – Посейдон, царь морей, повелитель Атлантиды. А наличие в комикс-вселенных DC Comics персонажей с аналогичными древнегреческим богам именами, такие как Арес, Геркулес и другие, в очередной раз доказывает влияние именно древнегреческой мифологии на становление комиксов этой компании.

Однако сказанное не опровергает того факта, что мифологии других народов не использовались в создании образов супергероев комиксов. Тор, Один, Локи, Чёрная пантера, Чёрный рыцарь – были взяты из скандинавского, африканского и даже средневекового общеевропейского эпосов.

В тоже время связь мифологического с современностью позволяет выстраивать новые конструкты социальных взаимодействий внутри общества.

На фоне повышенного внимания к комиксам, наряду с развитием игровой индустрии и популяризации японского манга и аниме, в современном мире получили широкое развитие такие явления, как Косплэй, фестивали Комик-кона и другие. В XX в. появилось даже такое понятие, как fan convention – явление, при котором поклонники (фанаты, фаны) того или иного фильма, телесериала, комиксов и другого собираются вместе, чтобы поделиться впечатлениями, встретиться с экспертами, известными личностями и так далее. Некоторые из таких fan convention имеют коммерческую деятельность. Самым известным из них стал так называемый San Diego Comic-Con International – международный ежегодный фестиваль,

проходящий в городе Сан-Диего с 1970 года³⁷¹. Основанный в 1970 году, он получил популярность по всему миру и существует по сей день. Наряду с различными мастер-классами и семинарами со специалистами по комиксам, там происходят анонсы предстоящих фильмов и обзоры на топ-комиксы и видеоигры. По вечерам происходят церемонии награждения в ежегодном конкурсе маскарадного костюма. Традиционные мероприятия включают в себя программу кинофестиваля, просмотра залов, посвящённых японской анимации, играм, программам. Основной идеей данного фестиваля является объединение фанатов комиксов, игры, фильмов и прочего. В современной культуре это напоминает больше неомифологический ритуальный праздник или обряд, где участники собираются, чтобы инсценировать миф, «возродить» героя, оживить его своим действием. И действительно, когда попадаешь на подобное мероприятие, где собралось огромное количество фанатов, переодетых в любимых героев комиксов, чувствуется определённая ритуальность. Формируется неомифологический симулякр, направленный на формирование отдельной реальности. Это позволяет нам говорить о симулякре самого ритуала. Молодые люди, собравшись вместе, не просто копируют идею того или иного комикса, а воссоздают её, супергероя/суперзлодея, который посредством своих фанатов, реализуется в жизни.

Но это не единственный пример подобного рода в современной массовой культуре США. Во многом современная американская культура ориентирована на культивирование общества капиталистического, где человек поддерживает определённые коммунальные рамки, но с другой стороны, стремится на выражение собственной непохожести. Особенно это ярко выражено в молодёжной культуре. Косплэй (costume play), или

³⁷¹ Серебрянский С. Comic Con — теперь и в России // Мир фантастики. 15 мая 2014.

«костюмированная игра»,³⁷² является отражением той действительности, в которой происходит взаимодействие культурных элементов с социумом.

Популярность косплэя в Японии создаёт ошибочное мнение о том, что это явление по своему происхождению азиатское. И хотя термин «косплэй» имеет восточное происхождение (это спорный факт, яп. Косупэро происходит от англ. Costumeplay), в США костюмированная игра была известна намного раньше. По мнению Р. Миллера, первым объектом «косплэя» является персонаж научно-фантастического романа «Mr. Skygack from Mars»³⁷³. Этимология слова «косплэй» сводится к соединению двух английских слов costume – костюм и play – игра, и означает «костюмированную игру». Сам термин был впервые предложен Набаюки Тахаси в 1984 году на конференции «Фатастика. Наука. Мир», проходившей в Лос-Анджелесе³⁷⁴.

Это явление приобрело огромное значение для современного мира, заняв большую нишу в индустрии развлечений. Главным атрибутом косплэя является костюм, в который наряжаются молодые люди для того, чтобы копировать героев своих любимых героев аниме, комиксов, фильмов или игр. Это в свою очередь привело к появлению промышленного производства самих костюмов. И хотя некоторые косплэеры создают их сами, в сети интернет, в специализированных магазинах или на фестивалях косплэя можно приобрести уже готовые и за определённую сумму. Так, к примеру, японские производители косплей-костюмов сообщили о прибыли в 35 млрд. иен в 2008³⁷⁵. Это в свою очередь создаёт огромную нишу на рынке труда, которую могут заполнить профессионалы, занятые изготовлением специализированных костюмов, реквизитов, париков для косплэеров.

³⁷² Clements J., McCarthy H.. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Stone Bridge Press, 2006. С. 30.

³⁷³ Miller R. Was Mr. Skygack the First Alien Character in Comics? [Электронный ресурс] URL: <http://io9.com/was-mr-skygack-the-first-alien-character-in-comics-453576089>

³⁷⁴ Raymond A. K. 75 Years Of Capes and Face Paint: A History of Cosplay // Yahoo! Movies. July 24, 2014

³⁷⁵ Hayden C. The Rhetoric of Soft Power: Public Diplomacy in Global Contexts. Lexington Books. 2012. P. 115.

Таким образом, комикс как феномен массовой культуры в совокупности с другими проявлениями индустрии развлечения (аниме, манга, компьютерные игры, художественные фильмы) так повлияло на создание целого явления современного мира – косплэй.

4 сентября 2014 года на веб-сайте информационного портала lenta.ru появился фоторепортаж I. Kato под названием «Герои нашего двора. Как живут супергерои, о которых не снимают фильмов». Обзорно-развлекательная статья рассказывает нам о жизни людей из разных уголков Земли, которые по тем или иным причинам оделись в костюмы супергероев, как герои комиксов, и вышли на улицы своих городов, чтобы творить того или иного рода поступки, связанные с благотворительностью, социальными работами и даже борьбой с преступностью³⁷⁶.

Некоторые из них скрывают по личным убеждениям свою личность, другие нет. Так, например, «Мистер Полнолуние, или, как его еще называют в Японии, Mangetsu-man не борется с преступностью и не спасает красавиц. Неизвестный мужчина, скрывающийся под маской, выбрал своей миссией уборку мусора на улицах Токио. Впервые Mangetsu-man вышел на улицы мегаполиса в прошлом году. Чаще всего супергерой и присоединившиеся к нему добровольцы орудуют метлой у старинного каменного моста в деловом районе Нихонбаси»³⁷⁷.

Вот яркий пример пассивногосупергеройства. Человек, надевший костюм «Мистера полнолуние», ставит целью не активную борьбу с преступностью, а социальные работы, своим примером показывая и вдохновляя молодёжь к «правильным» с точки зрения социума поступкам.

Примечательны несколько других примеров «костюмированных героев» современности. Так, в той же статье описывается: «Аргентинский супергерой Менганно вышел на улицы Буэнос-Айреса в 2010 году. Мужчина, одетый в черный костюм и синий шлем, патрулировал улицы города в

³⁷⁶ Kato I. Героинашегодвора. Как живут супергерои, о которых не снимают фильмов // информационный портал. [Электронный ресурс] URL: <http://lenta.ru/photo/2014/09/04/superhero#0>

³⁷⁷ Там же.

поисках преступников. В начале 2013 года полиция задержала борца с преступностью после того, как он обстрелял показавшихся ему подозрительными людей. Правоохранители выяснили, что под маской Менганно скрывался бывший полицейский Оскар Лефоссе. Чем закончилась встреча супергероя с полицией, неизвестно. Сейчас борец с преступностью продолжает патрулирование аргентинских улиц и регулярно публикует обновления в своем Facebook, на который подписаны больше 40 тысяч человек»³⁷⁸. Или другой пример: «Британец Кен Андре – один из немногих супергероев, который не скрывает своей личности. По ночам отставной военный, который воспитывает двоих сыновей, прячет лицо под повязкой и меняет имя на Тень. Андре владеет боевыми искусствами, но всегда пытается вразумить нарушителей порядка без применения силы. При этом для особо настойчивых хулиганов в арсенале Тени имеется деревянная дубинка»³⁷⁹.

