

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

*На правах рукописи*

**САМОЙЛОВА  
ВИКТОРИЯ ЕВГЕНЬЕВНА**

**ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ТРИКСТЕРА В СОВРЕМЕННОЙ  
МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМИКСОВ О  
СУПЕРГЕРОЯХ)**

Специальность **09.00.14** –  
Философия религии и религиоведение

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата философских наук

Санкт-Петербург

2013

Работа выполнена на кафедре философии религии и религиоведения  
философского факультета ФГБОУ ВПО «Санкт-Петербургский  
государственный университет»

Научный руководитель: Шахнович Марианна Михайловна,  
доктор философских наук, профессор,  
Санкт-Петербургский госуниверситет

Официальные оппоненты: Соколов Евгений Георгиевич,  
доктор философских наук, профессор,  
Санкт-Петербургский госуниверситет

Гайдуков Алексей Викторович,  
кандидат философских наук, доцент,  
Российский государственный  
педагогический университет  
им. А.И.Герцена

Ведущая организация: Государственный музей истории религии

Защита состоится « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013 года в \_\_\_\_\_ часов на заседании  
Совета Д 212.232.68 по защите докторских и кандидатских диссертаций при  
Санкт-Петербургском государственном университете по адресу: 199034,  
Санкт-Петербург, В.О., Менделеевская линия, д. 5, философский факультет,  
ауд. \_\_\_\_.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке им. М. Горького  
Санкт-Петербургского государственного университета

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013 г.

Ученый секретарь диссертационного совета  
кандидат философских наук, доцент

Т.И. Лузина

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность темы исследования.** Глубокий интерес к мифологии, связанный с кризисом идеалов рационализма и процессом десекуляризации – одна из особенностей развития культуры второй половины XX века. В современной массовой культуре можно найти отражение архаических представлений: сказочный герой и мифологический трикстер стали популярными персонажами, востребованными в литературе, в изобразительном искусстве и особенно – в кинематографе. Е.М. Мелетинский для идентификации возрождения мифа в культуре и литературе XX века ввел понятие «неомифологизм». Развитие «новой мифологии» происходит по модели мифологического мышления: тождества означаемого и означающего; цикличности и обратимости времени; неоднородности пространства и др.<sup>1</sup> Современная ретрансляция мифа в культуре стала объектом изучения в различных областях социо-гуманитарной науки<sup>2</sup>. Однако, этот процесс все еще нуждается в осмыслении в связи с тем, что «новая мифология» постоянно воспроизводится в современной культуре и в

---

<sup>1</sup> См.: Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 1976. С.27–31.

<sup>2</sup> См.: Акиндинова Т. А. Глобализм как имманентный процесс в культуре // Глобализация и культура. Аналитический подход. Сб. научных материалов. СПб., 2003. С.54-72; Ашин Г.К. Доктрина массового общества. М., 1971; Ашин Г.К. Миф об элите и «массовом обществе». М., 1966; Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979; Борисов О.С. Проблема институализации религиозного сознания в культуре. СПб., 2006; Борисов О.С. Философско-психологические аспекты современного религиозного сознания // Научно-технический вестник СПбГУ ИТМО. 2006, №. 24. С. 201-212; Глазычев В.Л. Проблема «массовой культуры» // «Вопросы философии» 1970, № 12; Грушин Б.А. Массовое сознание: Опыт определения и проблемы исследования. М., 1987; Давыдов Ю.Н. Роднянская К.Б. Социология контркультуры. Критический анализ. М., 1980; Дуплинская Ю.М. От мифа к логосу и от логоса к мифу: Дискурс современности между мифом начала и мифом заката. Саратов, 2004; Карцева Е.Н. «Массовая культура» в США и проблема личности. М., 1974; Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. Изд. 2-е, перераб. и доп. М., 2005; Кукаркин А.В. Буржуазная массовая культура. Теории. Идеи. Разновидности. Образцы. М., 1985; Лотман Ю. М. Структура художественного текста. М., 1970; Марков Б.В. Герменевтика желаний // Марков Б.В. Знаки бытия. СПб., 2001; Разлогов К.Э. и др. Дар или проклятие? Проблемы массовой культуры. М., 1994; Руднев В. Морфология реальности: Исследование по «философии текста». М., 1996; Соколов Б.Г., Соколов Е.Г. Мыслить со-временность. СПб, 2011; Соколов Е.Г. Аналитика масскульты. СПб, 2001; Уваров М. С. Фигуры Танатоса: Символы смерти в культуре // Альманах «Фигуры Танатоса. № 1: Символы смерти в культуре» СПб., 1999; Чучин-Русов А.Е. Конвергенция культуры. М., 1997; Шестаков В.П. Мифология XX века. Критика теории и практики буржуазной «массовой культуры». М., 1988.

условиях распространения информационных технологий занимает все большее место в жизни людей. Становится все более очевидно, что в современной массовой культуре, которая приобретает характер «коллективных представлений», постоянно воспроизводятся универсальные особенности религиозно-мифологического мышления.

Множество телесериалов и кинофильмов воплощают мифологическую реальность «классических» религиозно-мифологических нарративов или «новых мифологий», созданных фантазией современных писателей и сценаристов. Однако использование религиозных и мифологических мотивов выходит далеко за рамки прямого заимствования и реинтерпритации классических сюжетов и персонажей. Во многих произведениях современной популярной культуры не нужно искать «скрытых смыслов» путем сложных интерпретаций глубинных структур, – их мифологическое (в том числе и религиозно-мифологическое) содержание или структура лежат на поверхности: это конфликт добра и зла, персонифицированный в виде противостояния сверхъестественно сильных агентов – супергероя и его противника.

В формате цветных комиксов в июне 1938 года вышел первый выпуск «Action Comics №1», знакомящий читателя с миром Супермена. Супермен был первым героем, наделённым невероятными способностями и особой силой. Спустя год после его дебюта, комиксы, рассказывающие о приключениях персонажа с неограниченными возможностями, уже расходились миллионными тиражами. Невероятный успех Супермена ознаменовал собой начало эпохи супергероев. Комиксы о супергероях стали неотъемлемым элементом сначала американской массовой культуры, а затем увлечение ими приобрело глобальный характер и остается популярным на сегодняшний день.

