

УДК 130.2

ОБРАЗ СУПЕРГЕРОЯ КАК МЕХАНИЗМ КУЛЬТУРНОЙ РЕФЛЕКСИИ (НА ПРИМЕРЕ АМЕРИКАНСКОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ XX ВЕКА).

Кузнецова Е.В., Бабаева А.В.

Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина

(Мининский университет) 603950, г. Нижний Новгород, ул. Ульянова, 1

e-mail: dff1890@yandex.ru

В данном тексте предпринята попытка показать комикс и супергероику - продукты массовой культуры - в качестве инструмента самоанализа американского общества. Здесь представлена краткая история развития самого жанра и образов супергероев в рамках американской культуры, при этом отслеживается взаимосвязь проблематики, затрагиваемой на страницах комикса, с социокультурным и политическим контекстом. Принцип редукции, используемый в комиксах, позволяет данному жанру выступать действенной публичной площадкой для обсуждения актуальных общественных проблем с привлечением широкого круга людей. Рассмотрение образов супергероев вызывает интерес еще и в той связи, что сюжетные ходы, идеологические и психологические приёмы, используемые при создании супергероических персонажей, явственно коррелируются с мифологическими. Авторы считают, что рассмотрение образа супергероя как персонажа новой социальной американской мифологии является одним из продуктивных подходов к анализу данного феномена. Все это делает комикс и супергероику объектом пристального внимания гуманитаристики и общественных наук.

Ключевые слова: культура, рефлексия, инаковость, мифология, супергерой, комикс

THE IMAGE OF THE SUPERHERO AS A MECHANISM OF CULTURAL REFLECTION (FOR EXAMPLE, AMERICAN POPULAR CULTURE OF THE TWENTIETH CENTURY).

Kuznetsova E.V., Babaeva A.V.

Nizhny Novgorod state pedagogical University named after Kozma Minin (Minin University) 603950, Nizhny Novgorod, Ulyanov str., 1

This text attempts to show the comic and superheroic products of mass culture - as a tool of self-examination of American society. Here is a brief history of the development of the genre, and images of superheroes within the American culture, it tracks the relationship of issues raised in the pages of the comic, with the socio-cultural and political context. The principle of reduction used in the comics, allows this genre to be an effective public platform for discussion of urgent social problems with the involvement of a wide range of people. Consideration of the images of superheroes is of interest also in that plot moves, ideological and psychological techniques used in the creation of superhero characters clearly correlated with the mythological. The authors believe that consideration of the image of the superhero as the character of the new social American mythology is one of the most productive approaches to the analysis of this phenomenon. All this makes the comic and superheroic the object of attention of the Humanities and social Sciences.

Key words: culture, reflection, otherness, mythology, superhero, comic

Супергерой давно перерос пространство комиксов. На сегодняшний день это своеобразная точка сплетения различных идеологических линий и мифологических сюжетов, оказывающая огромное влияние на общественное мнение и даже политику США [3;7]. Комикс является зеркалом социальной и культурной динамики: он одновременно выступает и отражением исторически реальных настроений общества и рефлексией социокультурной среды на актуальные события [1, 320-326].

Ключевым аспектом в разворачивании супергероику является тематика инаковости: в современной культуре на передний план выходит проблема маркирования Другого/Чужого,

которая включает в себя и смысловую нагрузку, и визуальные маркеры. Логика выстраивания комплементарных отношений Свой - Другой является условием становления, а также основанием самоописания и рефлексии любой культуры, кроме того мы можем рассматривать данную логику в качестве инструмента конструирования социальной мифологии. Грамотное использование темы инаковости - мощнейший конституирующий принцип становления индивидуального и общественного бытия. Образы Другого или Чужого играют важную роль в процессе становления персонального жизненного мира в социокультурном контексте. Неслучайно Гуссерль описывал процесс конструирования личностного бытия только посредством соприкосновения с опытом чужого, «некоторого вчувствования в чужое объединение людей в культуру и культуру этого объединения» [2, 121]. То же самое справедливо в отношении коллективной личности и культуры как результата её деятельности.

Образ Другого может воспроизводить реально существующих (существовавших) исторических личностей, соседей, врагов и т.д. Но часто в культуре вызревают сюжеты, где героями становятся продукты объективации народного духа, т.е. результаты саморефлексии коллективного сознания, к числу подобных продуктов можно отнести и образы супергероев комиксов.