Эти примеры показывают нам активное «супергеройство». Яркая трансплантация большинства элементов комиксов, как продукта массовой культуры, в социальные отношения между людьми. Что побуждает этих людей бороться «за справедливость» именно таким образом?

Изучая проблемы невротических расстройств, известный психоаналитик Ж. Лакан приходит к выводу, что акт «кастрации» в контексте взаимодействия субъекта с Другим является символическим действием. Невротик «изображает, что Другой требует его кастрации»³⁸⁰, лишь для того, чтобы Другой сумел этим насладиться³⁸¹. Ж. Лакан понимает подобное явление с позиции символизма. Но сам акт «кастрации» несёт в себе рефлексию по отношению к образу Другого/Чужого. То есть данный процесс имеет и обратное направление.

³⁷⁸ Там же.

³⁷⁹ Там же.

³⁸⁰ Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном (сборник). М.: «Русское феноменологическое общество». 1997. С. 104

³⁸¹ Там же. С. 105.

Подходя к пониманию тела Другого, необходимо акцентировать внимание на том, что образ Другого/Чужого зиждется на трёх основных свойствах, отражающих их суть³⁸²:

1. Вестиментарность (внешность);
2. Алиментарность (вкусовые предпочтения);
3. Сексуальность³⁸³.

Супергерой или суперзлодей прекрасно вписываются в эту триединую формулу образа Другого/Чужого. Вестиментарность супергероя отражается в его костюме, как элементе тела, где он символически лишён определённых органов (части лица, глаз, половых органов). Этот факт отсылает нас к такому понятию, как «тело без органов»³⁸⁴, а это в свою очередь прекрасно отражает принцип символической кастрации, описанный Ж. Лаканом³⁸⁵.

Люди, надевающие костюм супергероя, бессознательно «кастрируют» самих себя, тем самым трансформируясь в образ Другого/Чужого, что прекрасно воссоздает формула «Субъект – Кастрация – Другой».

«Кастрированные», лишённые органов, как большинство супергероев комиксов, эти «костюмированные персонажи» отсылают нас к марвеловскому фильму режиссёра Мэтью Вона «Пипец». Сюжет фильма крутится вокруг этого самого феномена. Молодой человек, Дэйв Лизевски, воодушевлённый героями комиксов, но не обладающий сверхспособностями, надевает специфический костюм и начинает «борьбу» с преступностью, параллельно попадая в неловкие, а порой даже опасные для жизни ситуации. Потом оказывается, что он не один такой.

³⁸² Якушенков С.Н. Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4. С. 243.

³⁸³ Там же. С. 244.

³⁸⁴ Делез, Ж., Гваттари, Ф., Анти-Эдип. Капитализм и Шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина. У-Фактория. 2007. С. 241

³⁸⁵ Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном (сборник). М.: «Русское феноменологическое общество». 1997. С. 104

Чем же обосновывается такой поступок главного героя? Авторы сценария заключили мотив поступка Дэйва в обычную веру, что главное для супергероя – это желание помогать людям.

На деле же, если попытаться глубже проанализировать сам феномен, становится понятным, что поступок Дэйва направлен на самого себя. Надев костюм, он, кастрирует себя, бессознательно лишается человеческого облика, он становится Другим, тем самым «телом без органов». Происходит «снятие» субъекта до логического завершения: целостность тела разлагается на множество единичных ощущений. А, если быть точнее, это тело, которое лишено образа, отстранённое взаимодействием «Я» со средой³⁸⁶.

Вот яркий пример Делёзовского шизоанализа. Субъект кастрирует сам себя, чтобы удовлетворить бессознательную (психическую) потребность в (экономическом) производстве «справедливости» в обществе³⁸⁷. Он проявляет агрессию и акты насилия по отношению к преступникам. Но эта агрессия и насилие направлены, прежде всего, на самого себя. Такое явление было описано С. Жижекком на примере анализа фильма М. Скорсезе «Таксист» в документальной киноленте «Киногид извращенца: идеология» (2012, режиссёр С. Файнс). С. Жижек даёт трактовку актов насилия главного героя в финале фильма, указывая на то, что «насилие» субъекта прежде всего направлено на самого себя³⁸⁸. Таким же образом, происходит и мотивация вышеописанных костюмированных персонажей, рассказанных на портале lenta.ru.

Молодые люди, пытаясь подражать любимым героям аниме, комиксов, фильмов или игр, наряжаются в костюмы, копируя уже выдуманные образы. Иными словами, они осознанно делают себя Другими, не такими, как все. С одной стороны этот феномен можно рассматривать, как стремление субъекта выразить свою оригинальность. С другой, беря во

³⁸⁶ Делез, Ж., Гваттари, Ф., Анти-Эдип. Капитализм и Шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина. У-Фактория. 2007. С. 245

³⁸⁷ Там же. С. 247.

³⁸⁸ Жижек С. Киногид извращенца. Кино, философия, идеология. Гонзо. 2014. С. 422.

внимание концепцию «эстетической симуляции» Ж. Бодрийяра, это явление представляет собой ничто иное, как уход от реальности³⁸⁹ и попытки конструирования гиперреальности. С позиции анализа Другого/Чужого, это явление предстаёт в качестве осознанного лишения самого себя частей «тела» (переодевание в костюм супергероя как Другого), или иными словами проявление «кастрации» самого себя, согласно неопсихоаналитической концепции Лакана.

Специфику явления «переодевания» или косплэя, а также упомянутых выше «костюмированных героев», которые, надевая супергеройский наряд, выходят на улицы своих городов, чтобы бороться с преступностью, можно рассматривать с позиции концепции «лиминальности», разработанной А. ван Геннепом³⁹⁰ и развитой В. Тёрнером³⁹¹. По сути, лиминальность представляет собой особую стадию ритуала перехода, или инициации. Последняя помимо лиминальности, которая выступает в качестве промежуточного этапа, включает в себя ещё сепаративную (separation— разделение)³⁹² и стадию возвращения (reaggregation)³⁹³. Лиминальность характеризуется двойственностью состояния субъекта, пребывающего на этом этапе «перехода», он амбивалентен, так как не вписывается в какое-либо состояние или положение в культурном пространстве³⁹⁴. По этой причине в традиционных обществах данная амбивалентность ассоциируется со смертью, утробным состоянием (как куколка бабочки) и последующим перерождением субъекта на стадии возвращения, то есть нормализация его структуры в пространстве культуры.

В современном обществе именно подростки, среди которых и нашли в большей степени популярность явления косплэя, «переодевания» и «костюмированного героя», нуждаясь в ритуале инициации, перехода из

³⁸⁹ Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Перевод О. А. Печенкина. Тула, 2013. С. 162.

³⁹⁰ См.: Геннеп А. The Rites of Passage. London. 1977.

³⁹¹ См.: Тернер В. W. The Ritual Process. Penguin. 1969.

³⁹² Тернер В. Символ и Ритуал. М.: Наука, 1983. С. 168.

³⁹³ Там же. С. 169.

³⁹⁴ Там же. С. 81.

детского состояния во взрослое, вступают в стадию разделения (сепаративный этап) – они открепляются от занимаемого ранее места в социальной структуре. Окончательно пройдя этот этап, они входят в состояние лиминальности, которое может длиться неограниченное количество времени и не всегда заканчивается переходом в этап возвращения, то есть может не произойти нормализация их структуры в пространстве культуры. Именно в таком состоянии подростки и приближенные к ним возрастные группы создают вокруг себя параллельную реальность, симулирующую действительность: начинают играть в героев, в «переодевание», «косплеят» любимых персонажей игр, кино и комиксов, занимаются исторической и иной реконструкцией. Пребывание в лиминальной стадии позволяет субъекту адаптироваться к внешним условиям собственной симуляцией реальности. Весьма примечательна в данном случае реплика одного из персонажей фильма «Пипец-2» (Дж. Уодлоу 2013) Доктора Гравитона, который, после того как главный герой положил начало моде «костюмированных героев», надевает супергеройский наряд и выходит патрулировать улицы родного города. Он говорит: «Я даже не профессор физики. Я копирайтер в рекламном агентстве. Поэтому я и обожаю всё это – ты можешь быть кем угодно». Отягощённость молодых людей современными реалиями, в которых общество требует от них примитивной модели поведения, складывающееся в формулу «рождение – обучение – диплом – работа – семья – старость – смерть», подогревается отсутствием «героического» элемента в их ритуале инициации. Они находят недостающее в комиксах, играх, литературе, кино и других продуктах массовой культуры, которые предлагают это своим потребителям. В конечном итоге, эта симулякра превращается в особую реальность, в которой и пребывают субъекты долгое время, трансформируясь в «тени ценности», которые «на этой стадии формического разделения как бы упаковывают

ценность в кокон, а затем выражается в развернутой начинательной форме»³⁹⁵.