Супергерои представляют собой один из самых быстро распространяющихся и самых узнаваемых образов массовой культуры. Супермен, Бэтмен, Спайдермен, Фантастическая четверка, Люди Икс – все

они сошли со страниц комиксов, и стали частью повседневной жизни, появляясь не только на экранах кинематографа, но и в рекламе, на разнообразных продуктах повседневного пользования, в виде детских игрушек, карнавальных масок и т.п. Именно супергерой объединил в себе мессианские черты и в некотором смысле «двойную идентичность»: при ближайшем рассмотрении он оказывается оборотнем, наделенным сверхъестественными силами. Он – маргинальная фигура, находящаяся за пределами закона и общества, однако именно он стоит на защите социума. Таким образом, две стороны героя – человеческая и сверхчеловеческая – борются между собой, и в этом и заключается один из основных конфликтов всех комиксов о супергероях. Кроме внутреннего противостояния героя своей архетипической тени, которая может быть понята как трикстер, существует еще противостояние героя и злодея, имеющего черты его двойника. Эта оппозиция – противоречие между внутренним конфликтом героя, расколом его личности, и внешним конфликтом – противостоянием героя злодею-трикстеру, и является своеобразным контрапунктом современной культуры. Конфликт добра и зла перерастает в вопрос об определении границ между ними. Сомневающийся и противоречивый супергерой – характерный признак времени, когда понятия добра и зла размываются и становятся все более и более относительными. Именно тогда и оказывается востребованным трикстер – персонаж, определяющий и устанавливающий границы.

Современная массовая культура стала объектом религиоведческих исследований<sup>1</sup>. На основании анализа содержания популярной культуры, многие исследователи говорят о периоде новой архаики, или эпохе ренессанса мифологических образов. Популярностью пользуются как современная трактовка классических мифологических героев, таких как

---

<sup>1</sup>См.: Рыжов Ю.В. *Ignoto Deo: Новая религиозность в культуре и искусстве*. М., 2006; Костина А.В. *Массовая культура: архаические истоки или «новая религиозность»?* // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2009, № 105. С. 17-33; Михельсон О.К. *Археология поп-культуры: Новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера* // Религиоведение. 2010, № 4. С.56-63; *Религия в меняющемся мире*. Сб. трудов // Под ред. М.М.Шахнович. СПб, 2012.

Геркулес, Персей или Тесей, так и произведения, фрагментарно заимствующие мифологические представления, например, о магии или духах. Современная массовая культура ассимилирует религиозные и мифологические образы, не проводя между ними какого-либо различия. Такой жанр популярной культуры, как комиксы о супергероях, совершенно эклектичен по своей природе: он не отдает предпочтения какой-либо системе символов, и в одной команде супергероев, бок о бок с католиком Капитаном Америкой, ученым-ядерщиком Халком, сражается скандинавский бог Тор. И подобное соседство не является противоречием ни во внутреннем мире комикса, ни для читателя. Комиксы о супергероях стихийно копируют, перерабатывают и воспроизводят любые религиозные и мифологические символы. Они даже создают новые – как, например, истекающая кровью буква S, символ Супермена, которая знаменовала собой выпуски комиксов о его героическом самопожертвовании и смерти ради спасения людей.

В центре внимания массовой культуры сегодня находятся антигерои – преступники, вампиры, оборотни и социопаты, от Локи до доктора Хауса. Вокруг этих маргинальных персонажей строится на сегодняшний день большая часть популярных теле- и кинофильмов. Можно выделить два образа, к которым наиболее часто обращается популярная культура – супергероя и трикстера. Но супергерой не несет той ультимативной функции спасителя, как это было ранее, напротив, сегодня он задается двумя важными вопросами: о границах добра и зла, и о границах человеческого и героического. Как трикстер, так и супергерой – оба они могут быть поняты в терминах лиминальности и маргинальности. Именно герои, отмеченные знаком «инаковости», сегодня являются наиболее востребованными. Возможно, это является следствием секулярных тенденций в современном мире, смены культурных приоритетов после эры постмодерна, десакрализации представлений о добре и зле, усилением противоречий в постиндустриальном информационном обществе. В современной массовой культуре герои и злодеи перестали быть

однозначными и односторонними, они вышли за пределы парадигмы добра и зла, и именно стадия перехода сблизила эти образы практически до полного их слияния.

**Состояние исследования проблемы.** Популярность комиксов о супергероях привлекла внимание исследователей к этому виду массовой культуры<sup>1</sup>. Известны труды, посвященные истории комиксов: «Супергерой: секрет происхождения жанра» директора Института изучения комиксов Питера Кугана, «Нация комиксов. Трансформация молодежной культуры в Америке» Брэдфорда Райта и работы американского журналиста и писателя Леса Дэниелса<sup>2</sup>. Существует ряд исследований, фокусирующихся на идеологической составляющей комиксов и их роли в политической жизни, исследующие роль супергероев в американской пропаганде в ходе Второй мировой войны, во время холодной войны, а так же во время войн во Вьетнаме и Ираке. В них супергерой представлен как символ американского образа жизни и американских ценностей.

Известны исследования на стыках искусствоведения, лингвистики и философии, в которых комикс понимается как культурный феномен, обладающий особым визуальным языком и имеющий интертекстуальные элементы. Он особым образом взаимодействует с читателем, используя сложную комбинацию изображений, их последовательности, текстовых блоков и дополнительных символов<sup>3</sup>. Значительный вклад в исследования комиксов внесли Ричард Рейнольдс, Грег Гаретт и Кристофер Кноулс<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>Giddens A. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford: Stanford University Press, 1991; Hervieu-Leger D. *Religion as a Chain of Memory*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2000; Wuthnow R. *After Heaven: Spirituality in American Since the 1950s*. Berkeley, CA: University of California Press, 1998; Wuthnow R. *The Restructuring of American Religion: Society and Faith Since World War II*. Princeton, N.J : Princeton University Press, 1988.