Супергерои - персонажи, наделённые сверхчеловеческой силой и сверхъестественными способностями. В условиях ускоренного развития техногенной цивилизации физические и интеллектуальные возможности человека подверглись своеобразному «унижению» перед мощью машин. В этом случае образы супергероев предстают попыткой преодоления комплекса ограниченности *homo sapiens*, что и определяет привлекательность подобных сюжетов для среднестатистического индивида [5]. Супергерой выступает здесь в качестве Другого, посредством чего человек осознает и компенсирует недостаточность, неполноту. В этом случае супергероика, становясь символическим решением проблемы ограниченности человеческого вида, способна выполнять роль сценария, где проигрывается возможная эволюция человеческого рода.

Хрестоматийным примером является Супермен (дата появления 1938 год) с его рентгеновским зрением, сверхскоростью, суперслухом, огромной силой, умением летать и т.д. Но несмотря на, казалось бы, абсолютную инаковость культура оставляет возможность обывателю идентифицировать себя с ним: у Супермена есть альтер-эго – робкий, неуклюжий близорукий Кларк Кент, живущий обычной жизнью журналист. Обычность, посредственность Кларка Кента (альтер-эго Супермена) выступает мощнейшим идеологическим оружием с работе сознанием не только подрастающего поколения, но и уже сформировавшихся личностей, не удовлетворённых собой, своим телом, своими достижениями. Срабатывает принцип замещения - и Кларк дарует надежду на появление сверхчеловека, способного искупить годы прозябания.

Здесь правда возникает проблема: чтобы супергероика максимально эффективна воздействовала на общественное сознание, супергерой должен быть погружен в обыденность, однако это создает угрозу растраты образности. Решение проблемы было найдено блестящее – введением альтернативной реальности: параллельной вселенной, аркой сновидений, вкраплениями «воображаемого рассказа». История как бы пересказывается снова и снова, перемещаясь во времени, играя причинностью, она тем не менее остается в непрекращающемся настоящем. Перед нами классический мифологический ход: герой как бы вне времени, он над-историчен, что позволяет персонажу в итоге выступать специфическим аттрактором, притягивающим повествование, а зрителя и саму социальную систему через сознание читателя (зрителя) к единому смысловому центру. Таким образом, комикс через супергероя, решает проблему конструирования модальной личности, выполняющей функцию эталона, изначально не достижимого, не реализуемого в реальности, но тем более привлекательного в глазах обывателей.

История комикса восходит к ранним проявлениям массовой культуры, но как самостоятельный жанр он сформировался в 90-х годах XIX века, а собственно супергероика возникает в 30-е годы прошлого столетия. Популярность супергероев на момент запуска проекта во многом может быть объяснена следствием депрессивных настроений, царивших тогда в Америке. Супергерои смогли вселить надежду, что существуют не похожие на них существа, обладающие сверхъестественными силами и всегда готовые помочь в трудную минуту.

Однако различные периоды в истории американской культуры формировали особое отношение общественности к комиксу и супергерою как образу Другого/Чужого. Если проанализировать комикс в социокультурной динамике и соотнести его развитие с историей США, то чётко выделяются некоторые временные отрезки с особыми сюжетами:

1. Великая депрессия. (1929 - 1939 гг.) Этот период является отправной точкой в развитии комиксов о супергероях. Б. Райт отмечал, что во время Великой депрессии сюжеты предыдущей героики перестали отвечать ожиданиям общества. Нужны были новые образы, новые решения - герои, готовые принять на себя все полноту ответственности. Радикальным ходом стало появление в качестве героя *своего* парня. Им становится обычный горожанин – это явление было характерно для всей американской культуры того времени [4].

Условия, сложившиеся во время Великой депрессии, дали возможность появления образа Супермена, воплотившего в себе левые политические взгляды его авторов, Дж. Шустера и Дж. Сигела. Этот супергерой выступал как социальный активист, борющийся с коррупцией в политике, нечестными бизнесменами и различного рода социальной несправедливостью. Идеологически Супермен выразил положения «либерального идеализма «Нового курса» Ф. Рузвельта», поэтому герой был создан как борец за человека вне зависимости от социального статуса [5, 63].

Появление Супермена положило начало целой плеяде героев - одиночек, от деятельности которых зависело благополучие не только нации, но иногда и целой планеты. Уже в первом сюжете Кларк не обращается в полицию по факту преступления, не предаёт его огласке[6, 23]: он сам добивается справедливости (захватывает преступника, летает с ним над городом, бьёт его током). Развивается история с народным мстителем, защитником.

Перед нами посыл к формированию новой американской мифологии. Наряду с типичными элементами мифологических историй (инопланетное происхождение, драма детства, сверхъестественные способности) Супермен предстаёт как конформист в отношении существующих порядков в целом. Он не является основателем новой линии в истории цивилизации, он не меняет ход человеческой истории. Супермен формально выступает лишь в качестве своеобразного меча правосудия, сочетающего кару божью и суд человеческого закона: уже в первом сюжете он приносит преступника на крышу Белого Дома. Его деятельность – это симбиоз «небесной кары» и национальной правовой доктрины. Посадка на крыше Белого Дома - знак принятия и подчинения законодательству Соединённых Штатов: Другой трансформируется в Своего, тем самым в истории Супермена «идеальный американец» побеждает инопланетного пришельца.