Но стоит отметить то, что если в нашей культуре Другой/Чужой это маргинал, то в американской культуре общество идёт на встречу в стремлению человека быть Другим, предлагая ему возможности для реализации его внутренних стремлений. То есть, американская культура создаёт все условия, чтобы субъект по собственному желанию мог пребывать в лиминальной стадии сколько ему захочется.

Комиксный герой так прочно вошёл в жизнь современного общества, что возникает необходимость исследования его феномена в контексте неомифологической парадигмы. Став, с одной стороны, как и любое другое героическое, явлением рефлексии общества на социокультурные и даже политические процессы своего времени, он ещё приобретает и культуuroобразующий феномен, оказывая серьезное влияние на культурный ландшафт США XX–XXI вв. Среди основных культуuroобразующих направлений комикса можно выделить следующие:

Воздействие на различные виды и жанры искусства;

1. Создание фанкультуры, т.е. определенной субкультуры поклонников комиксов;
2. Возникновение такого направления в американской массовой культуре, как косплей, и связанная с ним особая индустрия шоу-бизнеса;
3. Выстраивание особых поведенческих паттернов, направленных на подражание супергерою.

Появление в индустрии развлечений фан-сообществ, комикс-фестивалей и явлений косплэй, в свою очередь, влияет на культурную реальность современности, становясь структурным элементом неомифологической парадигмы.

³⁹⁵ Греймас А. Ж., Фонтаний Ж. Семиотика страстей. От состояния вещей к состоянию души. М. 2007. С. 38.

Заключение

Появление в 30х гг. XX века в США комиксного героя ознаменовало начало особого этапа в формировании американской массовой культуры и повлияло на формирование современного культурного ландшафта, характерной для особой неомифологической парадигмы американского общества. Этим обусловлена поставленная нами цель исследования – проанализировать рефлексии неомифологической парадигмы американской массовой культуры в образе комиксного героя.

Учитывая тот факт, что поставленная цель сформулирована на стыке нескольких научных проблем (героическое, мифологическое и массовая культура), мы предприняли попытку соответствующим образом структурировать работу. Все это диктовало выбор особой методологии, которая помогла бы рассматривать обозначенные проблемы в совокупности, не расчленяя их на составные части. Одна из задач нашла отражение в первом параграфе первой главы, посвященном анализу теоретических подходов к мифологическому. В качестве базовых методов исследования были выбраны структуралистский подход К. Леви-Стросса, семиотический подход Р. Барта и неофрейдистский подход Дж. Кэмпбелла, дополненный современными исследователями. Объединение теоретических подходов этих, на первый взгляд, разных исследователей стало возможным благодаря структуралистским методам Дж. Кэмпбелла, которые позволили учёному

построить особую структуру мифологического повествования героического нарратива.

Особое место в нашем диссертационном исследовании занимает методологический подход С. Гринблатта, получивший название нового историзма. Несмотря на серьезное отличие методологических установок нового историзма, мы посчитали важным учесть его принципы, построенные на постулатах надстроечного характера многих идей и образов культуры. Другими словами, новый историзм продолжил марксистскую традицию восприятия духовной культуры как надстройки над социально-экономическим базисом. Однако заметим, что мы не использовали методы нового историзма, ограничившись лишь принятием вышеуказанного тезиса.

Анализ героического в исторической ретроспективе позволил сделать следующий вывод: научная проблема героического (героя и супергероя) включает несколько составляющих:

- универсальности феномена Героя;
- инаковости или чуждости Героя;
- мифологичности (и неомифологичности) его образов;
- важности его места в культурном пространстве.

Универсальность феномена Героя отражается в таком понятии, как мономиф, присутствие которого можно проследить в самых различных нарративах как в прошлом, так и в настоящем, особенно в современном комиксе. Структурно любой мономиф (по определению Дж. Кэмпбелла) распадается на три стадии, что находит выражение во всех мифологических и неомифологических нарративах: сепаративная стадия (или разделение); лиминальная стадия (или инициация); возвращение.

Анализ комиксного героя не только помогает выявить эволюцию определенных идей и образов в обществе, но и способствует пониманию надежд и страхов, скрытых в образах героев. Сказанное дало возможность

перенести данное исследование из области теории литературы или психологии в область истории культуры и истории идей.

Анализ феномена героического в исторической ретроспективе, проведенный во втором параграфе первой главы, позволил проследить генезис идеи героического от античного культа героя до современного комиксного героя, унаследовавшего все структурные характеристики героя архаичного мономифа.

Нами отмечено, что во все времена образ героя является результатом рефлексии человеческого сознания на происходящие процессы в мире и обществе. Действительно, в Новое время обнаруживается совершенно иной тип героя. Вместе с провозглашением рациональности, гуманизма и антропоцентризма герой превращается в олицетворение этих ценностей – он собирательный образ учёного, исследователя, открывателя. В его сущность вплетены отголоски переосмысленного миропонимания античности – божественное становится метафорическим маркером человечности, которая легла в основу антропоцентризма. В Новейшее время образ героя распадается на множество отдельных типов: герои-спасители вместо героев-защитников, герои-борцы вместо героев-воинов; которые, в свою очередь, являются результатом рефлексии человеческого сознания на те происходящие в мире и обществе процессы, с которыми они столкнулись в XX в.. С развитием массовой культуры герой и героическое приобретают черты неомифологического.

Одним из явлений, актуализирующих Героя нового типа в массовой культуре XX в., стал комикс. Во втором разделе, детально проследив историю становления супергеройского комикса от примитивных «картинок для народа» на религиозную тематику до возникновения особого супергеройского жанра, мы приходим к выводу, что данный феномен приобретает свою популярность в эпоху становления массовой культуры. При этом в американском культурном пространстве XX в. он стал занимать особое место. Выйдя за рамки кич-продукции и приобретя

культурообразующую функцию, он начинает оказывать влияние на другие виды искусства: от художественной массовой литературы до мультипликации и кинематографии, создав в этих областях особый жанр супергеройского боевика с элементами иных направлений. Причиной этого явления стало то, что комикс в своём содержании выходит за рамки упрощённого нарратива, и он начинает включать в себя проблемы социального, духовного и даже политического характеров.

В ходе дальнейшего исследования места комикса в массовой культуре, мы установили, двойственность его позиции: с одной стороны, комикс становится самостоятельным элементом массовой культуры, а с другой стороны, его влияние на развитие культуры в XX в. заставляет нас видеть в комиксе нечто большее, чем просто литературный жанр или какой-то другой вид художественной культуры.

Анализ комиксного супергероя показал, что он обладает практически всеми теми же маркерами, что и герой в историческом и мифологическом нарративах:

1. Супергерой отражает в себе социокультурную динамику в качестве рефлексии на те или иные процессы, происходящие в обществе, государстве и мире, а следовательно является уникальным маркером, позволяющим определять состояние того или иного социума;

2. Супергерой – это идеологический инструмент, формирующий оценочное отношение к социальным явлениям прошлого и настоящего.

С ходе сравнительного анализа продуктов массовой культуры, в частности комикса, с мифологическим, мы пришли к выводу, что супергеройский нарратив полностью или частично копируют структурную и функциональную стороны мифа, становясь неким «мифом» современности. Герой проходит один и тот же «путь инициации», путь становления и в комиксах, и в мифе, а мотивом супергероя в комиксах, как и героя в любых других произведениях, становится мотив «самопожертвования».