<sup>2</sup>Coogan P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, TX: Monkey Brain Books, 2006; Daniels L. *DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. Boston: Little, Brown and Co., 1995; Daniels L. *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. New York: H.N. Abrams, 1991; Daniels L. *Superman: The Complete History*. San Francisco, CA: Chronicle Books, 1998; Wright B. W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins University press, 2001.

<sup>3</sup>Crutcher P.A. *Complexity in the Comic and Graphic Novel Medium: Inquiry Through Bestselling Batman Stories*. // *The Journal of Popular Culture*. 2011, Vol. 44, №.1. P. 53–72; Kukkonen K. *Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comic* // *A Journal of Narrative Studies*. 2012, Vol. 2. P. 39–58;

Однако исследователи упускают возможность рассмотреть комиксы как элементы нового мифологического нарратива массовой культуры, а супергероя и оппозицию герой-трикстер как паттерны, значимые для религиозно-мифологического сознания. Супергерой не рассматривается как лиминальный персонаж, нарушающий границы между человеком и божеством, человеком и животным, между сакральным и профанным, между жизнью и смертью.

Современная секулярная культура стремится к упрощению, а иногда и практически полной редукции обрядов перехода, и они постепенно вытесняются из практической жизни человека, но психологическая потребность в них остается, и на индивидуальном, и на коллективном уровне. В ответ на эти индивидуальные и коллективные вызовы в современной культуре воспроизводятся паттерны героя и трикстера, которые связаны с областью лиминального. Трикстер нашел себе место практически в каждом жанре современной массовой культуры: кроме приключений супергероев, такие жанры масскульта, как «хоррор», «мистика», «фэнтези» также обращаются к проблеме пограничных состояний. Зомби, привидения, вампиры и оборотни заполняют киноэкраны, и неслучайно, именно они оказываются популярны у подростков, у молодых людей «переходного» возраста. Все эти персонажи являются персонификацией незавершенной стадии перехода: от жизни к смерти, или от человека к животному. При этом, лиминальным может быть не только отдельный персонаж, но и целое пространство, особое место, находящееся между мирами, обладающее как чертами мира живых, так и мира мертвых, и существующее по своим особым законам. Современные блокбастеры и некоторые компьютерные игры, порождают лиминальные пространства, подобные тридевятому царству

---

Kukkonen K. Comics as a Test Case for Transmedial Narratology // *SubStance*. 2011, Vol. 40, №. 1. P. 34–52; Versaci R. *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*. New York: Continuum, 2007; Wolk D. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge, 2008.

<sup>1</sup>Reynolds R. *Superheroes: A Modern Mythology*. Jackson, MS: University press of Mississippi, 1994; Garrett G. *Holy Superheroes! Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film*. Louisville, Ky.: Westminster John Knox Press, 2008; Knowles C. *Our Gods wear Spandex: the secret history of comic book heroes*. San Francisco, Calif.: Weiser Books, 2007.



русского фольклора. Комикс или следующие за ним телевизионные сериалы и киноэкранизации обладают лиминальными свойствами незавершенной стадии перехода. Кроме того, современная популярная культура воспроизводит, не только лиминальное пространство, но и мифическое время, и, подобно карнавальной культуре Средневековья, несет в себе черты архаической мифологии.

Для понимания процессов происходящих в современной культуре, диссертант опирался на философские концепции массовой культуры Т. Адорно, Р. Барта, Ж. Батая, Д. Белла, М. Бланшо, Ж. Бодрийера, Ж. Делеза, Ж. Дерриду, Ф. Джеймисона, Ю. Кристеву, Г. Лебона, Ж.-Ф. Лиотара, М. Маклюэна, Г. Маркузе, Т. Парсонса, З. Фрейда, Э. Фромма, М. Фуко, Й. Хейзинги, М. Хоркхаймера, У. Эко.

Для понимания особенностей религиозно-мифологического сознания огромное значение имеют труды антропологов и фольклористов: М.М.Бахтина, Ф. Боаса, В.Г. Богораза, Н. Брауна, К. Брейсига, Д. Бринтона, А. ван Геннепа, В. Доти, В. В. Иванова, К.К. Кереньи, Д. Кэмпбелла, Л. Леви-Брюля, К. Леви-Стросса, Л. Макариус, Е.М. Мелетинского, Р. Пелтона, В.Я. Проппа, Ф. Рэглана, П. Радина, В.Тернера, С. Томпсона, Дж. Фрезера, В. Хайнса, Л. Я. Штернберга, Э. Эванс-Притчарда, М. Элиаде, У. Эко; труды теоретиков психоанализа, обращавших внимание на проблемы религии: Я. Алистера, Е. Баззил–Морозовой, О. Ранка, С. Роланда, Г. Рохейма, Д. Сингер, З. Фрейда, К. Хаука, Л.Хокли, К.Г.Юнга.

В современной религиоведческой литературе существует большое количество исследований, посвященных трикстеру и проблемам лиминальности, использование которых при анализе массовой культуры позволяет ответить на многие вопросы, касающиеся функционирования в ней религиозно-мифологических моделей. Это труды Д. Абрахамса, С. Акермана, В. ла Барре, Т. Бейдельмана, Б. Бэбкок-Абрахамс, Д. Вескотта, А. Виджета, А. Дуэхи, Т.Б. Гриндала, К. Гротанелли, М. Кэролла, Г. Мобли, Г. Рамси, М. Риккетса, А. Хульткранца, Л. Эллиса, М. Этвуд.

Несмотря на наличие ряда исследований, посвященных тенденциям ремифологизации в современной культуре, проблема определения роли и функции отдельных конкретных образов мифологического сознания в современной культуре представляется малоизученной, а функционирование образа трикстера в современной массовой культуре не исследовано совсем.

**Научная новизна** представленного исследования заключается в том, что в нем впервые на основе анализа комиксов о супергероях как современного мифологического нарратива продемонстрирована трансформация образа одного из важнейших мифологических архетипов – образа трикстера, а также выявлены религиозно-мифологические функции образа супергероя в современной массовой культуре.

