Российский государственный гуманитарный университет

На правах рукописи

ДМИТРИЕВА Дарья Георгиевна

ФЕНОМЕН АМЕРИКАНСКОГО СУПЕРГЕРОЯ В КОНТЕКСТЕ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ XX ВЕКА

Специальность – 24.00.01

«Теория и история культуры»

Диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии

Научный руководитель:

Петровская Елена Владимировна

Кандидат философских наук, доцент

Москва, 2014

Оглавление

Введение 4

Глава 1. Комикс о супергерое в контексте визуальной культуры XX века: проблема подходов и определений 12

1.1. «Визуальная культура» и массовая культура XX века 12

1.2. Американский комикс в контексте визуальной культуры XX века: история возникновения и подходы к его определению и описанию 20

1.2.1. Определение понятия «комикс» в европейской и американской исследовательских традициях 24

1.2.2. Проблема периодизации американского комикса 28

1.2.3. Американский комикс с конца XIX века по 1931 год: изобретение визуального языка 31

1.2.4. Становление комиксной индустрии в США 1930-х годов и появление супергероев 39

1.3. Подходы к изучению супергероя в западных исследованиях 42

1.4. Выводы по главе 1 50

Глава 2. Анализ визуальной репрезентации образа супергероя и история развития жанра 52

2.1. Супергерои и предшествующая культурная традиция 52

2.2. Особенности жанра и основные черты супергероя 55

2.3. Популяризация феномена в медиа 59

2.3.1. Показатели популярности комиксов о супергероях 59

2.3.2. Выход супергероя за пределы комикса 60

2.4. «Вымышленный мир» комиксов о супергероях 62

2.4.1. Возникновение Вселенной Супергероев 64

2.4.2. Вымышленный мир супергероев и мир читателя 70

2.5. Развитие индустрии и эволюция жанра комиксов о супергероях 72

2.5.1 «Золотой век» американского комикса 1938 – 1950 74

2.5.2. Переходный период и борьба против комиксов 76

2.5.3. «Серебряный век» с 1956-1971 гг. 80

2.5.4. «Бронзовый век» 1974 – 1985 гг. ... 86
2.5.5. «Железный век» 1986 – 2000 гг. ... 88
2.5.6. Современный период. 2000 год — настоящее время ... 98
2.6. Выводы по главе 2 ... 101
Глава 3. Социокультурные функции и идеологическое содержание комикса о супергерое ... 103
3.1. Анализ историй о происхождении Супермэна и Бэтмэна ... 105
3.2. Особенности и социокультурная функция образа суперзлодеев ... 116
3.3. Идеология в комиксах о супергерое «золотого века» ... 126
3.3.1. Преодоление Великой депрессии ... 126
3.3.2. Вторая мировая война и колониальные амбиции США в комиксах о супергероях ... 133
3.4. Идеология периода Холодной войны в комиксах о супергероях ... 148
3.4.1. Противостояние США и СССР ... 149
3.4.2. Американский стиль жизни ... 155
3.5. Социокультурная функция супергероев после 1990 года ... 162
3.6. Смена культурного контекста – супергерой за пределами США ... 165
3.6.1. Проблема поиска супергероя в российском комиксе ... 166
3.6. Выводы по главе 3 ... 173
Заключение ... 177
Библиография ... 180
Приложение 1 ... 194

Введение

Диссертационное исследование посвящено такому популярному феномену американской культуры как супергерой. В России супергерой ассоциируется в первую очередь с голливудскими блокбастерами, и только во вторую - с американскими комиксами. В то же время супергерой – явление, прежде всего, американского комикса времен Великой депрессии. По мнению американских исследователей, комиксы о супергероях – столь же самобытное культурное явление США, как джаз, блюз или, например, кукла Барби: все они вышли за пределы страны происхождения и заняли значимое место в массовой культуре многих стран. Во всем мире супергерои стали узнаваемыми, популярными брендами, как среди подростков, так и среди взрослой аудитории. На поддержание и увеличение популярности таких персонажей, как Супермэн (Superman) или Бэтмэн (Batman) работает хорошо развитая индустрия: кроме комиксов, выпускаются фильмы, компьютерные игры, детские игрушки с использованием соответствующей символики.

Появление супергероев в 1938 году является важнейшим этапом в истории комикса, именно супергерой совершил настоящую революцию в американском комиксе, привлек к нему беспрецедентный читательский интерес. В середине XX века тиражи изданий о супергероях доходили до миллиарда, и сегодня их популярность по-прежнему невероятно высока. И хотя во второй половине XX века, в том числе из-за перенасыщенности рынка подобной продукцией, интерес к ним неукоснительно падал, сегодня можно говорить о возрождении жанра: в супергероев как будто вдохнули новую жизнь. После террористического акта 11 сентября 2001 в США виден возврат интереса к жанру комиксов о супергероях, ежегодно выпускаются фильмы, посвященные супергероям, возникло множество Интернет-ресурсов, где поклонники жанра развивают дискуссии вокруг данных персонажей.

Динамика популярности комикса о супергерое в Соединенных Штатах и место, занимаемое им в массовой культуре, определили тему и направление

нашего исследования. Невзирая на переменный рост и спад популярности, супергерой неизменно остается трансмедийным персонажем, активно присутствуя в кино, литературе, рекламе и повседневной жизни, как американцев, так и людей во всем мире; этот и другие факторы побуждают многих поклонников и исследователей жанра говорить о супергерое как о современном мифе. Повышенная, по сравнению с другими комиксами, интегрированность супергероев в социальный мир читателя позволяет вымышленному миру стать актуальным явлением, значение которого активно осмысляется американскими исследователями наших дней. Поэтому фокус нашего исследования сосредоточен на социокультурной функции феномена супергероя.

Также нельзя не заметить, что супергерои оказывают большое влияние на современную российскую культуру, комиксы являются широко распространенным детским и подростковым развлечением в современной России, побуждая российскую комиксную индустрию искать собственных персонажей по образцу западных супергероев.

Данная работа – первое в России комплексное исследование феномена супергероя. Принимая во внимание тот факт, что комиксы о супергероях представляют собой сравнительно малоизвестный материал для отечественной гуманитарной науки, мы уделяем внимание, в том числе, и истории американского комикса.

Актуальность темы исследования определяется тем, что:

- необходимо уточнение статуса произведений массовой культуры, наделяемых значением современной мифологии, что связано также с активным процессом поиска современной гуманитарной мыслью исследовательских подходов к произведениям массовой культуры, к которым, безусловно, относится феномен супергероя;

- необходимо критическое осмысление существующих западных исследований супергероя, в которых видны следы мифологизации данных персонажей; требуется дополнительная рефлексия над подобными исследованиями;

- неоднозначно отношение к влиянию комиксов о супергероях как носителях определенных общественных ценностей на массовое сознание и манипулирования им. Хотя в США комиксы являются одной из ведущих областей массовой культуры и напрямую оказывают влияние на массовое сознание, в России, как замечает исследователь комикса Ксения Полякова, этот процесс является латентным. Тем не менее, комиксы вошли в нашу жизнь через рекламу, голливудское кино, продукты потребления, культурную стереотипизацию.

Степень научной разработанности проблемы.

В России на сегодняшний момент не существует культурологических работ, посвященных комиксам о супергероях. В западной исследовательской традиции можно выделить несколько подходов к исследованию комиксов вообще, и к супергероям в частности. Перед исследователями стоят следующие вопросы: генезис комикса, границы комикса, соотношение текста и изображения в комиксе, семиозис комикса, проблема монтажа кадров, проблема репрезентации времени и пространства, феноменология восприятия комикса, соотношение с другими медиа, художественными и литературными практиками, социальное значение разных жанров комикса, идеологическое содержание комиксов о супергерое.

Признанным специалистом в исследовании истории раннего комикса и протокомикса является Дэвид Канзл (David Kunzle). Историческим можно назвать подход к супергероям Ширела Роадеса (Shirrel Rhoades).

Формальный анализ комикса и специфики его языка осуществляют Скотт МакКлауд (Scott McCloud), Роберт Харвей (Roberth C. Harvey), Терри Гройнштен (Thierry Groensteen), Чарльз Хатвилд (Charles Hatfield), Джозеф Витек (Joseph Witek), Паскаль Лефевр (Pascal Lefevre) и другие.

Анализу места комикса среди других видов искусства, а также его специфике в большой степени синкретичного искусства, посвящен сборник эссе Томаса Инджа (Thomas Inge) «Комикс как культура» (Comics as Culture). В рамках структуралистского подхода супергероя исследует Умберто Эко в своей статье «Миф о Супермэне».

Барт Беати (Bart Beaty), Джон Бенсон (John Benson), Арта Шпигельмана (Art Spiegelman), Хилари Чут (Hillary Chute) основное внимание уделяют проблеме возможностей свидетельства и документальности комикса.

Исследователь Брэдфорд Райт (Bradford Wright) реализует комплексный подход к истории супергероя, как выразителя определенных идей национального американского сознания, Кристофер Нолес (Christopher Knowles) видит в супергероях новых религиозных идолов. Исследование Питера Кугана (Peter Coogan) посвящено жанровой специфике комиксов о супергерое.

Проблема идеологического содержания комиксов о супергероях поднимается в монографии «Война, Политика и Супергерои» Марк ДиПаоло (Marc DiPaolo), а также в сборнике под редакцией Криса и Рафаэля Йорков (Chris and Rafiel York) «Книги комиксов и Холодная война» (Comic Books and the Cold War) и во многих других исследованиях.

Наша работа основывается на выводах современных исследователей, касающихся феномена супергероя, мы обращаемся к названным работам, а также к многочисленным источникам в сети Интернет. Особенностью нашей работы является стремление обобщить накопленный материал, а также проанализировать связи визуального облика супергероя и его социокультурного статуса.

Хронологические рамки исследования. Прежде всего, в фокусе исследования находится эпоха «золотого века» комикса с 1938 года по 1955 год, когда появился и сформировался жанр комикса о супергерое, были заложены неизменные элементы его иконографии, произошло распространение за пределы комикса и насыщение идеологическим содержанием. Далее в работе просматривается эволюция жанра, изменения содержания идеологической оставляющей комикса и его социокультурные функции вплоть до настоящего момента. Таким образом, общие рамки исследования имеют границы с 1938 по 2013 год.

Источники. Работа основана на материале американских, европейских и российских комиксов с 1930-х годов по 2013 год, кинофильмов и телевизионных сериалах о супергероях с 1941 по 2013 год. Вспомогательным материалом для

исследования стали интернет-ресурсы, посвященные супергероям, интервью с авторами комиксов, а также рекламная продукция и товары народного потребления с использованием символики комиксов о супергероях.

Объект исследования: визуальная репрезентация образа супергероя в американских комиксах и фильмах 1938 – 2013 годов.

Предмет исследования: социокультурная функция феномена американского супергероя.

Цель исследования: комплексный анализ феномена супергероя: определение функций его визуальной репрезентации внутри социокультурных отношений XX - XXI вв.; раскрытие социокультурных особенностей репрезентаций супергероя в американских комиксах и кино 1938-2013 гг.; определение их роли в визуальной культуре и связи с существующей идеологией.

Исходя из данной цели, главными ***задачами*** работы являются следующие:

Очертить круг проблем, связанных с определением и изучением американского комикса в контексте визуальной культуры XX века.

Обозначить подходы к комиксу о супергерое в существующей исследовательской традиции и критически проанализировать их.

Обозначить социокультурные механизмы возникновения и популяризации комикса о супергерое.

Определить ряд узнаваемых, характерных черт образа супергероя;

Выявить особенности и описать устройство «вымышленного (фикционального) мира» супергероев.

Продемонстрировать эволюцию явления с 1938-2013гг.

Проанализировать идеологическое содержание комиксов о супергероях в разные периоды.

Раскрыть специфику исследуемого феномена.

Научная новизна исследования обусловлена, в первую очередь, слабой изученностью данного культурного феномена в России. Так, в России на сегодняшний момент не существует культурологических работ, посвященных комиксам о супергероях. Американские же исследования не переводятся на

русский язык и в большинстве своем недоступны российскому читателю. Также следует отметить, что среди западных исследований феномена мы не встречали комплексного подхода к проблеме, сходного с нашим. Оригинальным также является исследование проблемы создания супергероя в культуре постсоветской России.

В представленной работе:

- выявлен искусственный, сконструированный характер визуального образа супергероя;

- показаны корни данного явления в американской культуре;

- обозначена специфика процесса взаимодействия читателя и супергероя, его трансмедийный характер;

- проанализированы социокультурные функции комиксов о супергерое, в первую очередь как носителей идеологического содержания;

- исследовано изменение образа супергероя в условиях глобализации;

- выявлены попытки создания супергероя в постсоветской России.

Теоретическая и практическая значимость работы заключается в заполнении одного из пробелов, связанного с исследованием западной массовой культуры, а именно одного из самых значительных феноменов американской визуальной культуры – супергероя. Данная работа может служить теоретической и методологической базой в исследованиях феноменов визуальной массовой культуры, американской популярной культуры. Работа предлагает новый взгляд на феномен супергероя. Материалы диссертации, разработанные в ней подходы и полученные результаты, могут быть использованы в научно-исследовательской и лекционной деятельности, а также для разработки учебных курсов по теории и истории массовой визуальной культуры и культурологии.

В качестве теоретико-методологической базы работы применяются: критический подход, выработанный франкфуртской школой (М. Хоркхамер, Т. Адорно, Г. Маркузе), и ее последователями (Ф. Джеймисон); современная литературная теория (Дж. Остин, Дж. Каллер, Л. Компаньон, Ф. Лакассен, Т. Павела); основные подходы к исследованию визуальности и медиа (В. Беньямин,

М. Маклюэн, Р. Уильямс, Ж. Бодрийяр, З. Кракауэр); семиотический и структуралистский подход (У.Эко, Ю. Кристева, Р. Барт, К. Леви-Стросс). Также используются исторический подход и культурологическое описание.

***Основные положения, выносимые на защиту*:**

1. Рассмотрение супергероя в контексте визуальной культуры позволяет отказаться от проблемы мифологизации нарратива о супергерое и сосредоточиться на критике искусственности образа, его сконструированности в рамках индустрии комиксов, а также выявить скрытые механизмы формирования вымышленного мира супергероев.

2. Предложенная автором периодизация позволяет оптимальным образом решить задачу комплексного описания и анализа феномена супергероя и проследить связь эволюции образа супергероя и социально-культурного контекста.