В третьем разделе при рассмотрении эволюции образа супергероя, мы установили, что формирование его тела происходит на основе трёх отличительных признаков, на которых конструируется его инаковость (Другой/Чужой): вестиментарность (внешность), алиментарность (гастрономические предпочтения) и сексуальность. Это в свою очередь позволило нам подойти к классификации супергероев, выделив следующие типы, тесно связанные с мифологическим:

1. *Alius Naturalis*– Другой Природный. Эта категория включает в себя зооморфные, полиморфные и тероморфные образы. Они либо наделены животными, демоническими суперспособностями, либо их Тело (или костюм как часть Тела) выступает в качестве образа какого-либо животного или демона.

2. *Alius Humanoid*– Другой Человекоподобный, или антропоморфный образ. Данные категории Других/Чужих в комиксах лишены животных черт и наделены враждебными субъекту категориями инакомыслия, другой внешности, талантами, нехарактерными для обычного человека.

3. *Alius Ultra* или ксеноморфный образ. Ксеноморф часто используется в жанре фантастики и обозначает пришельца и/или чудовище.

Перцепция супергероя субъектом проявляется в зависимости от его алиментарных характеристик. И хотя гастрономический маркер Другого/Чужого подразумевает под собой то, чем он питается, в супергерое эта характеристика может быть символичной и проявляться в его суперспособностях (забирать суперсилы другого персонажа или подпитке собственного тела путём кражи человеческой энергии и т. д.).

Сексуальная характеристика направлена на конструирование модели сексуального поведения супергероя/суперзлодея. Но, в конечном счёте, эта модель сводится к полной асексуальности героя, его неспособности разобратся в своих партнёрах или простой бесплодности.

Использование математическую и статистическую модели построения структуры образов супергероев позволило нам более точно проанализировать

неомифологическую составляющую архетипов героического в комиксах. Сведя с помощью корреляции дискретных свойств в единую систему образов, мы наглядно продемонстрировали их связь между собой на уровне архетипов. Анализ данных свойств дало возможность конструирования образа супергероя в русле анализа его инаковости или чуждости.

На фоне повышенного внимания к комиксам, наряду с развитием игровой индустрии и популяризации японского манга и аниме, в современном мире широкое развитие получили такие явления, как Косплэй, фестивали Комик-кона и другие. Во многом современная американская культура ориентирована на культивирование общества капиталистического, где человек поддерживает определённые коммунальные рамки, но в то же время стремится к выражению собственной непохожести. Нами было показано, что особенно ярко это выражено в молодёжной культуре.

Концепция «лиминальности», разработанная А. ван Геннепом и развитая В. Тёрнером, позволила более подробно рассмотреть специфику феномена «переодевания» и «костюмированных героев». Основываясь на анализе этого феномена, мы пришли к выводу, что в современном обществе именно подростки, среди которых получили популярность явления косплэя, «переодевания» и «костюмированного героя», нуждаясь в ритуале инициации, перехода из детского состояния во взрослый. Вступая в стадию разделения (сепаративный этап), они открепляются от занимаемого ранее места в социальной структуре. Окончательно пройдя этот этап, они входят в состояние лиминальности, которое может длиться неограниченное количество времени и не всегда заканчивается переходом на этап возвращения. Дальнейшее рассмотрение этой проблемы подвело нас к выявлению элементов симулякра инициации. Подражая своим любимым супергероям и прочим персонажам массовой культуры, подростки и близкие к ним возрастные группы создают вокруг себя параллельную реальность, симулирующую действительность: начинают играть в героев, в «переодевание», «имитируя» любимых персонажей игр, кино и комиксов,

занимаются исторической и иной реконструкцией. Нами была установлена и причина подобного поведения: пребывание в лиминальной стадии позволяет субъекту адаптироваться под внешние условия собственной симуляцией реальности. Отягощённость молодых людей современными реалиями, когда общество требует от них примитивной модели поведения, складывающейся в формулу «рождение – обучение – диплом – работа – семья – старость – смерть», усугубляется отсутствием «героического» элемента в ритуале инициации. Тем самым молодые люди находят недостающее в комиксах, играх, литературе, кино и других продуктах массовой культуры, которые предлагаются потребителям. Но именно этот аспект имитации ритуала еще больше сближает поведенческие паттерны подростков с мифологической культурной парадигмой.

Комиксный герой так прочно вошёл в жизнь современного общества, что возникает необходимость исследования его феномена в контексте неомифологической парадигмы. Став, как и любое другое героическое, явлением рефлексии общества на социокультурные и даже политические процессы своего времени, он является и культуурообразующим феноменом, оказавшим серьезное влияние на культурный ландшафт США XX – XXI вв. Среди основных культуурообразующих направлений комикса можно выделить следующие:

1. Воздействие на различные виды и жанры искусства;
2. Создание фанкультуры, т.е. определенной субкультуры поклонников комиксов;
3. Возникновение такого направления в американской массовой культуре, как косплэй, и связанной с ним особой индустрии шоу-бизнеса;
4. Выстраивание особых поведенческих паттернов, направленных на подражание супергерою.

Отметим, что появление в индустрии развлечений фан-сообществ, комикс-фестивалей и явлений косплэй, в свою очередь, влияет на

культурную реальность современности, становясь структурным элементом неомифологической парадигмы.

Явление комиксного героя, эволюционировавшего в течение всего XX в., сформировало особый американский культурный ландшафт, проявляющийся во многих аспектах. Прочно войдя в индустрию развлечения, комиксный герой становится объектом не только взаимодействия с нарративом, но и выходит за его рамки, превращаясь в особый культурный феномен.

Библиографический список

Научная и монографическая литература.

1. Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре [Текст] / А. К. Байбурин. Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. СПб. 1993. ISBN: 5-02-027354-6
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт; пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс. 1989. ISBN: 5-01-004408-0, 978-5-01-004408-4.
3. Барт Р. Мифологии / Перевод, вступ. ст. и коммент. С. Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. ISBN: 5-8242-0076-9
4. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса [Текст] / М. М. Бахтин. М. 1990. ISBN: 5-280-00710-2
5. Бахтин М. М. Эпос и роман / М. М. Бахтин. СПб.: Азбука, 2000. ISBN: 5-267-00273-9
6. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [Текст] / Ж. Бодрийяр. Перевод О. А. Печенкина. Тула, 2013. ISBN: 978-5-88422-506-0

7. Большая советская энциклопедия, Том 1 [Текст]. Советская Энциклопедия. 1970
8. Брунер Дж. Психология познания [Текст] / Дж. Брунер. М. 1977.
9. Веблен Т. Теория праздного класса [Текст] / Т. Веблен. М.: Прогресс, 1984.
10. Вертгеймер М. Продуктивное мышление [Текст] / М. Вертгеймер. М. 1987.
11. Гегель Г. Эстетика. В 4-х томах. Т. 1. [Текст] / пер Б. Г. Столпнер и др. «Искусство» М., 1968.ББК 87.8
12. Гмурман В. Е. Теория вероятностей и математическая статистика: Учебное пособие для вузов. 10-е издание, стереотипное [Текст] / В. Е. Гмурман. Москва: Высшая школа, 2004. ISBN: 5-06-004214-6.
13. Горький М. Старуха Изергиль [Текст] / М. Горький. Aegitas, 2014. ISBN: 5000640586, 9785000640586
14. Греймас А. Ж., Фонтаний Ж. Семиотика страстей. От состояния вещей к состоянию души [Текст] / А. Ж. Греймас. Ж. Фонтаний. М. 2007. ISBN: 978-5-382-01176-9.
15. Гуревич А. Я. «Эдда» и сага. [Текст] / А. Я. Гуревич. М.: Наука. 1979. ББК 83.3(0)
16. Гуревич А. Я. Походы викингов [Текст] / А. Я. Гуревич. Изд-во «Наука». М. 1966.ББК 63.3(0)4
17. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая [Текст] / Пер. с нем. А.Ф. Михайлова; Вступ. ст. В.А. Куренного. М.: Академический Проект. 2009. ISBN: 978-5-8291-1042-0.
18. Гуссерль Э. Картезианские размышления [Текст] / Э. Гуссерль. СПб.: Наука. 1998. ISBN: 5-02-026783-Х.
19. Гуссерль Э. Собрание сочинений [Текст] / пер. в нем. В.И. Молчанова. М. 2001. Т4. ISBN: 5-7333-0241-0