**Теоретическая и практическая значимость** исследования заключается в том, что оно определяет значение и роль религиозно-мифологических паттернов для функционирования современной массовой культуры, объясняет причины популярности комиксов и фильмово супергероях в контексте процесса ремифологизации и десекуляризации. Результаты проведенного исследования могут быть использованы при преподавании курсов по антропологии религии и психологии религии в процессе обучения по направлению «Религиоведение», а также при преподавании культурологических дисциплин.

**Цели и задачи исследования.** Целью диссертационного исследования является анализ мифологемы трикстера, и то, каким образом она находит свое воплощение в современной массовой культуре. Достижение этой цели предполагало постановку следующих задач:

1) исследовать историографию изучения образа трикстера в религиоведении и классифицировать основные парадигмы в интерпретации этого образа для выбора методологии проводимого исследования;

2) рассмотреть особенности и механизмы функционирования современной массовой культуры как своеобразного мифологического нарратива;

3) проанализировать специфику комиксов о супергероях как части современного мифологического нарратива и выявить его основные мифологемы; выявить искажения восприятия времени и причинно-следственных связей, которые формирует сериальная структура комикса;

4) показать связь трикстера и супергероя с понятиями лиминальность, маргинальность и нарушение запрета (табу);

4) проследить связь образа трикстера с образом дьявола и проблемой зла;

5) исследовать фигуру трикстера с точки зрения механизмов функционирования массового сознания.

**Источники и методология.** Диссертация написана на основании исследования двух групп источников: опубликованных комиксов и фильмов о супергероях. В диссертации применен междисциплинарный религиоведческий подход, позволивший сочетать методы интерпретативной антропологии религии, глубинной психологии и теории паттернов М. Элиаде. Исследование опиралось на теорию лиминальности, предложенную В. Тернером. Анализ функционирования мифологемы трикстера и героического мифа был проведен в рамках психологии религии с использованием моделей К.-Г. Юнга и постъюнгианцев. В диссертации проведена параллель между методами постмодерна, с присущим ему вниманием к языковым играм, деконструкцией и реконструкцией текста, и трикстером, в его герменевтическом понимании, как вторгающегося в пространство коммуникативного акта. При исследовании образа трикстера в современной массовой культуре был использован культурно-герменевтический подход. Кроме того, к источникам и исследовательской литературе применялся метод аналитического исследования, служащий для прояснения сущности феноменов архаической и современной культур.

**Положения, выносимые на защиту:**

1) современная массовая культура может быть рассмотрена как своеобразный мифологический нарратив, актуализирующий архаические

религиозно-мифологические образы, а современные комиксы о супергероях – как ее продукты, созданные на основе тех же моделей и функционирующие согласно тем же механизмам, что и героические мифы архаических мифологий;

2) структура многих продуктов современной массовой культуры способствует тому, что пространство начинает осознаваться как неоднородное, время воспринимается как нелинейное, реальные причинно-следственные связи нарушаются, и формируется особое мировосприятие, свойственное архаическому религиозно-мифологическому сознанию;

3) в массовой культуре функционируют две мифологемы – героя и трикстера; однако граница между этими образами размывается: герой, обладая способностью к пересечению границ, постоянно находится в состоянии перехода и в сфере превращения, он «застревает» в процессе инициации; противостояние героя и трикстера оказывается вынесенным за пределы дефиниций добра и зла, и находится в области лиминальной трансформации, в которой эти образы могут быть инвертированы до полного замещения друг друга;

4) вечная борьба героя и трикстера несводима к системе полярностей: именно злодей-трикстер инициирует любое действие, и имеет творческие интенции, герой же – является лишь пассивным, отвечающим персонажем. Эта структура повторяет архаический миф о враждующих близнецах, один из которых является положительным персонажем, другой отрицательным;

5) образ трикстера повсеместно транслируется через массовую культуру, отвечая на потребности общества. В мире, где добро и зло перестали быть универсальными категориями, трикстер указывает на пересмотр моральных основ общества, он появляется и как творческая сила в обществе потребления, и как символ свободы личности в условиях секуляризации и разрушения сакрального.

**Апробация исследования.** Основные положения диссертационного исследования отражены в публикациях диссертанта и были представлены в докладах на: международной конференции «Религия и медиа» (Москва, МГУ, 12-15 мая 2010); на международной конференции «Религия в меняющемся мире» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 2-4 июня 2011); на II Международной научно-практической конференции «*Религия – наука – общество: проблемы и перспективы взаимодействия*» (1-2 ноября 2011, Пенза, Пензенская государственная технологическая академия); в докладах на двух теоретических семинарах «Мифология и религия в современной массовой культуре. Секуляризация и мифологическое сознание» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 11-12 октября 2010) и «Современный миф и массовое сознание. Классические интерпретации и новые подходы к проблеме» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 13-14 ноября 2010).

Диссертация была обсуждена на заседании кафедры философии религии и религиоведения философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета 26 февраля 2013 г. и рекомендована к защите.

**Структура** диссертации обусловлена целями и задачами проведенного исследования и включает введение, три главы, заключение и список источников и использованной литературы, включающий 338 наименования, в том числе 175 – на английском языке. Общий объем диссертации – 170 страниц.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ.

Во *введении* обосновывается актуальность темы исследования, характеризуется степень разработанности входящих в ее круг проблем, формулируются цели и задачи исследования, обозначаются его теоретико-методологические основы, определяются основные положения, выносимые на защиту, раскрывается научная новизна результатов исследования, их теоретическая и практическая значимость.

В первой главе диссертации **«Мифологические мотивы в современной массовой культуре»**, состоящей из четырех параграфов, рассматривается проблемное поле понимания массовой культуры и возникновения «новой архаики» в ее рамках; выявляются образы, в которых в современной культуре находят свое воплощение паттерны героя и трикстера; исследуется проблема мифологического времени, актуализированного в комиксе.