3. Образ «вселенной супергероев» выстраивается на основе отдельных малозначительных деталей и пересечений второстепенных элементов комикса, но таким образом создаются эффект реальности вымышленного пространства, где обитают супергерои. Подробный анализ деталей комикса дает представление о постепенном вовлечении читателя в нарратив комиксов о супергерое как в целостный и связанный между собой мир.

4. Исследование социокультурной функции позволяет выявить помимо развлекательной составляющей комикса, его идеологическое и аксиологическое содержание. Комикс о супергерое в ходе развития жанра не только отражал изменения в социальной реальности, но и активно формировал ее.

5. Глобализация как культурный процесс изменила характер дискурса супергероя, создав новое поле значений и смыслов данного образа в связи с его адаптацией для разных стран. Анализ попыток создания супергероя в России позволяет комплексно ответить на вопрос об отсутствии данного феномена в отечественной культуре.

Степень достоверности и апробация результатов исследования.

Основные положения и научные итоги диссертации были изложены в докладах на научных конференциях и круглых столах: Gender and Post-Soviet Discourses Workshop (Стокгольм), Ломоносовские чтения 2011 в МГУ (Москва); конференции «Культурные идентичности: практики, символы, техники» в ВШЭ (Москва); конференции «До и после культуры: мотивы природы и апокалипсиса в американской литературе и кино» в МГУ (Москва); Международная конференция молодых ученых МЕДИАФИЛОСОФИЯ IV "Необратимость трансформаций" в СПбГУ (СПб); Российские Тертеряновские чтения «Детская литература и образ детства в самоосмыслении культуры» в ИМЛИ РАН (Москва); международной конференция «Приключения Эдгара Алана По во времени и культурном пространстве» в МГУ, ИМЛИ, РГГУ (Москва).

По результатам выполненных исследований опубликовано 7 печатных работ, в том числе 3 статьи в журналах, рекомендованных ВАК для публикации результатов кандидатских и докторских диссертаций.

Диссертационная работа состоит из Введения, трех глав в основной части, Заключения, Библиографии и одного Приложения. Список литературы включает 202 наименования.

Глава 1. Комикс о супергерое в контексте визуальной культуры XX века: проблема подходов и определений

1.1. «Визуальная культура» и массовая культура XX века

«Визуальная культура» – это междисциплинарное исследовательское поле. И, несмотря на то, что в нем на сегодняшний сложился ряд определенных исследовательских направлений, практик и стратегий, вопрос о статусе этого поля, его рамках, объектах и методах остается открытым.

Широкое распространение интерес к визуальности получил во второй половине XX века – начале XXI века. Том Митчелл в 1995 году заостряет вопрос, связанный с ростом интереса к изучению визуальной культуры, и этот процесс он называет «изобразительным поворотом» (pictorial turn). В центре исследований «он ставит вопрос о соотношении иконологии и идеологии, который с его точки зрения взаимосвязаны и взаимообратимы»[1].

В то же время содержание самой «визуальной культуры» – повседневные социальные практики. Том Митчел называет их «сферой нехудожественными, неэстетическими… непосредственными визуальными образами и опытами»[2]. То есть речь идет о социальной реальности «визуальной культуры».

В данном параграфе мы постараемся обозначить основные предпосылки и направления визуальных исследований. Также мы уделим внимание проблеме визуальности и ее роли в массовой культуре XX века с целью выявить «визуальную культуру» как класс явлений социальной реальности.

В самом общем виде, «визуальные исследования» – это исследовательская парадигма, в рамках которой сосуществует множество подходов и направлений.

---

1 Инишев И. «Иконический поворот» в науках о культуре и обществе // Логос № 1(85) М., 2012. С. 189.

2 Цит. по: Элкинс Д. Девять типов междисциплинарности для визуальных исследований // Логос № 1(85) М., 2012. С. 251.

Сегодня основной фокус исследований перенесен из исторического поля (история искусств) в социальное и антропологическое измерение. Как пишет Сюзан Бак-Морс: «Критический анализ изображения более востребован на данный момент, чем любая легитимация его “культуры”»[3]. То есть речь уже не идет о том, насколько легитимен визуальный объект для изучения научным сообществом, а о том, насколько социально значимо его изучение, будь то объект классического периода истории искусств или продукция массовой культуры, например, комикс. Томас Кроу подчеркивает, что «такие понятия как визуальная культура и визуальные исследования предлагают широкую вертикальную интеграцию объектов от эзотеричных опытов «высоких» искусств до рекламных листовок и фильмов ужасов…»[4]. Таким образом, внимание исследователей сегодня привлекает бесконечно широкий ряд объектов, которые функционируют в социальном культурном поле и соотносятся с регистром визуального восприятия и/или производства.

Истоки этой исследовательской парадигмы закладываются в начале XX века, когда новые технические медиа начинают получать исследовательскую рефлексию и интерпретацию в работах Г. Зиммеля, В. Беньямина и З. Кракауэра. Их критический подход к визуальному материалу предопределил стратегии анализа визуальности на протяжении всего XX века. Так Вальтер Беньямин в своей работе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» обозначает проблему, которая возникает в связи с возможностью технического производства и воспроизводства произведений искусства. Он анализирует новые технические искусства, такие, как фотографии и кино, и говорит о том, что классическое понимание произведений искусства как уникального объекта, созданного в единственном экземпляре, больше не имеет смысла, и восприятие и социальная роль искусства претерпевает в этой связи радикальные трансформации. Фотография и кино становятся свидетелями

---

3 October #77. MIT Press, 1996. P. 30.

4 Ibid. P.31.

исторических событий, получая политическое и идеологическое измерение[5]. Вопрос тиражируемости образов в массовой культуре и политической значимости новых технических медиа, поднятый Беньямином, развивался в работах теоретиков второй половины XX века, прежде всего, Р. Краусс, С. Сонтаг, П. Бурдье, Н. Лумана, Ж. Эллиса, Р. Барта, Р. Уильямса, С. Жижека и других.

В статье «Переизобретение средства» Розалинда Краусс пишет «изменение, проясняемое для Беньямина теоретическим объектом, имеет две стороны. Одна – в поле объекта, где благодаря структуре воспроизводства сериализованные единицы делаются эквивалентными, совсем как при статистических операциях. В результате вещи теперь становятся более доступными для масс и в смысле приближенности, и в смысле понятности. Но другого рода изменение происходит в поле субъекта, для которого вступает в действие новый тип восприятия – «восприятие, чье "ощущение всеобщего равенства вещей" возросло до такой степени, что оно средствами воспроизводства извлекает его даже из уникального объекта». Это извлечение Беньямин описывает также как выковыривание объектов из их скорлуп»[6]. Другими словами, все, что может быть воспринято, может быть воспринято одинаково. Процесс технологизации производства образа создает две проблемы: потерю ауры уникальности тиражируемым объектом и потерю уникальности восприятия субъектом – потребителем любого образа.

Развивает проблему тиражируемости знаков и соотношения копии и оригинала Жан Бодрийяр в рамках своей целостной концепции экономии знаков. В работе «К критике политической экономии знака» он говорит о том, что культура становится симулятивной и предлагает понятие симулякра для обозначения копии, не имеющей оригинала[7].

---

5 Беньямин В. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. 288 с.

6 Синий диван. № 3. М.: Три квадрата, 2003, с. 105-127. С.110.

7 Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака. М.: Академический Проект, 2007. 336с.

Проблема распространения технических форм медиа и «визуальный поворот» связываются между собой такими теоретиками как М. Маклюэн, Л. Мэмфорд, Ф. Киттлер, В. Флюссер и др.

Технологический детерминизм характеризует работу Маршала Маклюэна «Понимание медиа». Он пишет, что революционным для культуры становится возможность человека, ограниченного во времени и пространстве рамками собственного тела, преодоления этих границ путем расширения вовне. Так зрение расширяется через чтение и письмо. Каждое расширение по Маклюэну – это медиа, то есть, средства коммуникации. Маклюэн составляет перечень таких изобретений, уделяя каждому из них главу в своей работе – дороги, часы, комикс, радио и так далее[8]. Для каждого медиа есть характерный для него способ расширения человеческого тела, и, соответственно, изменения взаимодействия с пространством и временем. Если говорить о комиксе, то здесь мы имеем дело с медиа, для взаимодействия с которым нам приходится прибегать к особой технике чтения – мы читаем одновременно и текст диалогов, и графический нарратив, то есть одновременно осуществляем «двойное чтение». По сравнению с обычным чтением текста это более сложная техника, но, освоив ее, читатель потребляет информацию комикса принципиально быстрее, чем текст книги.

Мы видим, насколько тесно связаны процесс технического развития и восприятия субъектом «визуальной культуры». Отдельно проблема восприятия анализируется в ставшей классикой работе Р. Арнхейма «Искусство и визуальное восприятие».

Философские подходы к визуальности реализуются во многих работах, прежде всего в рамках феноменологической традиции М. Мерло-Понти, М.-Ж. Монзен, П. Клоделя.

Далеко не последнюю роль играет в исследованиях визуальности критическая теория вообще в работах, Дж. Серля, Дж. Батлер, и литературная теория в лице Дж. Остина, Дж. Каллера Л. Компаньона, Ф. Лакассена, Т. Павела других.

---

8 Маклюэн М. Понимание медиа. М.: Кучково поле, 2007. 464с.

Традиции западных исследований визуальности развиваются в трудах отечественной школы в лице В.А. Подороги, Е.В. Петровской, О.В. Аронсона, Н. Н. Сосны, О.В. Гавришиной, Г.И. Зверевой, В.В. Зверевой, А. Усмановой, К. Э. Разлогова, Я.С. Левченко, И.Н. Инишева, А.И. Рыклина и других. Вопрос тиражируемости заостряется в работах Н.М. Зоркой и Б.М. Бернштейна.

Понятие «визуальной культуры» как повседневных социальных практик связано, прежде всего, с таким явлением как массовая (или популярная) культура. Проблеме генезиса массовой культуры посвящено немало работ. В том числе работа «Массовая культура: все для всех» польского культуролога К. Теплица. Он анализирует американскую массовую культуру, уделяя большое значение ее визуальной составляющей, в частности комиксу.

Критическое осмысление феномена массовой культуры ведет свою историю, начиная с работ Г. Зиммеля, Х. Ортеги-и-Гассета, Г. Лебона, З. Фрейда, З. Кракауэра, Э. Каннетти, М. Арнольда, Ф. Ливиса.

Свое развитие критический подход к массовой культуре получает в трудах теоретиков франкфуртской школы. Так, важным понятием, введенным в работе М. Хокхаймера и Т. Адорно «Диалектика просвещения», является понятие «культуриндустрии». Хоркхаймер и Адорно подвергают критике то, что они называют «индустрией культуры», рационализированные, бюрократизированные структуры (например, телевизионные сети), которые контролируют современную культуру. Интерес к культурной индустрии в большей степени отражает их внимание к марксистскому понятию «надстройки» нежели к экономическому базису. Индустрия культуры, производящая то, что обычно называют «массовой культурой», определяется как «управляемая... неспонтанная, овеществленная ложная культура, а не реальная вещь»[9].

Адорно и Хоркхаймер пишут: «Культуриндустрия развивалась под знаком превосходства эффекта, осязаемого достижения, технической детали над произведением, некогда являвшимся носителем идеи и ликвидируемого совместно с последней. Вследствие эмансипации детали она становится неподатливой и

9 Ритцер Дж. Современные социологические теории. СПб.: Питер, 2002. С. 171.

берет на себя роль, в период от романтизма до экспрессионизма, выразителя необузданной экспрессии, носителя направленного против организации протеста…»[10]. Визуальные медиатехнологии в индустрии культуры становятся важнейшими способами воспроизводства аффектов и того, что Зигфрид Кракауэр называет орнаментом. В эссе «Орнамент масс» он пишет: «структура орнамента массы отражает всю ситуацию современности. Поскольку принцип капиталистического процесса производства не дан природой, он вынужден разрушать естественные организмы, ему сопротивляющиеся или необходимые в качестве средств производства. Народные сообщества и личности исчезают, когда требуется способность калькулировать; только будучи частицей массы, человек может стать строкой в табеле и обслуживать машины. Система, индифферентная к формальным различиям, сама собой приводит к стиранию национального своеобразия и производству рабочих масс, пригодных к использованию в любой точке земли. Капиталистический процесс производства — такая же самоцель, как и орнаменты масс. Орнамент массы — это эстетическое отражение той рациональности, к которой стремится господствующая экономическая система»[11]. Повторяющийся, ритмический характер орнамента соотносится с тем, что уже было сказано о тиражируемости, и это понятие может быть расширено для определения и уточнения процессов, связанных с производством комиксов о супергероях как ритмично повторяющихся структур, склонных к единообразию, и в то же время к постоянной динамике в ходе перепечатывания и распространения.

В критическом ключе, но с иного ракурса развивает идеи критики потребления Эрих Фромм в работе «Иметь или быть». Он ставит вопрос о радикальном гедонизме и пишет, что наше время – время величайшего социального эксперимента, который когда-либо был осуществлен, чтобы решить вопрос, может ли достижение наслаждения быть удовлетворительным ответом на проблему человеческого существования[12].

---

10 Адорно Т. Хоркхаймер М. Диалектика просвещения. М.: Медиум: Ювента, 1997. С.157.

11 Новое литературное обозрение, 2008, №92. С. 69-77.

12 Фромм Э. Иметь или быть? М.: АСТ, Астрель, 2010. 320 с.

Массовая культура на сегодняшний день широко исследуется и теоретизируется в работах западных и отечественных специалистов. И далеко не последнюю роль играет в ее изучении интерес к визуальным формам.