20. Делез Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип. Капитализм и Шизофрения [Текст] / Пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина. У-Фактория. 2007.
21. Деррида Ж. О грамматиологии [Текст] / Пер. с фр. и вст. ст. Н. Автономовой. М.: AdMarginem, 2000. ISBN: 978-5-9757-0192-3
22. Елисеева И. И., Юзбашев М. М. Общая теория статистики: Учебник [Текст] / Под ред. И. И. Елисеевой. 4-е издание, переработанное и дополненное. Москва: Финансы и Статистика, 2002. ISBN: 5-279-02414-7
23. Жижек С. Киногид извращенца [Текст] / С. Жижек. Кино, философия, идеология. Гонзо. 2014. ISBN: 978-5-904577-34-6
24. Жижек С. Накануне господина [Текст] / С. Жижек. М. 2014. ISBN: 978-5-9739-0216-2
25. Карлейль Т. Герои, почитание героев и героическое в истории [Текст] / Т. Карлейль. М.: Эксмо. 2008. ISBN: 978-5-699-27279-2
26. Кессиди Ф. Х. От мифа к логосу [Текст] / Ф. Х. Кесиди. М.: Мысль, 1972. ISBN: 5-89329-628-1
27. Кимелев Ю. А. Философия истории: учебное пособие для студентов гуманитарных вузов: антология [Текст] / Ю. А. Кимелев. Аспект Пресс. 1995. ISBN: 5-7567-0005-6
28. Кравченко А. И. Культурология: Словарь [Текст] / А. И. Кравченко. М.: Академический проект. 2000. ISBN: 5-8291-0086-X
29. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой [Текст] / Дж. Кэмпбелл. Аст. 1997. ISBN: 5-87983-054-3
30. Кэмпбелл Дж. Мономиф [Текст] / Дж. Кэмпбелл. Пушкино: Грааль. 1996. ISBN: 5-7873-0016-3
31. Лавджой А. О. Великая цепь бытия. [Текст] / А. О. Лавджой. М.: Дом интеллектуальной книги, 2001. ISBN: 5-7333-0239-9
32. Лавфкрафт Г. Хребты безумия [Сборник рассказов] [Текст] / Г. Лавфкрафт. Санкт-Петербург: Домино. 2010. ISBN: 5170429061

33. Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном (сборник) [Текст] / Ж. Лакан. М.: «Русское феноменологическое общество». 1997. ISBN: 5-7333-0454-5
34. Левинас Э. Путь к Другому. Сборник статей и переводов [Текст] / Э. Левинас. СПб.: СПбГУ. 2006. ISBN 5-288-04026-5
35. Леви-Строс К. Мифологии [Текст] / К. Леви-Строс. М.: РОССПЭН, 1999, т. 1. ISBN: 5-98358-111-2
36. Леви-Строс К. Структурная антропология [Текст] / К. Левис-Строс. М. 2001. ISBN: 5-04-008349-1
37. Леви-Стросс К. Первобытное мышление [Текст] / К. Леви-Стросс. М. 1994. ISBN: 5-250-01662- 6
38. Леви-Стросс К. Ревнивая горшечница [Текст] / К. Леви-Строс // Леви-Строс К. Пусть масок. М.: Республика. 2000. ISBN: 5—250—01801—7
39. Лопатин В. В., Нечаева И. В., Чельцова Л. К. М. Орфографический словарь [Текст] / В. В. Лопатин, И. В. Нечаева, Л. К. Чельцова. М.: Эксмо, 2009.
40. Маклаков А. Г. Общая психология: Учебник для вузов [Текст] / А. Г. Маклаков. Издательский дом «Питер». 2013. ISBN: 978-5-496-00314-8.
41. Маршак С. Избранные переводы. Стихи, сказки, переводы [Текст] / С. Маршак. АСТ. 1999. ISBN: 5236001234, 9785236001236
42. Мелетинский Е. М. Избранные статьи, воспоминания. [Текст] / Е. М. Мелетинский. М.: Российский государственный гуманитарный университет. 1998. ISBN:5-7281-0238-7
43. Мельникова Е. А. Меч и лира: Англосаксонское общество в истории и эпосе [Текст] / Е. В. Мельникова М.: Мысль. 1987. ББК 63.3(4Вл)

44. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия [Текст] / Пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука. 1999. ISBN: 5-02-026807-0; 5-87399-054-9
45. Найдорф М. И. Введение в теорию культуры: Основные понятия культурологии [Текст] / М. И. Найдорф. Одесса: Друк. 2005. ISBN: 5-222-05286-9.
46. Общая теория статистики: Учебник [Текст] / Под ред. Р. А. Шмойловой. 3-е издание, переработанное. Москва: Финансы и Статистика, 2002. ISBN: 5-279-01951-8.
47. Платон. Государство. Законы. Политик [Текст] / Платон. М.: Мысль. 1998. ISBN: 5-244-00875-7.
48. Подорога В. Феноменология тела [Текст] / В. Подорога. М. 1995. ISBN: 5-88059-0062
49. Ранк О. Миф о рождении героя [Текст] / О. Ранк. М. 1997. ISBN: 5-87983-027-6
50. Романова А. П., Хлыщёва Е. В., Якушенков С. Н., Топчиев М. С. Чужой и культурная безопасность [Текст] / А. П. Романова. Москва. 2013. ISBN: 978-5-8243-1775-6.
51. Росенко М. Н. Основы современной философии [Текст] / М. Н. Росенко. СПб.: Издательство «Лань». 1999. ISBN: 5-86617-011-6
52. Руднев В. П. Словарь культуры XX в. [Текст] / В. П. Руднев. М.: Аграф. 1999. ISBN: 5-7784-0034-9
53. Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2 [Текст] / Ж. Садуль. М.: «Искусство». 1958
54. Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока [Текст] / Э. Саид. М.: Русский мир. 2006. ISBN: 5-9900557-1-4, 0-14-302798-0
55. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии [Текст] / Ж.-П. Сартр. М. 2002. ISBN: 5-250-02729-6

56. Стеценко Е., Коренева М. История литературы США. Том 5. Литература начала XX века [Текст] / Е. Стеценко, М. Коренева. М.: ИМЛИ РАН, 2009. ISBN: 978-5-9208-0319-1 / 9785920803191
57. Тернер В. Символ и Ритуал [Текст] / В. Тернер. М.: Наука, 1983.
58. Толстой Н. И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике [Текст] / Н. И. Толстой. М. 1995. ISBN: 5-85759-025-6
59. Философия: Учебник [Текст] / Под ред. проф. В. Н. Лавриненко. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юристъ. 2004. ISBN: 5-7975-0099-X
60. Фрейденберг О. Миф и литература древности [Текст] / О. Фрейденберг. М.: Восточная литература, 1998. ISBN: 5-02-017900-0
61. Фуко М. История безумия в классическую эпоху [Текст] / М. Фуко. СПб. 1997. ISBN: 5-7914-0023-3
62. Хаксли О. О дивный новый мир [Текст] / О. Хаксли. АСТ. 2010. ISBN: 978-5-271-31916-7
63. Хоркхаймер М., Адорно Т. Диалектика просвещения [Текст] / М. Хоркхаймер, Т. Адорно. М. 1997. ISBN: 5-85691-051-6; 5-87399-043-3
64. Юнг К. Г. Душа и миф [Текст] / К. Г. Юнг. Шесть архетипов. Мн. 2004. ISBN 5-7707-8958-1
65. Юнг К. Г. Личное и сверхличное, или Коллективное бессознательное // Юнг Карл Густав Психика: структура и динамика/ К.Г. Юнг; Пер. А.А. Спектор; Науч. ред. Пер. М.В. Марищук. М.: АСТ; Мн.: Харвест, 2005.
66. Юнг К. Г. Аналитическая психология [Текст] / К. Г. Юнг. М.: Рипол Классик. 2004. ISBN: 978-5-91181-556-1
67. Юнг. К. Г. Архетип и Символ. [Текст] / Сост. и вступ. ст. А. М. Руткевича. М.: Ренессанс. 1991. ISBN: 5-7664-0462