*Первый параграф* «Современная массовая культура: подходы к проблеме» представляет собой историографический обзор трудов, посвященных массовой культуре, в нем отмечается особая роль трудов Хосе Ортеги-и-Гассета в формировании этико-эстетического подхода к пониманию массовой культуры. В 50-е годы в США обсуждение проблем массовой культуры приобрело характер острой дискуссии. К тому моменту уже был накоплен обширный материал по изучению общественного сознания, разработана теория массовых коммуникаций, были развиты «теория стереотипов» У. Липпмана и связанная с ней «теория имиджей». В сочинениях ряда американских социологов, таких, как Д. Рисмен, Э. Фромм, Р. Миллс, Д. Уайт, были разработаны проблемы массового общества и того влияния, которое оказывают средства массовой коммуникации на общественное сознание. Молодежная контркультура конца 60х-начала 70х годов подорвала основы противостояния элитарного и массового искусства, подготовив, таким образом, почву для возникновения постмодернизма. Основной установкой таких авторов как Р.Барт, Ж. Батай, М. Фуко, Ж.

Делеза, Ж. Бодрийяр, Ж. Деррида, У. Эко, Ж.-Ф. Лиотар, стала невозможность применения к массовой культуре классических схем анализа.

В рамках постмодернизма стирается противопоставление массовой и элитарной культуры, происходит отказ от оценочных суждений. Критика структурализма, связанная с уходом от идеи бинарных оппозиций, отражается и на понимании сущности массовой культуры. Характерное для постмодерна размывание границ между различными сферами культуры и науки свидетельствовало о возникновении новой, плюралистической парадигмы, как в искусстве, так и в философии. Постмодернистская ревизия эстетических ценностей, привела к изменению представлений о смысле и цели культуры, которая утратила идеальное в качестве своего неизменного образца. Внимание авторов переключается на маргинальные явления, а проблема девальвирования культурных ценностей выступает в качестве смыслообразующей<sup>1</sup>. Маргинализм, как осознанная философская позиция, неизменно приводит к интересу к пограничной нравственности, к вопросу различения добра и зла, – это те же вопросы, что ставит лиминальный образ трикстера. Сам трикстер может быть рассмотрен как агент постмодерна. Так, Г. Визенор говорит об особом «трикстерском дискурсе»<sup>2</sup> и о языковых играх трикстера. Дискурс подразумевает собой наличие отправителя и получателя послания, а так же некоторые условия, контролирующие этот коммуникативный акт. Трикстер вторгается в эту лиминальную область между субъектом и объектом, он искажает условия и правила коммуникативного акта, показывая их конвенциональный характер.

*Второй параграф «Ремифологизация» в современной массовой культуре» посвящен анализу тенденций возрождения мифологических образов в современном мире: современная литература, кинематограф, телевизионные сериалы все чаще обращаются к мифологическим сюжетам и*

---

<sup>1</sup>Костина А. В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества / А.В. Костина. М., 2005..С. 309.

<sup>2</sup>См.: Vizenor G. Trickster Discourse // American Indian Quarterly. 1990, Vol. 14, №3. P. 277-287.

образам, а наука рассматривается как разновидность магии<sup>1</sup>. Западная культура наполняется множеством элементов из восточных религиозно–мистических традиций, при том, что мифологический ренессанс XX–XXI вв. имеет мало общего с возрождением традиционных религий. В столкновении и сращении культур и цивилизаций и одновременной их стандартизации открывается парадоксальная тенденция постиндустриального общества – возвращение к архаическим мифологическим образам в рамках популярной культуры.

В *третьем параграфе* «Трикстер и герой в современной массовой культуре» выявляются общие структуры, лежащие в основе многих произведений массовой культуры. Современное понимание структуры героического мифа, в том виде, в каком он существует в популярной массовой культуре, в большой степени основано на работах американского антрополога Дж. Кэмпбелла, который развивает идеи Ф. С. Рэглана, О. Ранка, З. Фрейда и К.-Г. Юнга. Типичный путь мифологического путешествия героя является усилением формулы, представленной обрядами перехода: исход – инициация – возвращение; эту формулу Кэмпбелл называет «атомным ядром мономифа», и она может быть прослежена на основании многих явлений современной массовой культуры.

В ходе истории культуры XX века образ супергероя менялся. Супергерой, представленный в начале сороковых годов как лиминальный герой, к концу девяностых – трансформировался в антигероя. На сегодняшний день супергерой – это скорее трикстер, нежели герой-спаситель, и подобные изменения имеют несколько причин. Во-первых, тенденция к подобным изменениям была заложена в самом образе супергероя, своеобразного героя-оборотня. Во-вторых, периодическая, сериальная, структура комикса, создающая особые представления о времени, сходные с мифологическими, переносит героя в область лиминального. И в-

---

<sup>1</sup>См.: Locke S. Fantastically reasonable: ambivalence in the representation of science and technology in super-hero comic// Public Understanding of Science. – 2005, № 4. – P. 25–46.



третьих, с началом «атомного века», супергерои становятся все более противоречивыми, аналогично характеру ядерной энергии, которая может быть направлена как во благо, так и во зло. Супергерои комиксов и фильмов нарушают табу – они вступают в контакт с «запретными объектами» – с атомными реакторами или радиоактивными веществами. В результате этого нарушения запрета, они обретают сверхсилу, но сами становятся табуированными и изгоняются за пределы общества, так как «зараженный», нечистый объект должен быть изолирован, даже если он действует во благо социума. Нарушив табу, герой становится и могущественным, и нечистым, так как представление о радиации в современном массовом сознании, аналогично представлению о ритуальной нечистоте и ее заразительности в архаическом сознании.

На основании анализа популярной культуры, мы можем говорить о том, что именно герои, отмеченные знаком «инаковости» сегодня являются наиболее востребованными в массовой культуре. Возможно, это является следствием секулярных тенденций в современном мире, смены культурных приоритетов после эры постмодерна, десакрализации представлений о добре и зле, усилением противоречий в постиндустриальном обществе.