Актуальным является анализ политэкономии визуальных репрезентаций образов. Как пишет Альмира Усманова: «В реальности экономические, идеологические и институциональные факторы действуют строго взаимосвязано. Там, где социальное влияние не является непосредственным, все равно в игру включаются факторы, сопутствующие его созданию, распространению и потреблению»[13]. Очевидно высокое значение для визуальных исследований наследия франкфуртской школы и ее последователей и критиков, таких, как Ф. Джеймисон. Он рассматривает произведения массовой культуры с двух перспектив: идеологической и утопической. И если разоблачение идеологической составляющей массовой культуры имеет корни в критической теории франкфурсткой школы, то поиск утопического является важной концептуальной основой джеймисоновского анализа, позволяющей проанализировать и понять причины популярности того или иного явления. Утопический импульс, содержащийся в произведении массовой культуры, позволяет ее потребителю узнавать себя и свое сообщество, свои мечты и упования. Это то, о чем говорит Елена Петровская: «чаяния – это уже многое. Это то, с чем мы уже можем иметь дело. Это желание, даже в каком-то психоаналитическом смысле, о котором пишет Джеймисон. Другими словами, это есть то, каким образом сегодня в нашей жизни присутствуют элементы утопического – утопия, которая а) не означает что-то заведомо несовершимое и б) не означает политическую программу (как коммунистическая утопия: вот мы должны, мы делаем, у нас не получается – все кончено). Джеймисон говорит, что утопия – это то, благодаря чему вообще

13 Усманова Альмира. Между искусствознанием и социологией: о предмете визуальных исследований». URL: http://gender-route.org/articles/feminism/mezhdu_iskusstvoznaniem_i_sociologiej/

возможно любое политическое действие. Потому что если мы не устраиваем встряску для нашего воображения, мы не можем действовать»[14].

Проблема утопического крайне важна для понимания феномена популярности супергероя в американском комиксе XX века, ведь они становятся воплощением всех возможных чаяний и ожиданий, рожденных социальным воображением в годы великой депрессии, а позже в годы Второй мировой войны. В нашей работе мы уделяем больше внимания проблеме идеологического содержания комикса, оставляя проблему утопического за скобками, как перспективу дальнейшего исследования материала.

Проблема присутствия идеологии и систем властных отношений в культуре на фундаментальном уровне поднимает в своих работах Мишель Фуко. Опираясь на теорию Фуко, Э. Хупер-Гринхилл пишет: «Визуальная теория движется в направлении социальной теории визуальности, фокусирующейся на вопросе о том, что стало видимым, кто это видит, как соотносятся между собой видение, знание и власть»[15]. Его идеи развивает в статье «Визуальный эссенциализм и объект визуальных исследований» Мике Баль. Он говорит, что «такой взгляд не терпит безоговорочного усвоения любого определяемого признака или любого разграничения высокой и массовой культуры. Напротив, такое разграничение должно быть расследовано и отвергнуто как политически окрашенное»[16]. В этой связи интересно замечание Джонатана Крэри о том, что предметную область визуальных исследований как раз формируют эффекты разнонаправленных сил и властных отношений[17].

Баль предлагает несколько методологических принципов в исследовании «визуальной культуры», которые кажутся нам важными, и которых мы стараемся

---

14 Елена Петровская: «Давайте исходить из наших чаяний, мечтаний». URL: http://artaktivist.org/elena-petrovskaya-davajte-isxodit-iz-nashix-chayanij-mechtanij/

15 Цит. по Баль М. Визуальный эссенциализм и объект визуальных исследований. // Логос № 1(85) М., 2012. С.239.

16 Логос № 1(85) М., 2012. С.239.

17 October #77. MIT Press, 1996. P.33.

придерживаться в нашей работе. Первое – это приоритет аналитического подхода перед интерпретацией. При этом анализ понимается как «взаимодействие между теорией, аналитиком и объектом. С этой точки зрения, интерпретации входят в объект на правах составных частей и по очереди исследуются аналитиком»[18]. Второй принцип уточняет статус интерпретации и делает обязательным элемент авторефлексии, превращая интерпретации одновременно и в метод, и в объект исследования. Третье – неразрывность анализа и педагогики. Любая деятельность по изучению визуальной культуры фиксирует некоторый момент получения визуальной грамотности. Что опять же подчеркивает неразрывный характер взаимодействия с объектом. И последнее – историко-аналитическая проверка режимов визуальной культуры, то есть обращение к историческому контексту.

Все эти принципы позволяют проводить исследование в критическом ключе, опираясь на теоретические работы, написанные на стыке культурологии, истории, социологии, критической теории, структурализма и стремящиеся к теоретическому осознанию и историческому изучению феноменов визуальной культуры. И хотя большая часть теоретических работ в данной области посвящена фотографии и кино, комикс, несомненно, может стать объектом изучения в заданной перспективе, являясь одним из самых распространенных и тиражируемых визуальных медиа в массовой культуре США в XX - XXI вв.

1.2. Американский комикс в контексте визуальной культуры XX века: история возникновения и подходы к его определению и описанию

Вопросу о специфике комикса как явления и его визуальном языке посвящены многочисленные работы современных американских и европейских теоретиков. По данному вопросу был защищен ряд диссертационных исследований и в России.

Перед исследователями стоят следующие вопросы: генезис комикса, границы комикса, соотношение текста и изображения в комиксе, семиозис

18 Логос № 1(85) М., 2012. С.247.

комикса, проблема монтажа кадров, проблема репрезентации времени и пространство, феноменология восприятия комикса, соотношение с другими медиа, художественными и литературными практиками, социальное значение разных жанров комикса.

Признанным специалистом в исследовании истории раннего комикса и протокомикса является Дэвид Канзл (David Kunzle). Его работы, посвященные творчеству Рудольфа Тепфера и ранним формам американского комикса, легли в основу представлений о становлении визуального языка комикса как искусства. В нашем исследовании мы обращаемся к изучению истории комикса в вопросах генезиса образа супергероя, а также периодизации данного явления.

На сегодняшний день классическое исследование вопроса визуального языка комикса принадлежит Скотту МакКлауду (Scott McCloud). Его «Понимание комикса: невидимое искусство» (Understanding Comics) написано в форме комикса, таким образом, объект исследования совпадает с языком описания. Он понимает комикс как отдельную символическую систему, то есть как язык. И проблему соотношения текста и изображения решает в пользу уравнивания значений того и другого в рамках их подчиненного положения структуре языка комикса в целом. Все, что попадает в рамки комикса, становится частью его внутреннего языка и не может быть вычленено как отдельный объект. То есть текст внутри комикса перестает быть текстом: подчиняясь требованиям формы, он становится чем угодно (в том числе и текстом), выполняя общие задачи данного комикса[19].

Иным образов решает проблему соотношения текста и изображения Роберт Харвей (Roberth C. Harvey). В статье «Происхождение комикса» он критикует МакКлауда за слишком широкое определение комикса и отдает приоритетное

---

19 McCloud S. Understanding Comics. NY.: WILLIAM MORROW, 1993.P. 47.

значение визуальности. Визуальная форма является, по его мнению, специфичным для комикса способом нарративизации[20].

Проблема определения комикса остро стоит при исследовании супергероя в связи с тем, что супергерои – это трансмедийные персонажи, выходящие за пределы комикса. Проблема границ комикса и других медиа делает необходимым формальный анализ визуальной составляющей репрезентации образа супергероя и заставляет искать черты специфические для данного образа в рамках комиксного искусства.

Терри Гройнштен (Thierry Groensteen) предлагает радикальный отказ от определения комикса как объекта, предлагая понимание комикса как «системы, которая станет концептуальной рамкой для любых определений «девятого искусства», которые найдут свое место в этом исследовательском поле и будут входить в отношение друг другом» [21]. То есть он предлагает отказаться от определений комикса как явления в пользу постоянной проблематизации комикса как научного объекта.

Проблеме соотношения времени и пространства в комиксе, помимо работ МакКлауда, посвящены также исследования Чарльза Хатфилда (Charles Hatfield), Джозефа Витека (Joseph Witek), Паскаля Лефевра (Pascal Lefevre) и других.

Для понимания специфики комикса как явления необходимо обратиться к термину «монтаж». В работе «Монтаж» Эйзенштейн писал, что «монтажное мышление и монтажные принципы широко представлены во всех видах искусства, смежных с литературой: в театре, в кино, в фотомонтаже и т.д.» [22]. Комикс дополняет этот ряд. Монтаж – важнейший прием, на котором строится большая часть художественного выразительного языка комикса. Задача автора

---

20 Harvey R. How Comics Game to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips? Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts ? // A Comics Studies Reader. University Press of Mississippi, 2009. P. 25-45.

21 Groensteen T. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? // A Comics Studies Reader. University Press of Mississippi, 2009. P. 3-11.

22 Эйзенштейн С. Избранные произведения в 6 т. Т.2. М.: Искусство, 1968. С. 188.

комикса – расположить на пространстве листа последовательность кадров, которые давали бы представление о разворачивающемся во времени действии. Джозеф Витек предлагает два концептуальных понятия: «решетка» и «стрела» – для обозначения единовременного соприсутствия временной и пространственной структур на поверхности листа[23]. Если в раннем американском комиксе проблема монтирования комиксного повествования решалась путем последовательного расположения панелей и кадров (фреймов) простым нумерованием их, то к моменту возникновения жанра супергероев, ситуация многократно усложняется: появляется необходимость во все большей и большей динамичности, и авторы комиксов о супергероях решают этот вопрос в пользу большей кинематографичности комикса. Если в 40-е годы Боб Кейн ради динамики регулярно нарушает целостность «решетки» и однозначность направленности «стрелы» или Уилл Айснер в серии Мститель (The Spirit) многократно усложняет внутрикадровый и межкадровый монтаж, добавляя сложные ракурсы и ритмичные переходы между кадрами, то в 1960-е годы издательство Марвел (Marvel) делает кинематографичность главным художественным преимуществом комикса о супергерое. Процесс производства комикса воспроизводит процесс съемки фильма, и все кадры и панели комикса подчиняются временной перспективе больше, чем пространственной.

Синкретичность комикса, необходимость монтажного мышления для реализации всего потенциала этого искусства заставляет искать его место в ряде других искусств. Этой проблеме, а также его специфике как крайне синкретичного искусства, посвящен сборник эссе Томаса Инджа «Комикс как культура». Индж выделяет комикс как автономный вид искусства и последовательно анализирует общие черты для комикса и литературы, театра, кино. Он приходит к выводу о самостоятельности комикса и его социокультурной функции, что дает основания для социокультурного анализа разных явлений комиксной культуры, в том числе и супергероя.

---

23 Witek J. The Arrow and the Grid. // A Comics Studies Reader. University Press of Mississippi, 2009. P. 149-156.

Барт Бити (Bart Beaty), Джон Бенсон (John Benson), Арти Шпигельман, Хиллари Чут (Hillary Chute) большое внимание удаляют проблеме возможностей свидетельства и документальности комикса. Поэтому отдельный класс объектов представляют автобиографические комиксы, такие как Маус (Maus) Шпигельмана, «Священная болезнь» Б. Давида, «Персеполис» М. Сатрапи и так далее. В контексте нашего исследования данный класс комиксов важен для понимания процесса возникновения графических романов о супергероях, их проблематики и художественного языка.

Проблемам языка комикса в семиотической перспективе посвящены работы отечественных исследователей К. Поляковой и Б. Козлова. Исследование языка комикса дает возможность понимать специфические приемы внутри комиксного нарратива, анализировать его содержание на формальном графическом уровне, что в итоге дает возможность вскрывать дополнительные семантические пласты при исследовании комикса. Василий Кондратьев в статье «Бумажная опера. Комиксы в русской жизни или русская жизнь в комиксах: к столетию проблемы» отмечает: «Девятое искусство… к семидесятым годам пришло к высокому критическому признанию и за [ним] в любой стране стоят свои история и традиции литературно-графического повествования – рассказа в картинках»[24].

1.2.1. Определение понятия «комикс» в европейской и американской исследовательских традициях

Поскольку единой точки зрения на историю комиксного искусства и на границы его специфического языка не существует, выстраивание хронологических рамок существования комикса подспудно определяет его границы и наоборот. Проблема определения комикса является важной для понимания специфики непосредственно американского комикса, внутри которого появился комикс о супергерое как отдельный жанр.

---

24 Синий диван №4. М.: Три квадрата, 2004. С. 221.

Некоторые исследователи видят его истоки в наскальной живописи или древнегреческом искусстве. Так, например, французский исследователь Ф. Лакассен сравнивает комикс с античными барельефами, росписями на амфорах, готическими витражами, фольклорными сказками и устными сагами[25]. С другой стороны, большинство американских авторов считают комикс сугубо американским явлением, как джаз или куклу Барби. В то же время европейские исследователи непременно добавляют, что комикс – это американское явление с европейскими корнями[26], с чем также трудно спорить.

Вся сложность сводится к следующему: если комикс – это определенная история, рассказанная с помощью графических и текстуальных средств, то истоки комикса можно искать в наскальной живописи, египетской «Книге Мертвых», лубке, среди гравюр Дюрера, и уж точно в европейской политической карикатуре XVIII – XIX века. Конечно, традиция использования картинок для составления рассказа уходит вглубь веков, но если не вдаваться в подобные пространные рассуждения о «тотальном» комиксе, то следует обратить внимание на следующий факт: разные формальные элементы комикса появлялись в разные эпохи. Так, например, филактеры («пузырь» или «облако» с диалогами) впервые стали использоваться на плакатах в XVII веке, привычка нумеровать кадры – в конце XIX века.

«Отцом» комикса традиционно считается швейцарский учитель Рудольф Тепфер (1799 – 1846). В 1830 – 1840 гг. он публикует свои рисованные истории для детей и взрослых. Сам он осознавал природу своего творчества как «нечто большее, чем сама литература, так многие люди могут скорее смотреть, чем читать. Это искусство также обращено к детям и простому народу[27]. Интерес представляет не только сам протокомикс, но и тот факт, что Тепфер был, прежде

---

25 Новое литературное обозрение. 1996. № 22. С.129–141.

26 Knowles C. Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes. San Francisco: Weiser Books, 2007. 239 p.

27 Полякова К. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга: дис. канд. филол. наук: 10.02.20. М.: ПроСофт-М, 2005.

всего, теоретиком искусства, писал работы по эстетике. Канзл пишет, что в начале XIX века искусство мыслилось как отражение природы, но многие теоретики того времени уже видели, что искусство может решать и совсем иные задачи – трансформировать природу, превосходить ее, трансцеденировать, что в искусстве действует законы иные, нежели в природе. Эти достаточно прогрессивные идеи высказывал и Тепфер. Он обращает внимание на *каракули* (scribble) как на возможность создания универсального языка, передающего настроение и характер людей и всего, что с ними происходит. Но если в то время искусство и могло освободиться от природы, то от морали – нет, поэтому работы Тепфера носят морализаторский характер[28].