68. Бахтин М. Автор и герой в эстетическом творчестве [Текст] / М. Бахтин // Эстетика словесного творчества. М. 1979.
69. Вальденфельс Б. Ответ чужому: основные черты респонсивной феноменологии [Текст] / Б. Вальденфельс // Бернхард Вальденфельс. Мотив чужого. Мн. 1999.
70. Вальденфельс Б. Феномен чужого и его следы в классической греческой философии. [Текст] / Пер. с нем. К. Лядской // Топос. 2002. № 2 (7).
71. Васинева П. А. Концепты «герой» и «универсальная личность» в античности и раннем немецком романтизме / П. А. Васинева // Общество. Среда. Развитие. 2013 . № 4(29).
72. Денисова А. И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности [Текст] / А. И. Денисова // Аналитика культурологии. 2011. №21. ISSN: 19904045
73. Кирчанів М. Літературний герой шукає ідентичність (про одну «хорватську» розповідь Марти Тарнавської) [Текст] / М. Кирчанів // KalynaJournal. Студії європейських дія спорних літератур і ідентичностей. 2007.Vol. 1. № 2. С. 18 – 24. [Электронный ресурс] Режим доступа: http://ejournals.pp.net.ua/_ld/0/14_kalyna_1.pdf
74. Луков Вл. А. Эпический мир «Песни о Роланде» [Текст] / Вл. Луков // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение» 2011 № 6 (ноябрь — декабрь).ISSN: 1998-9873.
75. Малашенко А. В. Из прошлого в прошлое? Фундаментализм ислама и православия [Текст] / А. В. Малашенко // Свободная мысль. 1993. №14. ISSN: 0131-1212
76. Милюгина Е. Г. О мифотворчестве романтиков. К вопросу об универсализме романтического художественного мышления [Текст] / Е. Г. Милюгина // Романтизм в літературному русі. Збірник наукових праць. Тверь: Тверской государственной университет, 1997.

77. Михельсон О. К. Археология поп-культуры: новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера [Текст] / О. К. Михельсон // Религиоведение. 2010. №4. ISSN: 2072-8662
78. О комиксах. С любовью [Текст] // «Ваш досуг». СПб. 2013. №09
79. Пигалев А. И. Р. Жирар и М. Хайдеггер: о смысле «преодоления метафизики» [Текст] / А. И. Пигалев // Вопросы философии. 2001. №9 (10).ISSN: 0042-8744
80. Сартр Ж.-П. Основная идея феноменологии Гуссерля – интенциональность [Текст] / Ж.-П. Сартр // Проблемы онтологии в современной буржуазной философии. Рига. 1988.ISBN: 5-7966-0003-6
81. Серебрянский С. Comic Con — теперь и в России [Текст] / С. Серебрянский // Мир фантастики. 15 мая 2014.
82. Фаустов А. А. Архетип [Текст] / А. А. Фаустов // Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / [гл. науч. ред. Н. Д. Тamarченко]. М.: Издательство Кулагиной; Intrada, 2008.ISBN: 978-5-903955-01-5
83. Шишкин В. На злобу дня: Весёлые картинки. Комиксы в СССР и России» [Текст] / В. Шишкин // «Мир фантастики». 2011. № 94
84. Юнг. К. Г. Об архетипах коллективного бессознательного [Текст] / К. Г. Юнг // Вопросы философии. М. 1988. №1.
85. Якушенков С. Н. Образ чужого – от деконструкции к конструкции [Текст] / С. Н. Якушенков // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3.ISSN: 18-18-150X
86. Якушенков С.Н. Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире [Текст] / С. Н. Якушенков // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4. ISSN: 18-18-150X
87. Якушенков С.Н. Эволюция образа Чужого на примере европейского дискурса о вампирах (О бедном вампире замолвим мы слово) [Текст] / С. Н. Якушенков // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 3. ISSN: 18-18-150X

Авторефераты и диссертации.

88. Бабенко О. А. Образ героя в культуре: дис. ... канд. фил.наук: 24.00.01 [Текст] / О. А. Бабенко. Ростов-на-Дону. 1999.
89. Демина А. В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ: автореф. дис. ... канд. фил.наук: 24.00.01 [Текст] / А. В. Демина. Астрахань. 2015.
90. Дмитриева Д. Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: дис. ... канд. культ.наук: 24.00.01 [Текст] / Д. Г. Дмитриева. М., 2014.
91. Дорохова О. А. Героический этос в истории морали: дис. ..канд. фил. наук.: 09.00.05 [Текст] / О. А. Дорохова. М. 2005.
92. Козлов Е. В. Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах: дис. ... канд. филолог.наук: 10.02.19 [Текст] / Е. В. Козлов. Волгоград. 1999.
93. Крючкова Е. В. Нью Эйдж как культурная парадигма современного общества: автореф. дис. ... канд. фил.наук: 24.00.01 [Текст] / Е. В. Крючкова. Астрахань. 2012.
94. Мирошникова Л. А. Нравственно-эстетическая сущность героического и проблемы его художественного воплощения: дис. ..канд. фил. наук.: 09.00.05 [Текст] / Л. А. Мирошникова. М. 1984.
95. Полякова Кс. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга: диссертация кандидата филологических наук: 10.02.20 [Текст] / Кс. В. Полякова. СПб. 2004.
96. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: Психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов: дис. ... канд. филолог.наук: 10.02.19 [Текст] / А. Г. Сонин. Барнаул. 1999.

Источники на иностранных языках

97. Alter J. *The Defining Moment: FDR's Hundred Days and the Triumph of Hope* [Text]. Simon and Schuster, 2007
98. Antonaccio M. C. *Contesting the Past: Hero Cult, Tomb Cult, and Epic in Early Greece* [Text]. *American Journal of Archaeology* № 98.3. July 1994.
99. Ashby L. *With Amusement for All: A History of American Popular Culture Since 1830* [Text]. University Press of Kentucky. 2006. P. 42.
100. Bagley M. *Ultimate Spider-man. Death of Spider-Man* [Text]. Marvel Comics. 2011. ISBN: 0813171326, 9780813171326
101. Beatty S. *The Batman Handbook: The Ultimate Training Manual* [Text]. Quirk Books, 2005. ISBN: 1594740232, 9781594740237
102. Beaty B. *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s* [Text]. University of Toronto Press, 2007. ISBN: 0802094120, 9780802094124
103. Beekes R. S. P. *Etymological Dictionary of Greek* [Text]. Brill, 2009.
104. Benson J. *Confessions, Romances, Secrets and Temptations: Archer St. John and the St. John Romance Comics* [Text]. Fantagraphics, 2007. ISBN: 1560977914, 9781560977919
105. Benton M. *Superhero comics of the Golden Age: the illustrated history* [Text]. Taylor Pub. 1992.
106. Benton M. *The Comic Book in America: An Illustrated History* [Text]. Taylor Publishing: Dallas, Texas. 1989.
107. Benton M. *Masters of Imagination* [Text]. Taylor Publishing, 1994.
108. Berger A. A. *The comic-stripped American* [Text]. Baltimore: Penguin Books. 1973.
109. Black C. *Roosevelt: Champion of Freedom* [Text]. PublicAffairs. 2003.
110. Blount Th. *Tenures of Land* [Text]. London. 1874.
111. Blumin S. M. *The Emergence of the Middle Class: Social Experience in the American City, 1760-1900* [Text]. Cambridge University Press. 1989.