*Четвертый параграф* «Мифическое время комикса о супергерое» раскрывает те особенные представления о времени и причинно-логических связях, которые существуют в комиксах. Ключевым моментом в понимании образа супергероя является сам жанр, через который этот образ транслируется. Супергероем определяется особым типом нарратива, в рамках которого он существует. Этот тип повествования сходен с мифом своими представлениями о времени и пространстве. Для определения представления о времени, для обозначения всей совокупности бесконечных историй и подвигов супергероя, включая его происхождение, в комиксе о супергероях было введено понятие «непрерывности». Непрерывность – внешнее рациональное построение, поскольку в комиксах нарушены причинно–следственные связи, а пространство и время обратимы и

неоднородны. Существует некий единый, идеальный и теоретический метатекст, который объединяет всю совокупность историй в комиксе. Но этот метатекст не является завершенным и совершенным, во-первых, поскольку он полон внутренних конфликтов, а во-вторых, потому что истории в комиксе постоянно обновляются, переписываются и переосмысляются, и поэтому метатекст находится в постоянном становлении. Несмотря на то, что комикс – это не результат анонимного творчества, у непрерывности комиксов нет конкретного автора, она формируется коллективными усилиями, как авторов, так и читателей. Сериальность и незавершенность повествования является важнейшей отличительной чертой комикса о супергерое. В сериально-диахроничной непрерывности и заключается основной парадокс этого неомифологического нарратива.

*Вторая глава* диссертации **«Религиозно–мифологический архетип трикстера»** посвящена анализу и классификации различных подходов к пониманию образа трикстера.

В *первом параграфе* «Проблема определения трикстера» очерчен круг трудностей, возникающих при попытке дать точную дефиницию этому мифологическому персонажу. Формируются два основных направления в понимании образа трикстера: европейские исследователи рассматривают его как особый тип культурного героя, в то время как в американской школе делается акцент на его шутовские и аутсайдерские характеристики. Поиск ответа на вопрос, каким образом, можно объяснить единство альтруизма и эгоизма, ума и глупости, силы и слабости, присущее трикстеру, находился в центре дискуссий до сегодняшнего дня.

Социальные антропологи и историки религий придерживаются совершенно разных позиций, анализируя проблематику возникновения, функционирования и значения образа трикстера. В своем максимуме, понимание трикстера, как универсальной фигуры, приводит к стиранию его связи с конкретной культурой, и небрежному отношению к

антропологическим данным. С другой стороны, абсолютизация частного подхода фиксируется на его конкретных воплощениях, что не позволяет увидеть общую картину. Кроме того, проблема определения трикстера связана с необходимостью трансляции западных, европейских, научных традиций на этнографический материал других культур, и как следствие – понимание трикстера как манифестации «примитивного» развития психики или нецивилизованности общества.

Для того, чтобы было возможно ориентироваться в многообразии точек зрения и для комплексного анализа образа трикстера, в диссертации выделяются: междисциплинарные исследования, психосоциальные, структуралистские, культурно-герменевтические и исследования трикстера в рамках теории «смеховой культуры».

Во *втором параграфе* «Междисциплинарные исследования» рассматриваются самые ранние работы, посвященные исследованию образа трикстера. Анализируются работы К. Брейсинга, Г. Скулкрафта, Д.Бринтона, Ф. Боаса. Одним из первых исследователей трикстера был Даниел Бринтон. В работе «Мифы нового мира» (1868 г.) Бринтон называет трикстера противоречивой фигурой мифологии американских индейцев, который одновременно и дурачит и остается одураченным, является и героем, и трусом. Он выдвинул теорию «деградации трикстера», утверждая, что первоначально трикстер был культурным героем, но, со временем, его образ подвергся искажению и распаду.

*Третий параграф* «Психосоциальные теории» посвящен психологическому анализу образа трикстера и того значения, которое он имеет для социальной структуры. Среди представителей данного направления следует назвать З. Фрейда, К.-Г.Юнга, П. Радина, К.К. Кереньи, Б. Гриндала, М.Л. Риккетса, Л. Салливана. Они рассматривают трикстера как архаическое отражение человека со всем его комплексом желаний и возможностей. П. Радин, говорит о трикстере как о существе, постепенная трансформация и развитие которого отражает ход цивилизационного

процесса и развитие моральных представлений. Фрейдистская теория помещает трикстера в область борьбы бессознательного и супер-эго, что понимается неофрейдистами как противостояние принципа удовольствия и принципа реальности. У Юнга же трикстер – это архетип, связанный с коллективным образом тени, и совмещающий в себе бессознательное и сверхчеловеческое, что воплощается в его полуживотном и полубожественном образе, а так же профанном, и одновременно сакральном характере мифов о нем. Трикстер оказывается актуализацией полярной структуры человеческой души.

Социальные теории часто рассматривают те аспекты трикстера, которые показывают его как слабое, не имеющее особых сил существо, которое добивается успеха благодаря хитростям и уловкам. В рамках социальных теорий трикстер может быть представлен как своеобразный механизм, позволяющий получить разрядку общественного напряжения. Антрополог К. Векси полагает, что нарушение правил трикстером только подтверждает их, подобное провокативное поведение наглядно демонстрирует, что является священным, а что нет, и в то же время, миф о трикстере служит отдушиной для социальных фрустраций. Трикстер привносит в культуру сомнение в правильности и объективности установленного порядка, предлагая путь адаптации, изменения или тотального переосмысления всей культурной системы, он предполагает возможность изменения и трансформации общества. Его игровые, творческие аспекты позволяют соединить старые и новые структуры общества.

*Третий параграф* «Структурологические теории» посвящен анализу структуралистского подхода к пониманию образа трикстера, который был заложен Клодом Леви-Строссом, рассматривающего его как персонажа, занимающего промежуточное или пограничное положение. Для Леви-Стросса миф, как и всё человеческое сознание, состоит из двух дополняющих друг друга бинарных оппозиций, которые стремятся найти некий компромисс, или, точнее, иллюзию такового, посредством медиатора.

Эдмунд Лич, развивающий идеи структурного подхода Леви-Стросса, предположил, что эта средняя составляющая, медиатор между бинарными оппозициями, является сакральным, табуированным и находится в центре ритуала, а противоречивость является неотъемлемой характеристикой медиатора. В структурном анализе образа трикстера его функция оказывается в области медиации, но, одновременно, и изоляции. За границами структуралистского рассмотрения остается динамический, трансформирующий аспект трикстера и его комическая сторона.