2. Период Второй мировой войны.

В этот период Америка вступает в мировое противостояние против нацизма: меняется эпоха и Супермен-инопланетянин уже не эффективен в роли спасителя. Появляется потребность в национальном герое, воплощающем идеалы патриотизма, и им становится Капитан Америка. Даже его костюм, стилизованный под американский флаг, становится отражением духа того времени, вполне естественно, что большинство сюжетов о его приключениях сводятся к борьбе немцами и японцами. В результате - персонаж сразу же становится чрезвычайно популярным. Когда Вторая мировая война закончилась, Капитан Америка стал терять свою популярность: на первое место выходят иные социальные проблемы. Капитан вернулся на страницы комиксов в годы Холодной войны, но ненадолго (уже как борец с коммунизмом), после чего его ключевая роль утратилась.

3. Холодная война.

В то время в американской массовой культуре широко обсуждалась тема ядерной войны и гонки вооружений. Ключевые фобии американского общества того времени - коммунизм и СССР. В этой связи популярнейшим супергеройским сюжетом становится борьба со шпионажем (Капитан Америка против Палача, шпионка Черная Вдова), на страницах комиксов появляются целые организации, призванные вести борьбу против шпионов, например «ЩИТ» у Marvel (англ. S.H.I.E.L.D.– Supreme Headquarters International Espionage Law-enforcement Division) – это целый сверхсекретный подземный город-бункер. Тем самым в комиксах находит место редукция

расстановки сил в мировой политике, посредством чего американцам доходчиво разъяснялось, кто враг и какие методы борьбы с США он использует.

В данный период раскручивается и такая важная тема, как сциентизм. С одной стороны, достижения науки приветствовались как факты человеческой истории, открывающие новые горизонты и перспективы, но, с другой, общество осознавало, что создание атомной бомбы и оружия массового поражения, как ни прискорбно, является ключевой областью применения науки. Можно предположить, что именно попыткой осмысления места и роль науки в современной цивилизации объясняется огромная популярность такого супергероя, как Флэш (который был перезапущен издательством DC Comics в 1956 году). Флэш, настоящее имя которого Барри Аллен – это ученый, попавший под удар молнии и химических реагентов. Герой не умер, а получил способность перемещения на сверхсветовой скорости. В этот период Западный мир переживает откровение относительно хрупкости бытия, угроза ощущается не со стороны космоса, природы, а со стороны самого человека.

По словам Брэдфорта Райта, популярность образа Флэша можно объяснить тем, что в сюжетах вроде атомной войны, когда все решают мгновения, у таких героев, как Флэш или Супермен есть шанс спасти мир [10]. Такое символическое решение проблемы становится залогом популярности того или иного супергероя. На этой волне начинают рождаться «ядерные» супергерои, например, Атомный Человек, и даже животные, имеющие схожие способности (Атомная Мышь). По словам историков комиксов, именно упомянутые персонажи помогли молодым читателям побороть страх угрозы атомной войны [8, 12].

Ключевой момент развития супергероики в этот период времени – это космос. 1957 год – дата запуска СССР первого космического спутника, что становится основой многих сюжетных линий. Например, в комиксе 1959 года (Detective Comics #266) Бэтмен и Робин сражаются с ученым, создавшим спутник, почти идентичный советскому, только снабженному оружием, которое вызывает трещины в коре земли. Весьма показательна уже сама обложка комикса, где хорошо заметен ужас на лицах.

В 70-е годы актуальными становятся вопросы, затрагивающие острые социальные проблемы, а комикс, будучи не только продуктом массовой культуры и механизмом её самоанализа, становится тематически направленным. Наиболее показательные примеры – это комиксы о Человеке-пауке, где затрагивается тема наркотиков; Люди-Икс, где проводятся параллели между мутантами и меньшинствами (сексуальными, расовыми, национальными). Возрастает интерес к феминизму, и это также получает отражение на страницах комиксов – начинают появляться супергероини. В этот же временной отрезок начинает расти число небелых супергероев: на волне движения за отмену расовой сегрегации публикуются комиксы с такими чернокожими героями, как Люк Кейдж, Черная Пантера, Вижн, Моника Рамбо и т.д.

4. Период после Холодной войны.