Тепфер рисовал истории в картинках с подписями, начиная с 1825 года. Самым известным его произведением является «История месье Старого Дуба» (Histoire de M. Vieux Bois), изданная в Европе, а позднее многократно переизданная в Европе. В США этот ранний протокомикс вышел как «Приключения Обадиха Олдбака» (The Adventures of Obadiah Oldbuck).

Подобными экспериментами с визуализацией нарратива является серия «Макс и Мориц. История мальчиков в семи проделках» (Max und Moritz) немецкого карикатуриста Вильгельма Буша, впервые опубликованная в 1865 году. Параллельно во Франции периодически входили в моду рисованные истории в картинках, подчас принимавшие довольно абстрактный характер, как, например, «Вальс» Жан-Жака Грандвиля (Приложение 1, рисунок 1). Также интересна серия «Алли Слопер» (Ally Sloper) – история приключений красноносого и ленивого интригана, созданная карикатуристкой Елизабет Эмиль де Тиссер в соавторстве с мужем Чарльзом Россом под общим псевдонимом Мари Дюваль. Эти истории публиковались в британском журнале Джуди (Judy) с 1867 года[29].

---

28 Kunzle D. Rodolphe Topffer's Aesthetic Revolution // A Comics Studies Reader. K. University Press of Mississippi, 2009. P. 17-19.

29 Sabin R. Ally Sloper: The First Comics Superstar? // A Comics Studies Reader. K. University Press of Mississippi, 2009. P. 177.

К концу XIX века сложились все предпосылки для возникновения комикса, сформировались все его формальные компоненты: диалоги в «пузырях» или иных графических формах, карикатурный стиль, скетчи, рисованные в альбомах и так далее. Но если к форме «текст + картинка» добавить технологию ее распространения, то есть растиражированность в периодической печати (газетах, журналах, а позже в сети Интернет), то родиной комикса все же следует признать Америку конца XIX века. Именно здесь складывается уникальная культурная ситуация, давшая настоящее рождение и популярной литературе, и комиксу.

Уже к середине XIX века в США проживает более 60 млн. умеющих читать взрослых людей[30], для которых начинает издаваться масса популярной «легкой» литературы, так называемых бульварных романов (dime-novels), максимально дешевых беллетристских изданий, а позже палп-журналов (pulp-magazines), журналов с многосерийными рассказами. Это время, когда возник формат карманной книги, а книготорговля превратилась в большой бизнес. В огромной печатной индустрии сначала комикс находит свое место в газетах, позже он потеснит беллетристику, а палп-журналы полностью уйдут с рынка к середине XX века.

Если говорить о формировании комикса как медиа, доступного широкой публике, то его появлению способствовали многие технологические инновации, имевшие место, начиная с XVIII века, такие как изобретение деревянной гравюры (1770), литографии (1798) и автотипии (1852). Все это делает возможным более широкое распространение визуального материала среди читателей благодаря снижению цены на печатную иллюстрированную продукцию. Широкое использование автотипии в периодических изданиях в 1850 – 1890-х годах дает возможность художникам – графикам, иллюстраторам, карикатуристам, работа которых была связана, прежде всего, с иллюстрированными журналами – попробовать себя в условиях нового широкого рынка газетных таблоидов, где теперь печатается все больше и больше визуального материала.

---

30 Лики массовой литературы США. Под ред. Зверева А.М. М.: Наука, 1991.-334 с.

Усовершенствования техник печати дает возможность появления цветных изображений, что в свою очередь ведет к появлению таких хрестоматийных образцов раннего комикса, как «Желтый ребенок» (Yellow Kid) (подробнее см. Глава 1. п. 2.3)

1.2.2. Проблема периодизации американского комикса

В США комикс получает широкое распространение как составная часть периодической печати (прежде всего, газетных таблоидов) в конце XIX века. Самостоятельной индустрией комиксы становятся только в 30-е годы XX века. И лишь в конце 30-х в комиксе появляется новый жанр – комикс о супергероях, поднимая направление на невиданные финансовые высоты.

Современные американские исследователи комикса подразделяют его историю на несколько этапов. При этом важно заметить, что большая часть исследователей используют авторские периодизации, подчиняя последние задачам своих работ.

Наиболее распространенными являются периодизации, основанные на понятии «век», так историки комикса называют крупные периоды в развитии американского комикса. Рассмотрим одну из распространенных периодизаций:

1897 – 1937 гг. – Платиновый или пред-золотой век

1938 – 1955 гг. – Золотой век

1956 – 1972 гг. – Серебряный век

1973 – 1985 гг. – Бронзовый век

1986 – настоящее время – Современный век (также называемый, Пластиковым и Железным веком)[31].

Данная периодизация имеет ряд недостатков. Так она не учитывает период до 1897 года, когда закладывались основы формального языка комикса, а также

31 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. NY.: Peter Lang, 2008. P. 4.

периода 30-х годов – времени становления индустрии, важного этапа развития комиксного искусства в Америке. Современный период также может начинаться не 1986 году, а в 2001, так как после террористического акта 11 сентября 2001 года интерес к супергероям заметно возрос и сформировался новый социокультурный запрос, обращенный к данному жанру.

Питер Куган, основываясь на теории Томаса Шатца (Thomas Schatz) об эволюции жанров, предлагает собственную периодизацию фаз развития комикса о супергерое.

1. «Допотопный период»: дожанровая стадия, когда формируются черты, мотивы, образы, которые позже составят основу жанра. До 1938 года.

2. «Золотой век»: складываются конвенции жанра. 1938 – 1956 гг.

3. «Серебряный век»: конвенции достигают равновесия, жанр хорошо узнаваем. 1956 – 1971 гг.

4. «Бронзовый век»: формальные и стилистические нюансы начинают определять форму. 1971 – 1980 гг.

5. «Железный век»: вопросы формы становятся проблематикой и основным содержанием жанра. 1980 – 1987 гг.

6. «Возрождение»: конвенции жанра переопределяются и устанавливаются вновь. 1987 – настоящее время[32].

Данная периодизация рассматривает комикс о супергерое изолированно, не вписывая его в культурный контекст и не учитывая его связь с общей историей комикса. Питеру Кугану вторит Кен Куатро (Ken Quattro). В его понимании комикс о супергерои проходит только четыре стадии:

1938 – 1955 гг. – Первая героическая Эра.

1955 – 1958 гг. – Эра кодекса.

1958 – 1986 гг. – Вторая героическая Эра.

1986 г. – настоящее время - Третья героическая Эра[33].

---

32 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin: MonkeyBrain Books, 2006. P. 193 - 194.

33 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. NY.: Peter Lang, 2008. P. 4.

Данный подход уместен при проведении макроисследования супергероев, когда нет необходимости вникать в перипетии жанра и его связи с отдельными событиями внутри индустрии или за пределами жанра.

В рамках нашего исследования нам необходимо обратиться к опыту периодизация западных коллег и на этой основе предложить собственную удобную в рамках данного исследования периодизацию, которая позволит обратить внимание на тонкости и нюансы разных периодов истории американского комикса, куда вписывается и супергерой со всеми особенностями своего жанра. Ниже мы приводим удобную для использования периодизацию:

1. XVII в. - конец XIX века: протокомикс. Время становления основных формальных черт комикса.

2. Конец XIX века – 1933 год: «Платиновый век». Становление визуального языка американского комикса, его отличительных черт и национальных характеристик.

3. 1933 – 1937 годы: рождение и развитие индустрии комикса, которая сделала возможным возникновение жанра комикса о супергерое и в недрах которой сложились все предпосылки для формирования визуального изображения супергероя.

4. 1938 – 1955 годы: «Золотой век». Появление супергероя и становление основных конвенций жанра, обособление визуальных черт супергероя, решение идеологических задач, связанных с преодолением Великой депрессии, Второй мировой войны и преодолением изоляционизма США на мировой арене.

5. 1956 – 1971 годы: «Серебряный век». Вторая волна супергероев, новый подход к визуальному облику супергероя, решение новых формальных задач и новая идеологическая программа, связанная с проблемами холодной войны и социальными изменениями в США 60-х годов.

6. 1970 – 1985 годы: «Бронзовый век». Переосмысление границ жанра, психологизация супергероев, вывод их в крупную форму и решение скорее авторских задач, нежели идеологических. В комиксах преобладает нуаровая стилистика, визуальный язык носит печать авторских решений.

7. 1986 – 2000 годы: «Железный век». Глубокий кризис жанра и индустрии в целом. В связи с изменением мировой геополитической ситуации и кризисом американской национальной идентичности, в этот период супергерой трансформируется, появляется интерес к суперзлодеям, происходит отказ от базовых предпосылок жанра. Переход к компьютерному производству комиксов.

8. 2001 г. – настоящее время: «Современный период». Возврат к корням, интерес к героям «золотого века», рост числа экранизаций и свободных интерпретаций супергероев. Новый расцвет жанра.

Как и многие вопросы, связанные с комиксами, любая периодизация не бесспорна, однако, на наш взгляд, данная классификация позволит наиболее полно раскрыть связанные с супергероем вопросы.

Далее мы кратко очертим историю американского комикса начала XX века до 1938 года, чтобы продемонстрировать социальный, визуальный и культурный контекст возникновения жанра комикса о супергерое.

1.2.3. Американский комикс с конца XIX века по 1931 год: изобретение визуального языка

К концу XIX века ежедневные американские газеты отдавали комиксу колонку, а воскресные целиком полосу. В Америке конца XIX века происходит следующее: газетный формат определяет первую и самую популярную форму комикса в современном его понимании: *комикс-стрип*, который процветает и до сих пор. Комикс-стрип (англ. *strip* – полоса, лента) – короткий комикс на одну или несколько рисованных строк. Синонимом *comics-strip* в Америке становится слово *funnies*. В США комикс получает широкое распространение благодаря газетным таблоидам, и к началу XX века он оформляется в новый язык массовой коммуникации и многими признается даже в качестве самостоятельного СМИ.

За право быть названным первым американским комиксом до сих пор борются три комикса. Первый из них – «Происхождение новых видов, или Эволюция крокодила» Ричарда Аутколда. Этот комикс был опубликован на

страницах газеты «New York World» в 1894 году. Хронологически он действительно самый первый, но не получил ни продолжения, ни популярности подобно следующим претендентам. Стилистика роднит его скорее с протокомиксами. И только через полгода появляется многосерийный цветной комикс того же автора – «Желтый ребенок» (Yellow Kid).

Это первый регулярный комикс на страницах газеты «New York World». Он выходит с 5 мая 1895 года, именно с этого момента часто отсчитывают официальную историю комикса как такового. Как можно увидеть на рисунке (Приложение 1, рисунок 2), здесь еще недостаточно выражены формальные черты комикса: нет диалогов в «пузырях», часто отсутствует четкая последовательность кадров и так далее. С 1896 года Аутколт создает истории, оформленные в более привычные панели по три кадра в ширину и две в высоту.

Третий претендент – Рудольф Диркс и его серия комикс-стрипов «Каценджемеровские детки» (Katzenjammer Kids). Дата первого выпуска – 12 декабря 1897 года, то есть он больше, чем на год младше «Желтого ребенка». Однако именно Рудольф Диркс, автор этой серии с труднопроизносимым названием, придал комикс–стрипу его окончательный вид, закрепив за «пузырем» функцию передачи диалога.

Сегодня эти картинки выглядят как «милое ретро», но не стоит забывать, что в свое время они несли определенную культурно-социальную функцию. США в конце XIX века – начале XX века испытывали небывалый приток иммигрантов, которые часто плохо владели языком, чувствовали свою разобщенность, отрыв от привычной ситуации[34]. Не стоит также забывать, что основной функцией комикса является развлечение: он не только способствовал американизации иммигрантов, но и привносил в жизнь людей простой житейский, часто грубоватый, юмор. Популярные юмористические сюжеты превращаются в широкую панораму – зеркало американского среднего класса тех лет.

---

34 Теплиц К.Т. Всё для всех. Массовая культура и современный человек // Человек: образ и сущность. М.: ИНИОН РАН, 2000.С. 18.

Итак, мнения о самом первом комикс-стрипе расходятся, но одно можно сказать точно: интерес к возможностям нового визуального языка привлекает многих творческих людей, прежде всего, конечно, художников-графиков.

Среди ранних комиксов признанными шедеврами считаются две важнейшие для данного вида искусства серии: «Маленький Немо в сонной стране» (Little Nemo in Slumberland) Уинзора Маккея и «Крэйци Кат» (Krazy Kat) Джорджа Херримана. Оба комикса повлияли на становление визуального языка комиксного искусства и на всю последующую традицию американского комикса.

Уинзор Маккей (1871 – 1934) родился в штате Мичиган, где учился в художественном колледже до 1888 года, после чего его семья переехала в Чикаго. Денег на продолжение образования у него не было, и он начинает работать в качестве художника афиш для странствующих цирковых трупп. Позже он переезжает в Цинцинати, где создает постеры и афиши для карнавала, и потом устраивается на постоянную работу в dime museum – это что-то вроде образовательного и развлекательного центра-лектория для рабочего класса (отдельное явление в американской культуре). В 1898 году его работа привлекает внимание газеты Цинцинатский коммерческий таблоид, корреспондентом которой он вскоре становится. В те времена фотожурналистика была еще в зачаточном состоянии, поэтому основной иллюстративный материал для газет составлял рисованный репортаж. Художники посещали различные мероприятия, важные политические события и делали зарисовки, которые потом превращались в иллюстрации к газетным статьям.

Для Маккея репортаж стал прекрасной школой рисунка, где он смог оттачивать свое мастерство. Помимо репортажа Маккей участвует в создании развлекательных историй «Истории Джунглей» (A Tale of the Jungle Imps), текст для которых пишет Джордж Честер. Эти истории – пародии на «Сказки просто так» (Just So Stories) Р. Киплинга – содержали небольшой текст, в котором рассказывалось как, например, лев стал рычать и прочее в том же духе. Эта работа привлекла внимание Джэймса Веннетта, издателя «New York Herald», и Маккей переезжает в Нью-Йорк в 1903 году. Здесь начинается его работа над самыми

известными и интересными комиксами для детей и взрослых. Первые из них – «Маленький Сэмми чихает» (Little Sammy Sneeze) и «Голодная Генриетта» (The Story of Hungry Henrietta). В этих историях Маккей приходит к формальной организации комиксного нарратива, который он будет использовать в своих дальнейших работах. Есть центральная структура, которая не меняется и задает движение окружающей действительности, создавая массу вариантов развития. Так в центре «Голодной Генриэтты» находится чувство голода, которое испытывает младенец Генриетта. Она начинает кричать, чем повергает в панику своих тетушек и нянюшек, а также всех людей вокруг. Разнообразие историй порождается их реакциями. При этом комикс выдержан в реалистичном ключе и отражает социальные реалии своего времени.