*Четвертый параграф* «Культурно-герменевтические теории» посвящен теориям, которые пытаются осмыслить совмещение в трикстере сакральных и профанных черт. Трикстер рассматривается в ритуальном религиозном контексте. В рамках этих исследований трикстер понимается как агент креативности, которые преодолевает культурные условности. Медиация в таком случае понимается не как срединная позиция между противоположностями, но как область, где возможны трансформации. Для подобного подхода оказываются важны представления о маргинальности или лиминальности трикстера. И для В. Тернера, и для А. Ван Геннепа ритуал перехода означал онтологическую трансформацию. Исследователи обращаются к различным аспектами лиминальности: центральная маргинальность – у М. Дуглас, представление о нарушении границ – у Б. Бэбкок-Абрахамс, нарушение табу – у Л. Макариус и обладание силой «иного» – у К. Гротанелли.

Трикстер может быть понят и как фигура из сферы ритуальной магии. Французский антрополог Л. Макариус рассматривает трикстера как персонификацию магического нарушения запрета<sup>1</sup>. Гипотеза, согласно которой трикстер рассматривается как мифическая проекция магического нарушения табу во благо общества, позволяет избежать конфликта, возникающего при попытке сопоставления черт трикстера, как культурного

---

<sup>1</sup>Makarius L. The Magic of Transgression// Anthropos. 1974, Bd. 69, H. 3./4. P. 537-552.

героя и его полуживотного образа, движимого бессознательными стремлениями. К. Гротанелли считает, что трикстер неизменно обладает двойственной природой: преступника и спасителя, виновного и героя, нечистого и святого, антагониста и медиатора. Сила, связанная с нечистотой, присущая трикстеру – это динамический аспект пересечения границ. Функция трикстера в том, чтобы быть «иным», кардинально отличной силой, позволяющей достичь спасения через грех<sup>1</sup>.

Герменевтический подход говорит об особенном значении языка мифа о трикстере. Следуя за идеями Визенора, А. Дуэйх полагает, что трикстер одновременно является и персонажем истории и ее рассказчиком. Миф о трикстере позволяет раскрыть другую реальность, готовую допустить одновременное существование профанного, имеющего конвенциональный характер, и священного.

В культурно–герменевтическом подходе, независимо от того, фокусируется он на представлениях о загрязнении, нарушении табу или лиминальной позиции, трикстер оказывается тем мифологическим персонажем, который является маргинальным, находящимся за границей организованного общества, «другим». Произведения современной массовой культуры часто строятся на динамическом дуализме мифологической пары героя и трикстера, которые в совокупности дают необходимый баланс подвижности и стабильности. Понимание трикстера как лиминального персонажа сближает его с образом героя, начавшего свой путь испытаний, но не имеющего возможность закончить его.

В *пятом параграфе* «Комическая сторона трикстера» этот персонаж рассматривается как выразитель комического в мифе. Трикстер может быть понят в рамках теории карнавала М.М. Бахтина. Комический, смеховой характер трикстера оказывается связан в карнавальном контексте с аспектом переворачивания действительности, пересечением границ

---

<sup>1</sup>Grottanelli C. Tricksters, Scape-Goats, Champions, Saviors//History of Religions. 1983, Vol. 23, №. 2. P. 117-139.

дозволенного и профанацией. Трикстер как комический двойник амбивалентен и служит как отрицанием, так и подтверждением установленных правил. Комический аспект трикстера имеет социальное значение. Серьезность мифологического героя указывает на укрепление оснований существующей культурной или социальной парадигмы, в то время как трикстер своим смехом, приводит к переосмыслению сложившегося опыта. Основываясь на работах Бергсона и Д. Г. Мида можно сказать, что комический аспект трикстера объединяет социум, поскольку, смех нуждается в отклике и всегда принадлежит группе. Кроме того, провоцируя смех, трикстер сообщает группе динамику, необходимую для гармоничного соотношения стабильности и новаторства. Смех, как и сам трикстер, предполагает инвариантность поведения.

*Третья глава «Трикстер как лиминальный герой в современной массовой культуре»* посвящена анализу конкретных произведений массовой культуры. Герой современности рассматривается через призму лиминальности, что сближает его с образом трикстера.

В *первом параграфе* «Лиминальность героя в современной массовой культуре» показано, что супергерой комиксов имеет лиминальный характер, о чем свидетельствуют многие его черты, главной из которых является двойная идентичность. Этот персонаж постоянно переходит из одного мира в другой: из области профанного, где он – обычный человек, в область сакрального, где он – супергерой. Подобное превращение имеет структуру, совпадающую со структурой инициации, и маркируется сменой одежды, имени, социального статуса, а так же обретением суперспособностей. Однако супергерой отвергнут обществом. Он одинок и как человек и как супергерой, он находится на границе закона, постоянно нарушая его, следуя своему собственному представлению о справедливости. Супергерой всегда остается в стадии перехода, незавершенной инициации: из выпуска в выпуск, из серии в серию супергерой проходит стадии испытаний и не может завершить свое путешествие героя, пройти инициацию

полностью. Подобные качества как вневременность, внестатусность супергероя, постоянная череда испытаний, дают нам возможность рассматривать его как лиминальный персонаж, близкий к образу трикстера.

Во *втором параграфе* «Супергерой как трикстер, шаман и кузнец» проводится аналогия между современными популярными героями и мифологическими персонажами, обладающими способностью пересекать границы. Образ супергероя Железного человека обнаруживает широчайший ряд мифологических ассоциаций, среди которых герой, культурный герой, трикстер и шаман – все они объединяются принципом проницаемости миров и возможностью перехода границ. Сюжет фильма об этом супергерое рассматривается как современная интерпретация шаманского посвящения.