112. Campbell J. *The Hero with a Thousand Faces* [Text]. Princeton: Princeton University Press. 1949.
113. Chute H. L. *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics* [Text]. Columbia University Press, 2013.
114. Clements J., McCarthy H. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917* [Text]. Stone Bridge Press, 2006.
115. Coogan P. *Superhero: the secret origin of a genre* [Text]. MonkeyBrain Books, 2006.
116. Daniels L. *Superman: The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel* / L. Daniels. Chronicle Books, 1998.
117. Daniels R. *Prisoners Without Trial: Japanese Americans in World War II* [Text]. Farrar, Straus and Giroux. 2004
118. Dash M. *To Victorian Bugaboo From Suburban Ghost*. [Электронный ресурс] Режим доступа: mikedash.com
119. De Haven, T. *Borrowing Richard Outcault* [Text]. Inks. 1995. №2(3).
120. Denning M. *Mechanic Accent: Dime novels and Working-class in America* [Text]. N.-Y.: Verso, 1998.
121. DiBacco Th. *Made in the USA: the History of American Business* [Text]. Washington: Beard Books, 2003.
122. Dierenfield B. J. *The Civil Rights Movement: Revised Edition*. Routledge. 2013 [Text].
123. DiPaolo M. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* [Text]. McFarland, 2011.
124. Duncan R., Smith M. J. *The Power Of Comic History Form & Culture* [Text]. A&C Black. 2009.
125. Elias G. *The Tales Of The Wise Man Of Gotham* [Text]. Nottingham: Nottinghamshire County Council. 1991.
126. *Empire Comics* [Text]. National Periodical Publications v. New York Court of Appeals. 1954.

127. Farnell L. R. Greek Hero-Cults and Ideas of Immortality [Text]. Oxford, 1921.
128. Feiffer J. The Great Comic Book Heroes [Text]. Dial Press. 1965.
129. Ferenc M. Sz. Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age [Text]. Colorado: University Press of Colorado. 2004.
130. Finger B., Nodell M. All-American comics [Text]// DC Comics. 1940. №16
131. Finger W., Kane B. Detective Comics [Text]// DC Comics. 1939. №27.
132. Finger W., Kane B. Detective Comics [Text]// DC Comics. 1941. №48.
133. Fordham M. Explorations Into the Self (library of Analytical Psychology) [Text]. Karnac Books. 1985.
134. Fox G., Anferson M. Hawkman [Text]// DC Comics. 1964. (Vol. 1) №4.
135. Frye N. Anatomy of Criticism. Four Essays [Text]. Princeton University Press. 2000.
136. Gabilliet J.-P. Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books [Text]. University Press of Mississippi. 2009. P. 270
137. Gaddis J. L. The Cold War: A New History [Text]. New York: The Penguin Press. 2005.
138. Gennep A The Rites of Passage [Text]. London. 1977.
139. Ghan S., Ingleheart S. Marvel Preview [Text]. Marvel Comics. 1976. №4
140. Gordon I. Comic strips and consumer culture, 1890–1945. [Text] Washington: Smithsonian Institution Press. 1998.
141. Goulart R. Comic book Culture: An Illustrated History (1st American ed ed.) [Text]. Portland, Oregon: Collectors Press. 2000.
142. Greenblatt S. Renaissance Self-Fashioning: From More to Shakespeare [Text]. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

143. Greenblatt S. Sir Walter Raleigh: The Renaissance Man and His Roles [Text]. New Haven: Yale University Press, 1973.
144. Groensteen T. The System of Comics [Text]. University Press of Mississippi, 2009.
145. Guggenheim M., Briones Ph. Iron Man vs. Whiplash [Text]. Marvel Comics. 2009. №1.
146. Harvey R. C. The Art of the Comic Book: An Aesthetic History (Studies in Popular Culture) [Text]. University Press of Mississippi, 1996.
147. Hatfield Ch. Alternative Comics: An Emerging Literature [Text]. University Press of Mississippi, 2005.
148. Hayden C. The Rhetoric of Soft Power: Public Diplomacy in Global Contexts [Text]. Lexington Books. 2012.
149. Hobsbawm E. Age of Capital 1848-1875 [Text]. Hachette UK. 2010.
150. Hopcke R. H. Jung, Jungians and Homosexuality [Text]. Boston: Shambhala Publications. 1989.
151. Inge M. T. Comics as culture [Text]. University Press of Mississippi, 1990
152. Irving W. Salmagundi [Text]. N.Y. 1807
153. Kane B, Finger W. Detective Comics [Text]. DC Comics. 1939. №27.
154. Kennedy D. M. Freedom From Fear: The American people in Depression and War, 1929–1945 [Text]. Oxford University Press, 1999.
155. Kirk, G. S. Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures [Text]. Berkeley: Cambridge University Press. 1973.
156. Kovacs G., Marshall C. W. Classics and Comics [Text]. Oxford University Press. 2010.
157. Kunzle D. Father of the Comic Strip: Rodolphe Topffer [Text]. Univ. Press of Mississippi, 2010.
158. Kuzma, Russian Hero [Text]. Heroic Comics. Eastern Color. 1944. №26

159. Larson J. L. Greek Heroine Cults. University of Wisconsin Press [Text]. 1995.
160. Laurence L. The Kennedy Men: 1901-1963 [Text]. HarperCollins, 2001.
161. Lawlor W. Beat Culture: Lifestyles, Icons, and Impact [Text]. Santa Barbara, 2005.
162. Lee S. Amazing Fantasy [Text]. Marvel Comics. 1962. №15.
163. Lee S. Kirby J. Fantastic Four [Text]. Marvel Comics. 1966. №52 (1).
164. Lee S. Tales of Suspense [Text]. Marvel Comics. 1963. №39.
165. Lee S. The Amazing Spider-Man [Text]. Marvel Comics. 1963. №3.
166. Lee S. The Amazing Spider-Man [Text]. Marvel Comics. 1963. №6.
167. Lee S. The Incredible Hulk [Text]. Marvel Comics. 1962. №1.
168. Lee S., Ditko S. Amazing Fantasy. Marvel Comics. 1962. №15.
169. Lee S., Ditko S. Amazing Spider-Man [Text]. Marvel Comics. 1963. № 2.
170. Lee S., Everret B. Daredevil [Text]. Marvel Comics. 1964. (Vol. 1) №1.
171. Lee S., Kirby J. Fantastic Four [Text]. Marvel Comics. 1966. (Vol.1) №52.
172. Lee S., Kirby J. Fantastic Four [Text]. Marvel Comics. 1966. №48.
173. Lee S., Kirby J. The X-Men [Text]. Marvel Comics. 1963. № 1.
174. Lee S., Libber L., Kirby J. Tales of Suspense [Text]. Marvel Comics. 1963. №39.
175. Lee S., Manely J. Black knight [Text]. Marvel Comics. 1955. №1.
176. Lefevre P. Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics [Text]. Museum Tusculanum Press, 2000.
177. Lévi-Strauss C. Structural Anthropology [Text]. Basic Books. 2008.
178. Lévi-Strauss C. The structural study of myth [Text]. The journal of American Folklore, Vol. 68, No. 270. Myth: ASymposium. 1955.

179. Liddell H. G, Scott R., A Greek-English Lexicon [Text]. Oxford: Clarendon Press, 1889
180. Lovejoy A. O. The Great Chain of Being: A Study of the History of an Idea [Text]. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1936.
181. Mackeever S. A. Glimpses of Gotham; and, City characters [Text]. New York: National Police Gazette Office, 1980.
182. Martz R., Banks D. Green Lantern [Text]. DC Comics 1994. (vol. 3) №50.
183. McCloud S. Understanding Comics [Text]. HarperCollins, 1994.
184. Medhurst A. Batman, Deviance, and Camp. The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media [Text]. Routledge: London. 1991.
185. Mikeliny D., McFarlane T. Amazing Spider-Man [Text]. Marvel Comics. 1984. №252.
186. Millar M., McNiven S. Civil War [Text]. Marvel Comics, 2007.
187. Moore A., Gibbons D. Watchmen [Text]. DC Comics. 1986. №1.
188. Morrison G. Justice League of America Archives [Text]. DC Comics. 1966. (Vol.6) №42.
189. Morrison G., McKean D. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth [Text]. DC Comics. 1989.
190. Morse B. Thunderstruck [Text]. Wizard. 2006. №179.
191. Neumann E. The Origins and History of Consciousness [Text]. Karnac Books. 1986..
192. O'Neil D. J. Adams N. Batman [Text]. DC Comics. 1971. №232.
193. O'Donnell D., Don T., Lupoff D. Comic-Book Book [Text]. Krause Publications. 1998.
194. Opie I., Opie P. The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes [Text]. Oxford: Oxford University Press, 2nd edn. 1951.
195. Orwell G. 1984 [Text]. Ardis, 1984.