Данное время неоднозначно в отношении произошедших событий во внутренней и внешней политике Америки. Война во Вьетнаме (которая формально относится к предыдущему периоду, но именно её можно рассматривать как отправную точку формирования новых социальных и культурных процессов в сознании американцев), вторжение в страны Ближнего Востока, внутривластные события (в частности, знаменитое соперничество Дж. Буша и А. Гора на выборах 2000 года), теракт 11 сентября 2001 года, спад национальной экономики, глобальный экономический кризис. Постепенно авторитет американского правительства в глазах общества стал падать.

Если ранее был актуален культ положительного государства (с некоторыми оговорками), то в данный период массовая культура как репродукция социальных реалий становится крайне неоднозначной в своём отношении к государству. Особо заметен здесь кроссовер «Гражданская Война», сюжетная линия которого наводит на переосмысление важных моментов современности и ключевых точек в истории Гражданской войны в США. В ходе повествования Капитан Америка - главный патриот, символ Америки - начинает выступать против правительства. Это противостояние «самого американского героя» с государством своей страны особым образом маркировано, оно очень точно и в полной мере характеризует общество того времени. Общество, которое страдает от культурного, политического и духовного диссонанса с действительным положением вещей. Все это наполнено множеством отсылок и параллелей с реальной Гражданской войной в Америке.

Здесь наблюдаются изменения в корреляции образов Другого/Чужого: в «Гражданской войне» Другой переходит в Чужого, и наоборот. Чужим становится Капитан Америка в глазах общества, когда выступает против правительства и исповедуемых обществом ценностей. Другими, почти Своими, становятся злодеи (организация «Громовержцы»). Все это свидетельствует о том, что фундаментальные схемы конструирования образов Другого/Чужого смещаются, причём как качественно, так и содержательно. Данное явление было невозможно на предыдущих этапах эволюции комикса, где позиции супергероя как Другой, а суперзлодей как Чужой были чётко разграничены. В этот же период супергерой/суперзлодей радикально переосмысляются в своём отображении социальных реалий. Чем это вызвано? Тем фактом, что постепенно традиционная ценностная парадигма американского общества, работавшая до 60-х XX столетия, более не отвечает реальному положению дел? Или тем обстоятельством, что современное сознание человека эпохи «пост» занято поиском занимательных ходов и сюжетных линий, где главным критерием является как раз отход от традиции, логики рационального в пользу неординарного, непредсказуемого - это просто игра смыслов с радикально открытым финалом?

Комикс фактически можно трактовать как иное культуры, долгое время этот жанр находится вне поля доминирующей культуры. Центральный образ комикса, супергерой есть иное обывателя - своеобразный перевертыш, способный вести обычную жизнь, испытывающий человеческие чувства и эмоции, но при необходимости выступающий орудием провидения - сверхчеловеком, экзистенция которого находится по ту сторону добра и зла, т.е. человеческого. Постепенно в комиксах собственно экзистенциальная тематика (судьба, предназначение супергероя) начинает приобретать этическую окраску. И с третьего этапа все чаще появляются персонажи, тоскующий об утрате или неполноте человечности, рефлексирующие над собственной исключительностью и делающие осознанный выбор в исполнении своего предназначения, результатом чего становится факт перехода суперзлодея в супергероя. Таким образом, трансформируется общество - переформатируется и образ супергероя: сама матрица исполнения остаётся в целом без изменений, но поле проблем и акценты в интерпретации образности могут существенно видоизменяться.

Для современного общества комикс стал глобальным полем этических, эстетическим, идеологических экспериментов с историей, политической реальностью, органическим (человеческим и не только) материалом. По сути, это очень эффективная коммуникативная площадка, вовлекающая вовлекающая огромное количество людей в обсуждение актуальным проблем. именно поэтому на Западе данный жанр находится под пристальным вниманием гуманитаристики и общественных наук.

Список литературы

1. Алиев Р.Т. Комикс как отражение социокультурной динамики в американской массовой культуре//Каспийский регион. – 2015. - №1.
2. Гуссерль Э. Картезианские медитации // Гуссерль Э. Собр. соч. / пер. с нем. В. И. Молчанова. – М. – 2001. – Т.4.
3. Почепцов Г.Г. Комиксы как медиакоммуникации. – Mediasapiens. 2014.
- 4 Романова А.П. Чужой и культурная безопасность / А.П. Романова, Е.В. Хлыщева, С.Н. Якушенко, М.С. Тропичев. – Москва, 2013.
- 5 Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. М., 2005.
6. Daniels L. Superman: The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel/L. Daniels. - Chronicle Books, 1998.
7. DiPaolo M. War, politics, and superheroes: ethics and propaganda in comics and film. Jefferson, 2011.
8. Ferenc M. Sz. Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age/M. Sz.Ferenc. - Colorado: University Press of Colorado, 2004.
9. Sabin R. Comics, comix& graphic novels: a history of comic art/R. Sabin. -Phaidon, 2001.
10. Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. – 2003.