В *третьем параграфе* «Трикстер и проблема зла: трикстер, герой и Тень в аналитической психологии» раскрывается то, как Юнг и его последователи (К. Кереньи, Дж. Кэмпбелл, Э. Нойман, Д. Сингер) понимали и связывали между собой эти образы. Юнг рассматривал трикстера как архетип, воплощающий асоциальные, инфантильные и неприемлемые аспекты Я, психологическое детство индивидуума, архаический уровень сознания, отданного во власть вспышек либидо. Образ трикстера, по его мнению, отражает наиболее раннее состояние сознания, предваряющее возникновение мифа, в котором нельзя было определить образ коллективной Тени<sup>1</sup>. Юнг писал, что людям свойственная потребность в спасительной личности<sup>2</sup>. Фундаментальный мотив борьбы с чудовищем, угрожающим миру, всегда остается одним и тем же. Бесконечные приключения супергероя намекают на никогда не заканчивающееся становление эго, на вечный процесс индивидуации. Герой пассивен, он только отвечает на вызов, поэтому антагонист, которым, как правило, является трикстер, играет столь же важную роль в современном мифе, как и герой. Ему достается роль

---

<sup>1</sup>См.: Юнг К.Г. Психология образа трикстера. Душа и миф. Шесть архетипов / Пер. с нем. – Минск, Харвест, 2004.

<sup>2</sup>Юнг К. Г. О становлении личности // Сб. Конфликты детской души. – М., 1995. – С. 185–208.



провокатора, запускающего цепь событий, хотя с другой стороны, его можно рассматривать и как инициатора путешествия героя, понимаемого как процесс индивидуации.

*Четвертый параграф* «Трансформация образа трикстера в современной массовой культуре» посвящен анализу конкретных персонажей. Злодей Джокер из комиксов о Бэтмене рассматривается как современная интерпретация образа трикстера. Прибегая к прямому насилию, герой пытается понять, как далеко ему нужно зайти в своем стремлении охранять граждан, и однажды, из героя-спасителя он превращается в героя-тирана. Супергерой здесь понимается как теневой образ, параллельный и дублирующий главного персонажа, возникший из детской травмы. Оба персонажа маргинальны, поскольку в рамках комикса и герой и злодей, находятся за границами общества и закона; и лиминальны – поскольку комиксы являются никогда не оканчивающейся чередой историй, в которой не действуют ни временные законы, ни причинно-следственные связи. Эти два персонажа являются одновременно и противоположностями, и двойниками друг для друга. Нельзя однозначно найти им место в дуалистичной картине мира разделения добра и зла, оба они находятся за его границами. Эта структура повторяет архаический миф о враждующих близнецах, один из которых является положительным персонажем, другой отрицательным.

В *пятом параграфе* «Зеркальная оппозиция в современной массовой культуре» анализируется ситуация противостояния героя и трикстера. Основываясь на работах французского философа Р. Жирара и его теории «жертвенного кризиса» антагонисты рассматриваются как зеркально действующие персонажи. Согласно Жирару, насилие является главным концептом религии. Герой и злодей в определенном смысле одинаковы, поскольку идентичны в насилии, которое они совершают по отношению друг к другу. Выбор персонажа, который останется в истории в качестве героя происходит случайным образом. Фильм «Бэтмен: начало» идеально

укладывается в схемы, предложенные Жираром для интерпретации архаической и древней мифологии. Разрушительное насилие нейтрализуется и вытесняется с помощью самого же насилия, что превращает его из разрушительного в творческое.

**В заключении** диссертации подведены основные итоги работы. В современном мире, в условиях информационного общества, образ трикстера снова становится важным и востребованным: он транслируется через массовую культуру, отвечая на потребности общества. Для данного исследования наиболее важным оказывается культурно-герменевтический подход, понимающий трикстера как динамический образ, пересекающий границы. Фигура трикстера транслируется массовой культурой как витально важная для жизни общества, не позволяющая ему стать слишком статичным и формальным. Динамика, имеющая корнями лиминальность, – главная характеристика трикстера. Противостояние героя и трикстера оказывается вынесенным за пределы дефиниций добра и зла, и находится в области лиминальной трансформации.

**Список работ, опубликованных по теме диссертации.** По теме диссертации опубликованы следующие статьи в ведущих рецензируемых научных журналах, рекомендованных ВАК РФ для публикации основных результатов диссертационных исследований:

1. Самойлова В.Е. «Фрейдова дилемма» и лиминальность трикстера // Вестник Орловского государственного университета. Серия: новые гуманитарные исследования. 2012. №6. С. 394-396. – 0,4 п.л.
2. Самойлова В.Е. Проблема определения трикстера // Казанская наука. 2012. №9. С. 150-153. – 0,4 п.л.
3. Самойлова В.Е. Священное, насилие и «супергерой» // Религиоведение. 2012. №2. С.148-154. – 0,5 п.л.
4. Самойлова В.Е. Трикстер и шаманизм // Казанская наука. 2012. №6. С.119-123.– 0,5 п.л.

*Другие публикации:*

1. Самойлова В. Е. Супермен: лиминальный герой // Вестник развития науки и образования. М.: Издательство «Наука образования». 2012. №4. С. 84-90. – 0,5 п.л.
2. Самойлова В.Е. Мифология массовой культуры: супергерой как трикстер. Трансформация образа (на материале комиксов) // Мифология и религия в современной массовой культуре. Секуляризация и мифологическое сознание. Материалы теоретического семинара. Отв. редактор О. К. Михельсон. СПб.: Издательство СПбГУ. 2010. С.38-48. – 1 п.л.
3. Самойлова В.Е. Трансформация образа героя в современной массовой культуре // Вестник молодых ученых СПбГУ. СПб.: Издательство СПбГУ. 2010. С.55-61. – 0,5 п.л.
4. Самойлова В.Е. "Супергерой" как персонаж современного мифологического сознания // Религия в меняющемся мире. Сборник статей. Отв. редактор Шахнович М.М. СПб.: Издательство СПбГУ. 2012.С.184-191.– 0,5 п.л.
5. Самойлова В.Е. Миф о герое и миф о супергерое // Материалы международной научно-практической конференции «Религия – наука – общество: проблемы и перспективы взаимодействия». Пенза – Саратов. 2012. С. 86-89. – 0,3 п.л.