Абсурдность противопоставления незначительности события и глобальной реакции на него усугубляется в следующей серии историй Маккея «Сны любителей сырных гренок» (Dreams of Rarebit Fiend). Каждая страница этого невообразимого комикса рассказывает о ночных кошмарах взрослых людей, съевших на ночь слишком много сырных гренок. Кошмары нарисованы очень реалистично и передают настроение начала XX века[35]. Страх смерти, расизм, каннибализм и другие индивидуальные и социальные фобии представлены в комиксе в виде противопоставления жутковатого юмора относительно гренок и совершенно несмешных кошмаров, в которых людей хоронят заживо, а иногда просто кусает комар, но нарисованный с вампирически-биологической дотошностью.

На создание своего самого известного комикса – «Малыш Немо в сонной стране» (1905 год) Маккей был вдохновлен своими же «Снами любителей сырных гренок», но ему хотелось сделать истории для детей. Однако история Малыша Немо стала невероятно популярной как среди детей, так и взрослых читателей всех возрастов и социального положения. Сюжет «Малыша Немо в сонной стране» прост: малыш Немо (прототипом для которого служит сын Уинзора Роберт) часто слишком плотно ест на ночь и, засыпая, во сне переживает

35 Inge M. T. Comics as Culture.Jackson: University Press of Mississippi, 1990. P. 33.

различные приключения, которые заканчиваются кошмаром, в финале он зовет родителей и просыпается в своей кроватке или на полу.

В этом комиксе присутствуют все основные мотивы творчества Маккея: клоуны с его цирковых афиш, реалистичные взрослые, мимика и ракурсы репортажа, работа с перспективой и, конечно, цвет, который играет особую роль, завораживая читателя и выстраивая перед ним сложнейшую композицию. Маккей делает невероятный эволюционный скачок в развитии комикса – он мыслит не отдельными кадрами, но листом в целом, создавая уже внутри ритм и последовательность отдельных кадров, каждый из которых работает на целостный эффект. Фактически Маккей монтирует комикс как анимационный фильм, а не как последовательность рисованных историй, что выводит это искусство на принципиально новый уровень.

Более того, творчество Маккея вписывается в более широкий культурный контекст и отвечает на эстетические и психологические запросы общества того времени. Малыш Немо создан в яркой и жизнерадостной стилистике ар-нуво (стиля модерн), но в то же время имеет дело с тонким и сложным материалом сновидений, интерес к которым направляется публикацией в 1900 году (всего на 5 лет раньше работы Зигмунда Фрейда «Толкование сновидений», в которой он показывает работу бессознательного и проблему желания). Маленький Немо в своих снах пытается преодолеть логику сна, не подчиняющегося физическим законам реального мира и достичь дворца короля Морфиуса, чтобы поиграть с маленькой принцессой. Сон развивается по своим собственным законам – здесь все постоянно трансформируется. Главные страхи Немо связаны с тем, что привычные вещи становятся гигантскими, суперэластичными, и Немо оказывается под угрозой быть раздавленным или заваленным различными вещами и существами. Практически в каждой серии мы можем наблюдать эффект *жуткого* (по Фрейду), когда привычное во сне превращается в кошмарное, невозможное. Обрамляют историю усугубляющие этот эффект персонажи – клоуны. Они общаются с Немо, направляют его, смеются, кувыркаются. Цирк и сон сливаются в единый трансово - гипнотический аттракцион, прекратить

который Немо может, лишь воззвав к родителям. Этот призыв возвращает его к реальности.

Этот комикс и его персонажи послужил основой для анимационной работы Маккея, который также носит титул дедушки анимации – именно его работы сформировали стиль Уолта Диснея. Маккей четыре года посвятил созданию и разукрашиванию вручную порядка четырех тысяч картинок, которые были сняты в 1911 году в единый мультипликационный фильм без сюжета, зато по всем правилам анимации. В 1912 году Маккей создает мультфильм «История комара» (The Story if Mosquito), а в 1914 года его работа как аниматора достигает своего апогея в фильме «Динозавр Герти» (Gertie, the Dinosaur), в которой он концептуализирует возможности нового искусства, анимации, рассказывая и показывая процесс создания мультфильма, через прием «фильм в фильме» и интерактивную игру со своим персонажем.

Итак, Уинзор Маккей, автор раннего американского комикса, оказал влияние на формирование пластики и динамики комиксного языка, привнес в него прием монтажа целого по отношению к части, показал, что комикс может касаться важных социальных и экзистенциальных вопросов.

Второй важный автор начала XX века – Джордж Херриман (1880 – 1944), который известен своей работой «Крэйци Кат» – комикс-стрип выпускался с 1911 по 1944 год. «Крэйци Кат» входит в число наиболее известных персонажей комиксов в Америке. Изначально кошка Кат (Kat) и мышь Игнатц (Ignatz) были частью человеческой семьи из комикса «Семейка Дингбатов» (The Dingbat Family), который Херриман выпускал с 1910 года. Этот комикс описывал злоключения, которые доставляли семье Дингбатов их соседи сверху. Интересно, что эти соседи никогда не показывались в комиксе, но являлись постоянной причиной различного рода страданий семейки. В качестве приятного бонуса на страницах этого комикса появлялись дополнительные персонажи – кошка и мышь. Очень скоро они стали независимыми героями собственной комиксной серии.

Этот комикс был неоднократно назван самой невероятной любовной историей в мире, и небезосновательно. Действие разворачивается на фоне

минималистских и весьма абстрактных пейзажей городка Коконино в штате Аризона. Сюжет строится вокруг безумной влюбленности кота Кат в мышь Игнатц. Эта любовь движет всеми поступками главного героя Кат, но единственная страсть мыши – это бросать кирпич в затылок Кат. Однако этот кирпич воспринимается Кат как доказательство любви и привязанности со стороны мыши. Апофеоз абсурда происходящего достигает с появлением третьего персонажа – собаки Офиса Пуп (Offissa Pup), которая / который влюблен в Кат, и каждый кирпич, брошенный в него, воспринимает как зло. Собака обладает полномочиями посадить мышь в тюрьму, что и происходит в большинстве комиксов. Более того, все персонажи комикса не имеют четкой гендерной принадлежности. Сам Херриман не мог ответить на вопрос о половой идентификации Кат. Иногда Кат сам / сама рефлексирует об этом на страницах комикса. Иногда Кат беремена, но в другом комиксе он же – влюбленный муж. Ни собака, ни мышь также не могут определиться по этому вопросу. Неоднозначность, недосказанность касается и межрасовых отношений. Сам Херриман имел отметку в паспорте о том, что он цветной, в то же время есть мнение, что он был мулатом или креольцем. Эти обстоятельства дают дополнительную перспективу для трактовок комикса, ведь Кат – черный[36]. В диалогах героев, странном быте города Коконино в превращенном виде отражаются социальные реалии, которые остаются невысказанными на протяжении всего существования комикса.

Все эти двусмысленности и неразрешенности сбивают читателя с толку и переводят в план очень высокой абстракции, в сюрреальность, где действуют только аффекты, но не персонажи с какими-то конкретными телами и особенностями. Действительно, комикс полностью лишен каких-либо рациональных оснований на всех уровнях и прежде всего на уровне языка. Томас Индж называет комикс примером американского дадаизма, и действительно, Херриман играет с языком, разрушая его. Все персонажи говорят на странном, коверканном, английском, построенном по фонетическим законам, а не

36 Ibid. P.44.

грамматическим. Это снова добавляет аффективности в происходящее – язык нелогичен и сложен, это звуки, построенные в ряды, напоминающие слова, но не дающие никакой возможности выстроить логические цепочки смысла.

Очевидным образом комикс Джорджа Херримана прекрасно вписывается в культурный контекст эпохи как творчество Уинзора Маккея. Его комиксы попадают в Европу в руки основателей и главных действующих лиц движения сюрреализма, и они узнают в этом авторе «своего». Проблема языка и смысла, игры с формальными приемами сближает эстетику Херримана и дадаистов, которые называют его комиксы «чистым Американским юмором в стиле дада»[37].

В приведенном выше комиксе мы видим неразрешимость проблемы гендерной идентификации путем прямого словесного самоназывания. Херриман отлично сознает, какую игру он ведет с читателем. В другом комиксе он посредством своих героев рассуждает о природе языка.

Комикс размышляет и над своей графической формой. Иногда персонажи общаются со своим автором, иногда они осознают себя как нарисованных и так далее. Абстрактные ситуации, абсурдный сюжет, внерациональное использование языка – это далеко не все, что предлагает нам Херриман в своем комиксе. Американский исследователь Томас Индж называет комиксы Крэйци Кат «непревзойденной вершиной комиксного искусства»[38], возможно потому, что Херриман абсолютно свободно обращается с комиксом и его конвенциями, тем самым демонстрируя неисчерпаемый ресурс творческой свободы, которую предоставляет комикс как искусство.

Итак, комикс развивался на страницах газет и журналов. Постепенно складывались его конвенции как отдельного, особенного вида искусства. В нем уже сформировались особые стилистические направления, появились любимые персонажи, свои звезды и шедевры. Были и достаточно маргинальные явления, которые лишь ярче проявляли общие тенденции.

---

37 Ibid. P. 41.

38 Ibid. P.57.

Изначально комиксы были развлекательным дополнением к основному содержанию новостных газет. Свою стилистику они черпали из карикатурной традиции и новостного репортажа, а юмор, прежде всего, носил характер социальной сатиры. Также развивался детский комикс, в котором многое было связано с новой анимационной эстетикой. Постепенно складывается жанровая стратификация комиксов. Прежде всего, она заимствуется из палп-журналов, где к этому моменту сложилась довольно четкая жанровая система. В 1929 году начинает издаваться первый комикс в жанре научной фантастики – «Бак Роджерс» (Buck Rogers), который был создан для палп-журнала «Amazing Stories» в 1928 году Филиппом Ноланом и уже через год привлек внимание крупного газетного издателя Джона Дилла (John F. Dille). Последний стал издавать еженедельный комикс-стрип на страницах своей газеты. Сюжет прост – некто Бак Роджерс (в первоначальном журнальном варианте он носил имя Антони, но был переименован для комикса) в бессознательном состоянии совершает временной прыжок на 500 лет в будущее, он оказывается в 2429 году, где и происходят все его приключения. Другим жанром, стартовавшим в рамках комикс-стрипов, стал приключенческий комикс «Тарзан», главный герой которого был заимствован из палп-журналов (роман Берроуза 1912 года). С 1931 года выпускается детективный комикс-стрип о Дике Трэйси (Dick Tracy).

Все эти и многие другие жанры получают свое развитие в 30 – 40-е годы XX века, когда зарождается и развивается комиксная индустрия, в рамках которой комиксы получают самостоятельную жизнь вне газет и приложений к ним и могут, наконец, выработать внутрижанровые конвенции.

1.2.4. Становление комиксной индустрии в США 1930-х годов и появление супергероев

В 1933 появляется формат книги комиксов (comic-book), и этот факт обусловил новый поворот в развитии культуры комикса. Теперь комикс становится самостоятельным чтением, а не дополнением к газетному таблоиду.

Самостоятельность комикса дает принципиально новые возможности для развития его языка и собственной визуально-вербальной образности.

Комикс превращается в самостоятельное СМИ и развлекательное чтение. Вначале комиксы представляли собой сборники опубликованных ранее в газетах комикс-стрипов, многие герои которых были уже давно знакомы и любимы читателем, теперь же появилась возможность приобрести целый журнал, посвященный забавным рисункам, все о тех же героях: Желтый ребенок, Папай, Микки Маусе и прочие персонажи стрипов.

Первый журнал комиксов назывался «Парад веселый историй» (Funnies on Parade). Идея объединить старые комиксы под одной обложкой пришла к некому Максвеллу Гейну, который предложил уполовинить таблоидный формат, а компания Proctor & Gamble реализовала эту идею и использовала в своих рекламных целях[39].

С этого момента журнал комиксов имеет современный вид: яркую обложку, цветную печать, и что самое важное – журнальный формат. Вторым изданием 1933 года в народившейся индустрии комиков стал журнал того же Макса Гейна «Знаменитые веселые истории: карнавал комиксов» (Famous Funnies: A Carnival of Comics). На тот момент даже сам Гейн сомневался, что кто-то будет покупать комиксы уже публиковавшиеся ранее в газетах, но все же отнес несколько выпусков журнала на газетные лотки, и с удивлением увидел, что они пользуются популярностью. Тогда он стал выпускать журнал на постоянной основе дважды в месяц.

Следующим важным этапом стали «Famous Funnies». Успех журналов Гейна привлек внимание издателей палп-журналов: Мартина Гудмана (будущий основатель издательства Marvel), Харри Доненфилда и Якова Лебовитца (будущие основатели DC Comics). В итоге появляется еще более усовершенствованная форма журнала комиксов.

Следующий шаг комиксной индустрии очевиден – издание не старых, а оригинальных историй. Но это происходит только в 1935 году, когда выпускается

39 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. P. 10.

журнал «New Fun: The Big Comic Magazine #1». Предприниматель Малькольм Вилер-Николсон понял, что гораздо выгоднее работать с графиками фрилансерами и платить им по 5$ за страницу материала, чем возиться с правами на перевыпуск старых комиксов[40]. В итоге появляется журнал с оригинальными историями, и он пользуется достаточной популярностью среди читателей.

В 1937 году Вилер-Николсон, не обладающий достаточными предпринимательскими навыками, впал в полную финансовую зависимость от своих дистрибьюторов – «Independed News Company». В итоге ему пришлось пойти на слияние с последней, и совместно с ее учредителями Харри Доненфилдом и Яком Лейбовитцем, основать новое издательство «Detective Comics» (Детективные комиксы). Теперь комиксы рассказывают уже не юмористические истории, а приключенческие и детективные. В 1938 году Харри Доненфилдом и Яком Лейбовитцем выкупили у Вилер-Николсона все права. Издательство развивалось, были открыты несколько студий, где непрерывно шло создание комиксов. Создание комиксов на тот момент представляло из себя скорее конвейер, нежели творческий процесс. Писатель придумывал сюжет и персонажей, художник делал рисунок, другой художник раскрашивал, третий писал реплики. Этот процесс объясняет формальный характер и похожесть ранних комиксов друг на друга. Один из издателей любил повторять: «Не надо мне Рембрандта, мне нужна продукция»[41].