196. Paglia C. *Sex, Art, and American Culture: Essays* [Text]. London: Penguin Books. 1993.
197. Parker R. *On Greek Religion* [Text]. Oxford, 1988.
198. Perry G. *The Penguin Book of Comics* [Text]. Penguin Books. 1967.
199. Plunkett's *Almanac of Middle Market Companies* [Text]. Houston: Plunkett Research Ltd., 2009,
200. *Plunkett's Companion to the Almanac of American Employers 2009: Mid-Size Firms* [Text]. Houston: Plunkett Research Ltd., 2009.
201. Prange G. W., Goldstein D. M., Dillon K. V. *At Dawn We Slept: The Untold Story of Pearl Harbor; Revised Edition* [Text]. Penguin. 1991
202. Raymond A. K. *75 Years Of Capes and Face Paint: A History of Cosplay* [Text]. Yahoo! Movies. July 24, 2014
203. Reynolds R. *Super Heroes: A Modern Mythology* [Text]. University Press of Mississippi. 1994.
204. Rhoades Sh. *A Complete History of American Comic Books* [Text]. Peter Lang, 2008.
205. Rhoades Sh. *Comics books: How the Industry Works* [Text]. N.-Y.: Peter Lang Publishing, Inc. 2008,
206. Rhoades Sh. *A Complete History of American Comic Books* [Text]. New York: Peter Lang. 2008.
207. Robbins T. *From Girls to Grrlz : A History of Women's Comics from Teens to Zines* [Text]. Chronicle Books. 1999.
208. Rohde E. *Psyche: The Cult of Souls and Belief in Immortality among the Greeks* [Text]. Psychology Press, 2000.
209. Rohmer S. *The Mystery of Fu Manchu* [Text]. London: Methuen. British Title, 1913.
210. Romer Ch. *Great Depression* [Text]. Forthcoming entry in *Encyclopedia Britannica*. University of California, Berkeley. 2003.
211. Roosevelt F. *The Roosevelt Week*. Time, New York, July 11, 1932.

212. Roy Th. Stan Lee's Amazing Marvel Universe [Text]. New York: Sterling Publishing, 2006.
213. Sabin R. Comics, comix & graphic novels: a history of comic art [Text]. Phaidon, 2001.
214. Seal G. Encyclopedia of folk heroes [Text]. ABC-CLIO. 2001.
215. Siegel J., Shuster J. Action Comics [Text]. DC Comics. 1938. №1.
216. Simon J., Kirby J. Captain America Comics [Text]. Marvel Comics. 1941. №1.
217. Simonov W. Thor [Text]. Marvel Comics. 1983. №337.
218. Smith E. L. The Hero Journey in Literature: Parables of Poesis [Text]. University Press of America. 1997.
219. Spiegelman A. Co-Mix: A Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps [Text]. Drawn & Quarterly Publications, 2013.
220. Steranko J. The Steranko History of Comics [Text]. Reading, Pa.: Supergraphics, 1970.
221. Summer of Love: Psychedelic Art, Social Crisis and Counterculture in the 1960s [Text]. ed. Christoph Grunenberg, Jonathan Harris, Liverpool: Liverpool University Press, 2005.
222. Thass-Thienemann Th. The Interpretation of Language. Volume 1: Understanding the Symbolic Meaning of Language [Text]. New York: Jason Aronson. 1973. C. 411.
223. Thomas R., Fridrih G., Ploug M. Marvel Spotlight [Text]. Marvel Comics. 1973. № 5.
224. Turner V. W. The Ritual Process [Text]. Penguin.1969.
225. Vatter H. G., Walker J. F. History of the U.S. Economy Since World War II. M.E [Text]. Sharpe, 1996.
226. Veblen T. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions [Text]. N.-Y.: Macmillan, 1899.
227. Waggoner B. The Sagas of Ragnar Lodbrok [Text]. The Troth Publication, 2009.

228. Wertham, F. Seduction of the Innocent [Text]. Rinehart and Company, Inc. 1954.
229. Whitley J. The Monuments that stood before Marathon: Tomb cult and hero cult in Archaic Attica [Text]. American Journal of Archaeology. 1994. № 98.2.
230. Wilentz S. The Age of Reagan: A History, 1974–2008 [Text]. Harper Collins. 2009.
231. Will J., Jones G. The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present [Text]. New York: Crown Publishing Group. 1985.
232. Witek J. Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar (Studies in Popular Culture) [Text]. University Press of Mississippi; First Edition edition, 1989.
233. Wright B. Comic Book Nation [Text]. Johns Hopkins Press: Baltimore. 2001.
234. Wright B. W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America [Text]. JHU Press, 2001.
235. York C., York R. Comic Books and the Cold War, 1946-1962: Essays on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns [Text]. McFarland, 2012.

Электронные ресурсы

235. Baird J. D. The Secret History of Costumed Heroes Part 1: Victorian Superbeings Invade London // An online journal of speculative fiction from a classical liberal perspective. 2013. [Электронный ресурс]. Режим доступа: nukemars.com, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2014).
236. Callahan T. In Defense of Superhero Comics. [Электронный ресурс].
Режим доступа:

<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=17623>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 19.01.2014).

237. Comicology: LeeFalk'sPhantom-1: Origins of Ghost Who Walk [Электронныйресурс]. Режим доступа: <http://www.comicology.in/2009/04/lee-falks-phantom-1-origins-of-ghost.html>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.03.2013).

238. Comics Timeline. The history of funnies in America. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.infoplease.com/spot/comicstimeline.html#CT-1930> свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.03.2013).

239. Cooke J. B. Alan Moore discusses the Charlton-Watchmen Connection. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.twomorrrows.com/comicbookartist/articles/09moore.html>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 12.07.2013).

240. Coville J. The History of Comic Books: Introduction and «The Platinum Age 1897–1938» [Электронныйресурс]. Режим доступа: <http://www.thecomicsbooks.com/old/Platinum.html>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 14.03.2014).

241. Gayest Comic Book Heroes. [Электронныйресурс]. Режим доступа: <http://www.out.com/entertainment/2011/08/25/gayest-comic-book-heroes#slide-17>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 12.07.2014).

242. Kato I. Герои нашего двора. Как живут супергерои, о которых не снимают фильмов // информационный портал. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://lenta.ru/photo/2014/09/04/superhero#0>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 11.04.2014).

243. Miller R. Was Mr. Skygack the First Alien Character in Comics? [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://io9.com/was-mr-skygack-the->

first-alien-character-in-comics-453576089, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 16.12.2013).

244. Pevey T. A. From Superman to Superbland: The Man of Steel's Popular Decline Among Postmodern Youth. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://etd.gsu.edu/theses/available/etd-04172007133407/unrestricted/Pevey_Aaron_200705_MA.pdf, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2013).

245. The Clones of Fu Manchu and Sumuru, 2005. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.njedge.net/~knapp/clones.htm>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 07.07.2014).

246. The Dark Age Of Comic Books. TelevisionTropes&Idioms. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheDarkAgeOfComicBooks?from=Main.TheDarkAgeOfComicBooks>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 26.01.2015).

247. Vogler C. The Hero's Journey Outline. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.thewritersjourney.com/>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.03.2014).

248. Wilkerson D. B. Disney to Acquire Marvel Entertainment for \$4B. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.marketwatch.com/story/disney-to-acquire-marvel-entertainment-for-4b-2009-08-31>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 25.07.2013).