Как к второсортной продукции относились к комиксам сами их создатели – писатели и художники видели в этой работе лишь заработок. Многие художники не хотели, чтобы их имя ассоциировалось с их продукцией, им казалось, что работа в комиксной индустрии может помешать их карьере в других областях. Однако художников, писателей, журналистов, желающих выполнять эту работу

---

40 Ibid. P. 12.

41 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 2003. P. 5.

даже за 1,5$ за страницу в годы великой Депрессии, было более чем достаточно[42]. В этой ситуации в 1938 году впервые появляется комикс о Супермэне.

1.3. Подходы к изучению супергероя в западных исследованиях

На сегодняшний день в западных, прежде всего, американских исследованиях, существует большой пласт литературы, связанный с исследованиями супергероев в комиксах и кино. Знакомство с литературой по данной теме позволяет выделить ряд подходов к изучению супергероев.

Историческим можно назвать подход Роадеса, который рассматривает супергероя в рамках развития комиксной индустрии. Отталкиваясь от внутренних изменений, он последовательно прослеживает историю изменений образов и характеров супергероев на протяжении XX века.

Как теоретико-культурологический можно обозначить подход Томаса Инджа. Он сравнивает супергероев с персонажами американского фольклора Дэви Крокеттом, Майком Финком, Китом Карсоном и другими. Он прослеживает цепочку от этих легендарных силачей через палп-журналы, в которых издавались истории о них в конце XIX века, к супергероям как продолжателем традиции. На основании сходства сверхспособностей, которыми обладали и те и другие, он заключает, что супергерой – это городской вариант легендарного охотника, какими были те же Крокет и Финк[43].

В рамках данного направления исследований стоит отметить интерес американских исследователей к проблеме мифологизации супергероя. Они часто понимают миф как некий способ переживания людьми исторической реальности, способ ухода от трудностей в мир иллюзий, где герой в качестве мифологического персонажа помогает им справиться с социальными проблемами. То есть миф в их интерпретациях часто понимается как некий инструмент коллективной

---

42 Ibid. P. 6.

43 Inge M. T. Comics as Culture.Jackson: University Press of Mississippi, 1990. P. 141.

психотерапии. Он объясняет непонятные события, указывает на конкретного врага и дает надежду на изменения к лучшему.

Другой известный и часто цитируемый исследователь Брэдфорд Райт (Bradford Wright) реализует комплексный подход к истории супергероя как выразителя определенных идей национального американского сознания. Стараясь избегать прямых параллелей, он сопоставляет охранительную социальную роль мифологических героев прошлого с действиями супергероев. Так глава его книги «Нация, читающая комиксы» посвящена террористическому акту 11 сентября 2001 года[44]. Райт связывает интерес к супергероям с социальными потрясениями, и функция супергероев как национальных защитников выступает у него на первый план. Он описывает собственный опыт страха перед угрозами Алькаиды, в связи с чем опять возвращается к идее супергероя, призванного внушать людям пример борьбы с любой угрозой[45].

Также комикс, по мнению многих исследователей, включая У. Эко, пытается брать на себя воспитательную роль. Он выстраивает аксиологическую систему, основу которой составляют критерии «настоящего американца». Комикс учит о том, что должен знать и делать истинный американец, что опять же служит отделению *настоящих американцев* от эмигрантов другого типа, замкнутых в своих национальных и этнических группах.

Сборник «Супергерои и философия»[46] содержит ряд статей, где главной добродетелью супергероя провозглашается мораль в крайне пуританском духе. Также темой многих работ в данном сборнике становится соотношение супергероя американского комикса и понятия «героя» как такового. В центре решения этой проблемы оказываются моральные категории и аристотелевская концепция героя как человека, ставящего себя выше закона благодаря высочайшим моральным качествам. Максима, которая легитимирует все действия

---

44 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 2003. P. 287 - 295.

45 Ibid. P. 293.

46 Superheroes and Philosophy / Eds. T. Morris, M. Morris. Illions: Open Court, 2005. 281p.

супергероя, звучит так: «Справедливость превыше закона, если носителем справедливости является моральный человек». Высокая мораль становится ядром, вокруг которого строится образ супергероя. Но странным образом «содержание» этой морали остается неизвестным. По сути дела, это довольно абстрактный набор максим, в число которых попадают, например, крепкая дружба, благополучная семья, финансовая стабильность и так далее. Теоретики ставят вопрос о том, что Америка не имеет своего морального героя (moral hero), но при этом хочет ясно представить себе, каким он должен быть и что он должен делать. Подобными вопросами задаются авторы статей в сборниках «Супергерои и философия» (2005), «Хранители и философия» (2009) и «Бэтмэн и философия» (2008) и подобные им. Комиксы рассматриваются через призму моральной философии в духе Аристотеля, Канта и философии прагматизма Пирса.

В высказываниях ряда исследователей можно заметить оценочность: если супергероя и можно сравнить с эпическими героями прошлого, то это герой измельчавший и незначительный. По мнению американского социолога Джона Спайчера, проблема не в отсутствии героя, а в том, что герои в массовой культуре тиражируются, множатся и мельчают. «Существует широкий набор героев. Вы можете покупать любого по своему вкусу», – пишет он[47].

Сам комикс о супергерое неоднократно определял себя как мифологический рассказ о новом эпическом герое. Подобные аналогии строятся, как правило, по принципу текста в тексте: супергерою *снится*, что он борется с драконом или фантастическим образом попадает *в книгу* эпических преданий. То есть «эпичность» супергероя опосредуется дополнительным указанием на его функцию. В качестве примера можно привести выпуск «The Batman # 5», в котором Бэтмэн борется со сказочным драконом в духе многочисленных мифологических героев. Бэтмэн и Робин попадают в книгу по просьбе ученого, чья дочь оказалась в сказке благодаря его изобретению, а теперь не может вернуться обратно. Попав в сказку, Бэтмэн борется с драконом, циклопом, с ведьмами и многими другим мифическими персонажами. Цель его борьбы –

47 Speicher, J. The New Heroes // Chitach, 1967.

освобождение из плена девушки. Книга – это вымышленный мир внутри вымышленного мира Бэтмэна. И в ней он действует по правилам этого внутреннего мира, но одновременно его борьба имеет и актуальное социальное значение, он остается по-прежнему супергероем, современником читателя.

На рисунке (Приложение 1 рисунок 3) Бэтмэн с копьем сражается с драконом. Хотя копье никогда не входило в арсенал Бэтмэна, тем не менее, его эпическая роль в данном случае требует соответствующих атрибутов. Потерявший сознание Робин замещает собой принцессу, которую обычно спасают от драконов герои. На фоне борьбы с чудовищем дана небольшая картинка, на которой Бэтмэн дерется с обычными преступниками, мы видим, что социальная активность супергероя визуально обуславливает эпическую функцию. Эпизод, в котором Бэтмэн дерется с ворами, не связан с дальнейшим сюжетом, он как бы служит «окном» в привычный мир комикса. Бэтмэн показан как современный борец с преступностью, хотя вся дальнейшая история рассказывает о приключениях супергероя в книге сказок. Это наложение двух изображений кажется нам неслучайным, оно провоцирует на проведение аналогий между борьбой эпического героя, в роли которого оказывается Бэтмэн, с драконом и регулярной, «обыденной», борьбой супергероя с социальным злом. На визуальном уровне борьба с преступниками показана как небольшое, каждодневное событие, а борьба с драконом переводит это регулярное событие в больший эпический формат, придавая фигуре Бэтмэна повышенную символическую значимость. В «Batman #3» с Бэтмэном приключается схожая история: Робину снится сон, в котором они с Бэтмэном попадают в сказочное королевство, где вынуждены бороться со сказочными существами - великанам и огромным крокодилом - драконом[48]. Мотив сна снова вводит как бы дополнительное вымышленное пространство внутри хорошо известного читателю вымышленного мира комиксов.

Здесь следует подчеркнуть важность игры внутренних и внешних пространств. Книга и сон – это некие идеальные пространства, внутренние по отношению к миру комиксного нарратива. Они позволяют проявиться эпической

48 The Batman Chronicles. V. 3. NY.: DC Comics, 2007. P. 140.

сущности героя, которая есть нечто большее, чем «обычные» приключения. Таким образом, в символическом плане они образуют внешнюю мифологическую рамку по отношению к событиям комикса, задавая восприятие всего комикса как мифологического рассказа о подвигах героя.

В самих комиксах супергерой мыслится как двойник эпического героя наподобие Самсона или Геракла. Комиксы сами манифестируют идею «я-миф», что противоречит современному понимаю мифа, как «своего иного», того, что как раз не узнает себя в качестве мифа. Как пишет С.Н. Зенкин в связи с данной проблемой: «миф в западной культуре понятие «изобретенное»…начиная с глубокой древности оно конструируется извне, глазами не-мифологической, «рационалистической» культуры… миф доходит до нас косвенными, опосредованными путями, порой в неузнаваемом виде – либо через коннотативные сообщения (например, по модели, описанной Р. Бартом в его книге «Мифологии»), либо через метаязыковую интерпретацию и рефлексию, включая реконструкцию и научную публикацию памятников архаических культур (ритуалов, текстов)»[49]. В случае с супергероями все иначе. Они сами позиционируют себя как миф, чем провоцируют многих исследователей на вторичную мифологизацию.

Создатели комиксов также дают повод говорить о мифологизации (причем вполне осознанной) образов супергероя. Джерри Сигель, автор Супермэна, неоднократно рассказывал, что этот образ пришел к нему в голову внезапно. «Я был полон рассказов о таких персонажах, как Самсон, Геркулес и всех силачах, о которых когда-либо читал…»[50]. Он напрямую соотносит Супермэна с предшествующей культурной традицией.

Джек Кирби, создатель Капитана Америка, говорил: «Я чувствовал, что у нас не было собственной мифологии. Даже саксонцы обладали своей мифологией, и я подумал, что в наши времена нужна новая мифология. И я создал ее. Дарксеид

---

49 Зенкин С. Н. Миф, имя и рассказ // Поэтика мифа: Современные аспекты. М.: РГГУ, 2008. С. 24.

50 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. P. 117.

(Darkseid) и Орион (Orion) подобны Зевсу и Геркулесу, они отец и сын. И так со всей этой мифологией…»[51]. Это высказывание интересно тем, что признает за так называемой мифологией супергероя ее искусственный, сконструированный характер.

Все это позволяет исследователям, таким как, например, Кристофер Нолес, видеть в супергероях новых религиозных идолов. Его книга «Наши боги носят спандекс» – это последовательная типология супергероев по принципу религиозных идей, проводниками которых они становятся. Нолес считает, что «супергерои выполняют ту же роль в современной культуре, которую боги-демиурги выполняли для древних людей»[52]. Он переиначивает греческие, древнеегипетские и скандинавские мифы в духе приключений супергероев в комиксах. Книга разбита на пять частей, в которых автор последовательно выстраивает крайне неполную цепь религиозных явлений вплоть до спиритуалистических сеансов XIX века. Современным звеном этой цепочки становятся супергерои. Фактически, это некритическая история комиксов, написанная с религиозной точки зрения.

Нолес продолжает традицию отношения к популярной культуре как к секуляризированной религии. Маршалл Фишвик еще в статье 1970 года писал о массовой культуре как о серии имиджей, которые требуют «ритуального религиозного поклонения»[53].

Наиболее распространенным является другой исследовательский подход, в рамках которого в супергероях выделяются архетипические черты мифологических героев, что встраивает их в ряд таких персонажей, как Гильгамеш, Геракл, Зигфрид и других. В книге «Супергерои: особенности жанра» Питер Куган, исследователь истории жанра комикса о супергерое, посвящает этому вопросу целую главу под названием «Предыстория Супергероев: корни в

---

51 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. P. 33.

52 Knowles C. Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes. San Francisco: Weiser Books, 2007. P. XV.

53 Icon of Popular Culture / Eds. by M. Fishwick M. Green University Press, 1970.

мифах, эпосах и легендах»[54]. Он проводит множество аналогий между супергероями и мифологическими героями прошлого. Он начинает с формального сравнения древнегреческих мифов, где разные персонажи встречались в различных историях, а сами рассказы часто пересказывали и дополняли друг друга с пересекающимися мирами супергероев.

Он также сравнивает то, как переписывались такого рода произведения. Куган пишет: «Как Вергилий пересказал историю троянской войны в Энеиде, так Фрэнк Миллер переписывает комиксы о Бэтмэне». Далее он сравнивает отдельные элементы, общие для супергероев и героев прошлого: наличие уязвимого места – у Самсона это острижение волос, а у Супермэна – криптонит – вымышленный металл с его родной планеты Криптон. На данную аналогию указывали сами авторы комикса о Супермэне. Множество аналогий приводится и с эпосами о Гильгамеше, Беовульфе, легендами о Робин Гуде и даже романами «Моби-Дик», «Последний из Могикан», «Гекельберри Финн» и другими. Автор реконтекстуализирет супергероя, помещая его в новый ряд персонажей – мифологических и литературных героев, существовавших в европейской культуре на всем протяжении ее существования.

Питер Куган в своем подходе опирается на концепцию «американского мономифа» Джозефа Кэмпбелла, согласно которой структура любого нарратива о герое содержит определенную последовательность событий и неизменна с древнейших времен до наших дней. Куган пишет, что «мифологические и легендарные герои образуют глубокие корни жанра комикса, они являются предшественниками и прототипами супергероев»[55].

Той же концепции мономифа придерживается Дэнни Фингерот, автор исследования «Супермэн перед судом: какую правду супергерои рассказывают

54 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. P. 117-128.

55 Ibid. P. 128.

нам о нас самих и нашем обществе». И Куган, и Фингерот сравнивают супергероев с Гильгамешем и Беовульфом[56].

Все эти подходы объединены одной идеей – супергерой наделяется принципиально иным культурным значением, чем любой другой персонаж американской литературы или комиксов. Он выделяется исследователями из массовой культуры и ставится в один ряд с фактами мировой культуры – эпическими героями прошлого. В ходе этой реконтекстуализации он обретает новый статус национального героя, чем восполняет существующую в культуре США лакуну.

В рамках структуралистского подхода данную проблему исследует Умберто Эко в своей статье «Миф о Супермэне» (1978), переведенной на английский язык в 1981 году и до сих пор чрезвычайно популярной среди американских критиков. Эко предлагает оригинальную концепцию мифологической структуры комикса. Говоря, что «Супермэн – это миф», Эко опирается на сравнительный анализ структуры мифа и структуры комикса, а также противопоставляет героя романа и мифа. Эко оперирует понятиями «потребления» и «расходования» персонажей, особое внимание уделяя проблеме времени и причинно-следственным связям в сюжете. Он приходит к выводу, что в комиксах, как и в мифах, сюжет «не расходуется», и персонаж обречен на постоянное забывание своих прошлых приключений, а все события, которые могли бы наделить Супермэна каким-либо опытом (например, свадьба), выносятся за скобки, они происходят в снах или других воображаемых мирах. Таким образом, Супермэн «продается» публике как «романный» герой (читатель привык к романной литературе), но при этом функционирует как мифический, постоянно возвращаясь к началу за счет цикличности временной структуры[57]. И хотя У. Эко ограничивается рамками структуралистского подхода, а многие особенности феномена (например, его

---

56 Fingeroth D., Lee S. Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society. NY.: Continuum, 2004. P. 37-38.

57 Эко У. Роль читателя: исследования по семиотике текста. М.: Симпозиум: РГГУ, 2005. С. 177.

социокультурная функция, идеологическая составляющая и т.п.) остаются за рамками исследования, предложенная им экспликация понятия крайне убедительна.

Следующим важным вопросом, развиваемым западными исследователями, является проблема идеологического содержания комиксов о супергероях. Так в монографии «Война, Политика и Супергерои» Марк ДиПаоло анализирует комиксы и фильмы о супергероях на предмет отражения в них политических реалий и возможностей фильмов и комиксов по формированию зрительских и читательских политических предпочтений.

В сборнике под редакцией Криса и Рафиэля Йорков (Chris and Rafiel York) «Книги комиксов и Холодная война» (Comic Books and the Cold War) авторы затрагивают проблему отражения Холодной войны в комиксах и формирование отношения к затяжному конфликту между СССР и США. Так, Рафаэль Йорк рассматривая комикс о Фантастической Четверке на предмет отражения в нем ненависти к коммунистам и так далее.

Настоящая работа основывается на выводах современных исследователей супергероев, а ее основной особенностью является стремление обобщить накопленный материал, а также проанализировать связи визуального облика супергероя и его социокультурного статуса.

1.4. Выводы по главе 1

Первая глава задает основные контекстуальные и теоретические рамки исследования. В первом параграфе «”Визуальная культура” как межпредметная исследовательская область в контексте современных исследований массовой культуры» поставлены вопросы о месте и роли визуальных исследований в современном гуманитарном знании, рассмотрены основные подходы к изучению визуальности, вводится понятие «визуального поворота» в культуре XX века. Обозначение рамок, методов и объектов «визуальной культуры» как междисциплинарного исследовательского поля задает теоретический и

методологический ракурс данной работы. «Визуальная культура» рассматривается в более широком контексте визуальных практик массовой культуры в XX веке. Рассмотрение массовой культуры в данном контексте является важным переходом к разговору о комиксе – синкретичном искусстве, возникшем в современной форме в конце XIX века в США и развивающемся до сих пор по всему миру.

Проблема определения комикса, его истории и границ обозначается нами во втором параграфе «Американский комикс в контексте визуальной культуры XX века: история возникновения и подходы к его определению и описанию». Рассматриваются европейская и американская традиции определения и подходов к изучению комиксного искусства. Дается краткий исторический обзор американского комикса на рубеже XIX – XX вв., процесса становления его визуального языка. Решается вопрос о периодизации американского комикса.

В подпараграфе «Становление комиксной индустрии в США 1930-х годов и появление супергероев» дается анализ предпосылок появления супергероя в рамках уже существующего сложившегося жанрового деления комикса, особое внимание уделяется становлению комиксной индустрии, которая делает возможным рождение нового жанра.

Третий параграф «Подходы к изучению феномена супергероя в западной исследовательской традиции» посвящен обзору подходов к изучению комикса о супергерое, прежде всего, в США. Очерчены основные направления изучения комикса, показана исследовательская рефлексия по таким важным проблемам, как история комикса о супергерое, мифологизация супергероя, идеологическое содержание в комиксах о супергероях.

Глава 2. Анализ визуальной репрезентации образа супергероя и история развития жанра

В «Диалектике просвещения» М. Хоркхаймер и Т. Адорно замечают, что важнейшей характеристикой индустрии культуры является ее «монтажный характер». Это «синтетический, дирижируемый способ изготовления ее продуктов, фабричный не только в киностудии, но виртуально также и при компилировании дешевых биографий, романов-репортажей и шлягеров… каждый отдельный момент становится тут отделяемым, взаимозаменяемым и даже технически отчуждаемым от любого смыслового контекста, он всецело предоставляет себя в распоряжение целей, внешних по отношению к данному произведению»[58]. Данное свойство как нельзя лучше иллюстрирует пример производства комиксов о супергероях.

Комиксы о супергероях с самого начала существовали в рамках культуриндустрии. Как и для любого индустриального производства, конвейерный принцип являлся наиболее эффективным. Необходимые в этих условиях стандартизации и унификации влияли и на организацию процесса производство комиксов, и на тип визуальности, который отличал новый жанр. Фактически производство супергероев напоминает конструктор – из отдельных частей собирается каждый раз новая история и новый персонаж, но если присмотреться внимательнее – все его детали одни и те же, и все дело в вариациях. Весь жанр в целом может быть рассмотрен как отдельный метанарратив, внутри которого постоянно монтируется отдельные детали.

2.1. Супергерои и предшествующая культурная традиция

«Золотой век» американского комикса начинается с выпуска журнала «Action Comics #1», одна из историй которого посвящена приключениям

58 Адорно Т. Хоркхаймер М. Диалектика просвещения. М.: Медиум: Ювента, 1997. С.205.

Супермэна[59]. На фоне существующих популярных жанров комикса: детективных, романтических, комических, вестерн, – супергерой становится настоящей сенсацией. Как пишет Анатолий Барзах в эссе «О поэтике комикса», уже через полгода рисованные истории о приключениях супергероев расходятся многомиллионными тиражами, а к 1950 году тиражи доходят до миллиарда, Супермэн и Бэтмэн – второй по популярности супергерой – служат образцами для создания более 400 персонажей[60].

На сюжетном и формальном визуальном уровнях супергерой объединяет в себе множество хорошо известных читателю клише популярной литературы, в том числе заимствованных из палп-журналов, изданий, выходивших в США начиная с 1896 года и пользовавшихся большим спросом.

Многие сюжеты и образы переходят из «палпов» в комиксы о супергероях. Частым сюжетом рассказов, печатавшихся в палп-журналах, были приключения героев в масках. Так симпатии читателей вызывали герой по прозвищу Тень (The Shadow), имевший огромное количество различных масок для перевоплощения, или Алехандро де ла Вега - знаменитый борец со злом по прозвищу Зорро (Zorro). Им и другим подобным персонажам, супергерои обязаны сюжетом о скрытой жизни, так называемой «двойной идентичности».

Американский фольклор также послужил источником сюжетов. Речь, прежде всего, о героях-силачах: Дэви Крокете, Майке Финке, Ките Карсоне и других[61]. Истории о них существовали в устной традиции, а поздне также стали печататься в палп-журналах. Там же впервые появились приключенческие истории о людях невероятной силы, например, о Докторе Савадже (Dr. Savage), Гладиаторе и других – именно их гипертофированная мускулатура сказалась на образе будущих супергероев и стала важным признаком «настоящего героя». Главным источником визуальных образов героев были обложки *палп*-журналов (Приложение 1, рисунок 4). Отдельные элементы и черты – футуристического

---

59 The Superman Chronicles. V. 1. NY.: DC comics, 2006. P.3 – 17.

60 Барзах А. О поэтике комикса // Комментарии. - М.; СПб., 1999. - № 17. С. 55-58.

61 Inge M. T. Comics as Culture. Jackson: University Press of Mississippi, 1990. P.140-141.

вида костюмы, высокотехнологичное оружие, плащи и маски входят позднее в облик супергероя «в готовом виде». Фантастическая составляющая образа героя и его необычные способности также уходят корнями в палп-журналы: в начале века особой популярностью пользовались палп-журналы, посвященные космическим приключениям и разработкам новых технологий, такие как «Electrical Experimenter» или «Amazing Stories», где впервые стали издаваться истории о приключениях Бака Роджерса (Buck Rogers) — фантастического астронавта будущего. В 1912 году в журнале «The All-Stories Magazine» увидел свет рассказ Эдгара Берроуза «Под лунами Марса», герой которого также стал одним из прототипов Супермэна[62].

Предшественниками комиксов о супергероях были, прежде всего, детективные комиксы. Их главным героем был бесстрашный детектив, например, Дик Трэйси (Dick Tracy) или Детектив Дэн (Detective Dan). Впоследствии супергерои потеснят героев-детективов на страницах журналов комиксов, специализирующихся на детективных историях. Многие супергерои, например, Бэтмэн, начинают свою «карьеру» с разгадывания «страшных тайн» и раскрытия преступлений. Преемственность сохраняется и на визуальном уровне. Так, Брюса Уэйна (альтер эго Бэтмэна) в первых выпусках «Detective Comics: The Batman» (Приложение 1. рисунок 5) мы видим в знаменитой позе Шерлока Холмса – сидящим в кресле с трубкой в руках[63]. Современный читатель не может опознать в Брюсе Уэйне супергероя, зато читатель 30-х годов легко мог увидеть в этом герое привычное изображение детектива.

Другим прообразом супергероев можно назвать героя комиксов Слэма Брадли (Slam Bradley). Он шутник, дамский угодник, любитель выпить, но при этом обладатель большой физической силы и победитель всех злодеев. Правда, пока у него нет ни маски, ни фантастического костюма – непременных атрибутов супергероя. Именно с этого персонажа Джерри Сигел и Джо Шустер, будущие

62 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. P. 135.

63 The Batman Chronicles. V. 1. NY.: DC comics, 2005. P. 4.

авторы Супермэна, начали свою карьеру в мире комиксов, а издательство DC Comics – свое восхождение на вершины популярности.

Таким образом, знакомые сюжеты и персонажи соединяются в одном образе – супергерое, который воспринимается и как детектив, и как силач, и как герой в маске, но в то же время он «больше», чем каждый из них по отдельности, приставка *супер-* как нельзя лучше отражает превосходство нового героя над предшественниками. Благодаря «двойной идентичности» читатель не лишен возможности идентифицировать себя с супергероем, поскольку каждый супергерой обладает негероической составляющей образа: Супермэн – журналист, Бэтмэн – миллионер, Чудо-Женщина – секретарь в генштабе и так далее. Читатель узнает супергероя и доверяет ему, чем пользуются многочисленные издательства, производя все больше и больше супергероев разного плана.

2.2. Особенности жанра и основные черты супергероя

Для производства большого количества продукции единого типа практически сразу вырабатывается формула – «рецепт», готовый набор черт, по которому читатель безошибочно может узнать супергероя. Он «конструируется» из отдельных, достаточно формальных признаков, которые мы постарались суммировать ниже:

1. Место действия - мегаполис. Хотя в 1938-1939 годах супергерои иногда отправлялись совершать подвиги за пределы своего города, к 1940 году правило практически не нарушалось – супергерой действовал в большом городе. Местом приключений его предшественников в комиксах и палп - журналах, напротив, были, как правило, экзотические страны. Например, можно вспомнить джунгли Тарзана или пиратскую шхуну в комиксе о Фантоме, которая плавала в Тихом океане. Супергерой действует на фоне небоскребов, однозначно указывающих на крупный современный город.

2. Наличие так называемой «двойной идентичности» (double identity): героической и повседневной частей образа. Часто супергероев называли «героями

в масках» или просто «масками», подчеркивая их инкогнито. Гари Энджел описывает двойную жизнь супергероя следующим образом: «С одной стороны, он лучше каждого из нас (супер - сила, супер - храбрость и так далее), и, в то же время, он и один из нас (обычный человек, которому приходится рано вставать, много работать, который устает под вечер, волнуется из-за денег, любви и безопасности). Американские герои парят высоко в небе, вызывая восторг и восхищение, но живут они «за стенкой», и мы можем поделиться с ними чашкой кофе или поплакаться в жилетку»[64]. Эта «бытовая» близость героя к читателю, с одной стороны, и наличие фантастических «сверх» способностей, с другой стороны, становится определяющей для американского понимания героического. Для предшественников супергероев это было не столь свойственно. Маски чаще выполняли функцию атрибута, необходимого в приключениях, а не меняли сущность персонажа.

3. Устойчивая иконография изображения: атлетическое телосложение, обтягивающий костюм из фантастической ткани ярких цветов (часто цвета американского флага), которая позже получила название «спандекс». Важными атрибутами являются плащ и маска, а также обязательно наличие узнаваемой индивидуальной эмблемы, например, летучая мышь Бэтмэна, буква “S” в треугольнике на груди Супермэна. У предшественников подобной эмблемы чаще всего не было, хотя, конечно, всем известен росчерк шпагой в виде буквы Z, который оставлял Зорро в местах героических свершений. Нарушение иконографии вплоть до «бронзового века» было практичеки невозможно. Показателен пример, когда при создании «Фантастической Четверки» (Fantastic Four) в 1961 году Стэн Ли решил не использовать обтягивающие костюмы и одеть героев в простую одежду, он получил массу писем от читателей, которые настаивали на использовании костюмов и не соглашались на подобные «вольности»[65].

---

64 Popular Culture: An Introductory Text-Book / Nachbar J., Lause K. Bowling. Green: State University Popular Press, 1992. P. 315.

65 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. P. 207.

4. Особые фантастические «суперспособности»: умение летать, сила, необычное оружие. Любые полученные способности находили отображение в визуальном облике героя. Так Флэш может перемещаться со скоростью молнии, и молния становится его эмблемой, эмблема Человека-Часов – песочные часы и так далее. Другой вариант визуализации силы – использование государственной символики в костюме. Важно также и имя супергероя – в нем также отражается его суперспособность (Пластиковый человек, например, или Человек-Паук) Приведем небольшую классификацию возможных суперспособностей, способа их получения и их визуализации:

- по происхождению (например, Супермэн – инопланетянин, Чудо-Женщина – греческая полубогиня, Россомаха и другие люди Х – мутанты); для репрезентации используются цвета и элементы флага США, у Чудо-Женщины корсет в виде орлана и т.д. и т.п. Это способ показать национальную идентичность героя с одной стороны, а с другой – посредством героя поднять символическую значимость национальной символики и солидаризировать людей вокруг нее;

- магическим путем (волшебное кольцо Зеленого Фонаря или скарабей Синего Жука); так чаще всего получают особенные способности типа телекинеза. Волшебный атрибут находит свое визуальное воплощение в эмблеме героя;

- с помощью научного открытия (сыворотка суперсолдата Капитана Америка, химическая таблетка Человека-Часы); визуально это может быть представлено в виде эмблемы с изображением способности (Человек-Паук) или же снова используется национальная символика.

- с помощью денег (Бэтмэн не обладает физическими преимуществами, но при помощи фантастически большого наследства может себе позволить новейшие технические разработки: оружие или бэтмобиль), также действует и Песочный человек. В их облике мы не найдем указаний на их богатство, но в их атрибутике оно будет заметно достаточно явно.

5. Борьба со злом в его конкретных проявлениях. Каждый герой берет на себя функцию по восстановлению справедливости, когда полиция и закон оказываются бессильны. Супергерой борется с коррупцией, организованной

преступностью и мелкими неурядицами (например, Супермэн с равной заинтересованностью снимает с дерева котенка и борется за спасение целого города от уничтожения). Каждому супергерою противостоят один главный суперзлодей - антагонист и большое количество различных злодеев и суперзлодеев, тоже обладающих специальными способностями.

Итак, Супергерой узнаваем в силу того, что его облик формален, а набор черт и деталей постоянен. Для создания каждого нового супергероя авторами брались уже существующие, коммерчески успешные персонажи, поэтому менять что-либо радикально было опасно: герой, не подходящий под ставшие популярными черты, рискует быть не принят читателем. В качестве примера можно привести супергероя Фэтмэна. Его облик не соответствовал канону, но Фэтмэн не был, как можно предположить, пародией на супергероя, издатели предлагали воспринимать его всерьез (Приложение 1, рисунок 6). Однако уже после третьего выпуска серию закрыли[66]. Полнота и отсутствие развитой мускулатуры резко контрастировали с привычным обликом супергероя. К тому же имя персонажа Фэтман указывало не только на его телосложение, но и вызывало дополнительные ассоциации с атомной бомбой, сброшенной на Нагасаки в 1945 году (прозвищем этого оружия также было Фэтмэн - Толстяк), а подобные ассоциации в 1960-е годы воспринимались скорее негативно.

Супергерои, безусловно, соответствуют классическим образцам героизма в западной культуре. Исследователь Роджер Абрахам причисляет Супермэна к основному типу американских популярных героев, главной чертой которых является ярко выраженный индивидуализм, он считает таких героев отчасти «аутсайдерами». «Они существуют вне общества, так как обладают собственной точкой зрения на то, каким должен быть мир. Они сами формируют этические нормы и проводят их в жизнь. Они никогда не женятся, они даже не могут прийти

66 URL: http://www.internationalhero.co.uk/

к кульминации – героической смерти, они обречены быть постоянно прикрепленными к своей героической роли», – пишет он[67].

Таким образом, супергерой соответствовал представлениям читателей о «настоящем американском герое» благодаря связям с предшествующей традицией. Он обладал развитой легко узнаваемой иконографией, что выделяло его на фоне других персонажей комиксов и предшественников в палп-журналах. Все это в итоге позволило стать супергероям самыми востребованным и популярным персонажами массовой культуры США середины XX века.

2.3. Популяризация феномена в медиа

2.3.1. Показатели популярности комиксов о супергероях

Первым издательством, выпустившим комикс о супергерое, стало DC Comics, основанное в 1934 году как National Allied Publications. Оно вышло в лидеры отрасли в 1935 году, когда выпустило первый выпуск альманаха комиксов «More Fun», в котором печатались оригинальные истории, а не подборка комиксов из газет, как это делалось раньше другими издательствами. Следующими изданиями стали «Adventure Comics», выходившее вплоть до 1983 года, и «Detective Comics», давшее название всему издательству в 1937 году. Detective Comics Inc. возникло в результате слияния двух издательств, так как, несмотря на все прошлые успехи, National Allied Publications к тому моменту пребывало на грани банкротства.

В планах вновь созданного издательства стоял выпуск нового журнала «Action Comics», главной историей которого стал комикс о Супермэне. К тому моменту его авторы Шустер и Сигел уже отчаялись продать свое творение – комикс о человеке-инопланетянине, обладающем сверхспособностями. Новое издательство согласилось взять его за 130 долларов и поставило в новую серию.

---

67 Abrahams R. D. Some Varieties of Heroes in America // Journal of the Folklore Institute. 1966. №2. P. 357.

Первый выпуск вышел тиражом 200 000 копий, был полностью распродан, и розничные продавцы просили увеличить тираж. Седьмой выпуск вышел уже более чем полумиллионным тиражом. Издатель Шелдон Майер вспоминает о немедленном отклике читателей на появление Супермэна. В периодике он был назван самым популярным героем 1939 года[68].

В 1938 и 1939 годах «Action Comics» распродавался девятисоттысячным тиражом, в то время как другие журналы комиксов выходили тиражами 200-400 тыс. экземпляров. Журнал «Superman», полностью посвященный Супермэну, выходил тиражом 1 300 000 копий. По данным «Saturday Evening Post», этот проект на тот момент принес издательству DC Comics 950 000 долларов. Как пишет Брэдфорд Райт, феномен Супермэна «взорвал» мир комиксов. Издательская индустрия пошла вслед за Супермэном, изобретая новых супергероев одного за другим. Среди них самым популярным был Бэтмэн (Batman), созданный в 1939 году, но и такие супергерои, как Сэндмэн (Sandman, 1939), Зеленый Фонарь (Green Lantern, 1940), Флэш (Flash, 1940), Чудо-Женщина (Wonder Woman, 1941), Капитан Америка (Captain America, 1941), были также очень известны и любимы читателями.

2.3.2. Выход супергероя за пределы комикса

Важно отметить, что супергерои появляются в американской культуре в тяжелые кризисные 1930-1940-е годы: с одной стороны – Великая Депрессия и начинающаяся Вторая мировая война[69], с другой стороны – становление индустриального общества, в котором человек лишен средств производства, а, следовательно, возможности принимать решения[70]. Это также время высокого уровня безработицы, преступности, нестабильности общества; люди искали

---

68 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 9-22.

69 Ibid. P. 22.

70 Эко, У. Роль читателя: исследования по семиотике текста / У. Эко. - М.: Симпозиум: РГГУ, 2005. С. 177.

способ отвлечься от печальной действительности, что стало одной из причин популярности комикса. Даже во время Второй Мировой войны средний читатель газеты в первую очередь прочитывал комикс, и только потом – военную сводку[71]. Наибольший интерес к комиксам проявляли люди в возрасте 30-39 лет – свидетельство того, что комикс воспринимался как социально значимое явление, прежде всего, среди работающей аудитории.

Быстрый рост популярности комиксов о супергероях заставлял их обладателей придумывать новые формы для получения финансовой прибыли, используя их образы в качестве брендов (авторские права принадлежали издательству). Еще в 1934 году, до появления супергероев, компания «Proctor & Gamble» выпускала комиксы для рекламы своей продукции: для этого был создан специальный персонаж Скиппи (Skippy). Супергерои «попадали» в рекламу по мере того, как становились узнаваемыми и популярными персонажами массовой культуры. Компании прибегали к их образам для продвижения той или иной продукции, в основном товаров народного потребления, уже в конце 1930-х годов. Однако настоящий расцвет индустрии образов супергероев, франшиз и рекламы приходится на 1980-90 гг.

В 1940 году о Супермэне стали выходить передачи на радио, в 1942-м вышел анимационный фильм с его участием, в 1948-м – сериал "Супермэн". В 1943 и 1949 годах на экранах появляются два сериала о Бэтмэне по 15 серий каждый. Количество экранизаций резко возрастает уже в 1980 годы, вместе с появлением компьютерных технологий в кинематографе. Супергерои до сих пор не сходят с экранов; новая волна популярности заставляет Голливуд производить все новые и новые фильмы об их приключениях. В 1942 году было написано первое литературное произведение по мотивам комикса: роман «Приключения Супермэна» (The Adventures of Superman) Джорджа Лофера. В 1980-е годы Бэтмэн становится героем знаменитых графических романов Фрэнка Миллера «Бэтмэн:

---

71 Лакассен Ф. Сравнительный анализ архетипов популярной литературы и комикса: пер. с фр. // Новое литературное обозрении, 1996. № 22. С.129–141.

год первый» и «Бэтмэн: Тёмный Рыцарь возвращается», что, в свою очередь, способствовало росту литературной продукции об этом персонаже.

Сравнительно быстро супергерои вышли за рамки «комикса о супергероях» и стали явлением, функционирующим на всех уровнях культуры, пронизывающим массовое сознание нескольких поколений. Супергерои, в особенности, Бэтмэн и Супермэн воспринимались (и до сих пор воспринимаются) не как персонажи комикса, но как самостоятельный феномен американской культуры.

Супергерои изменили лицо комиксной индустрии: супергерои, мелькающие на экранах телевизоров, в телесериалах, литературе и рекламе, перестали быть *только* героями комикса. Это позволило американцам воспринимать их в качестве самостоятельного явления, свободного от рамок того или иного медиа и свободно перемещающегося в трансмедийном поле

В то время как в силу различных, прежде всего, экономических соображений, происходила экспансия комиксов о супергероях вовне, в самих комиксах наблюдался процесс размыкания отдельных историй. Это привело, в свою очередь, к созданию Вселенной супергероев на границах отдельных, сюжетно не связанных друг с другом серий. Оба этих процесса способствовали тому, что супергерои начинают восприниматься читателями как современный миф: супергерой ведет независимое существование в медиасреде, как внутри комиксов, так и вовне. Но если появление супергероев в кино, рекламе и т.д. (во многом вследствие их популярности) – это скорее некое общее свойство массовой культуры, то создание единого вымышленного мира супергероев в комиксах определяет, прежде всего, специфику самого феномена.

2.4. «Вымышленный мир» комиксов о супергероях

В новое медийное пространство вовлекаются уже существующие в массовой культуре сюжеты и клише, а также реальные исторические события мира читателей, например, актуальные события Второй мировой войны. Мы постараемся проследить, как формируется это пространство, опираясь на теорию

так называемых «фикциональных» (fictional), или «вымышленных», миров. Мы используем термин фикциональный в значении, предложенном современными теоретиками литературы, которые развивают концепцию перформативных высказываний Дж. Остина и идеи современной аналитической философии в отношении воображаемых миров, создающихся при языковой игре.

Теория фикциональности, связанная с именами таких философов, как Дж. Серль и теоретиков литературы, как Т. Павел, породила широкую дискуссию в западной гуманитарной науке относительно специфического статуса вымысла и его отношения к реальности. «Чтобы к чему-то существовала референция, это что-то должно существовать… Иными словами, референция предполагает экзистенцию», – рассуждает в связи с данной теорией Антуан Компаньон. В работе «Демон Теории» он пишет: «В фикциональных текстах действуют те же референциальные механизмы, что при нефикциональном использовании языка, отсылая к фикциональным мирам, которые признаются мирами возможными»[72]. То есть в вымысле производятся те же речевые акты, что и в реальности, только они фиктивны и созданы с единственной целью произвести один-единственный речевой акт – собственно, само произведение. Вопросы применения теории перформативных актов к литературным текстам рассматривает в своей статье Джонатан Каллер. Он описывает возможности, открывшиеся перед теоретиками литературы в связи с данной концепцией[73]. Категория «вымысла» объединяет комиксы с литературой (комиксы даже нередко рассматриваются как паралитература); при этом закрепленность за супергероем постоянных, иконических черт только усиливает эффект тождественности «вымышленного мира».

Подробнее остановимся на том, что такое «фикциональный (вымышленный) мир». Это мир, сконструированный в рамках литературного дискурса, онтологически неполный, замкнутый границами рассказа. Американский теоретик

---

72 Компаньон А. Демон теории. М.: Издательство им. Сабашниковых, 2001. С.156.

73 Culler J. Philosophy and Literature: The Fortunes of the Performative // Poetics 21. 2000. №3. P. 503-519.

Томас Павел большое внимание в своей работе «Мир вымысла» уделяет вопросу *границ* фикциональных миров. Его работа на стыке лингвистики, аналитической философии и литературной теории исследует литературные тексты на предмет того, как создаются «вымышленные миры», как они пересекаются друг с другом и с реальным миром[74].

В контексте поставленного вопроса о создании «вымышленного мира» супергероев нас будет интересовать аспект теории фикциональности, связанный с процессом выхода события повествования за границы фикционального пространства. Сам Павел, что для нас особенно важно, называет этот процесс мифологизацией[75].

Мифологизация супергероев происходит сразу в двух направлениях:

1. Пересечение фикциональных миров

2. Вторжение в «реальный мир» читателей

Сами «вымышленные миры» супергероев начинают пересекаться друг с другом, их границы рушатся, и возникает новый для массовой культуры феномен – общая Вселенная Супергероев (Shared Universe). Здесь и далее под «Вселенной Супергероев» имеется в виду DC Universe издательства DC Comics. Подобные ей вселенные Marvel и другие появились несколько позже. Сосуществование супергероев открывает для издательства бесконечные возможности – это нескончаемый источник сюжетов, позволяющий к тому же войти в непосредственное соприкосновение с миром читателей.

2.4.1. Возникновение Вселенной Супергероев

Общая Вселенная Супергероев конструирует визуальное пространство комикса сразу на трех уровнях:

1. Коммуникативном (супергерои общаются друг с другом).

---

74 Назаренко М. Историческая проза в свете теорий фикциональности // Літературознавчі студії. 2006. Вип. 14. С. 236-240.

75 Thomas P. G. Fictional Worlds. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986. P. 77.

2. Пространственном (создается единая топография).

3. Информационном (единая сеть СМИ).

Уже к началу 1941 года, через три года после выхода первого выпуска комикса о Супермэне, можно говорить о появлении и развитиии Вселенной Супергероев.

Одним из первых объединяющих супергероев событием стал выпуск «New York World’s Fair Comics» в 1939 году. Герои еще не встречаются друг с другом, но их приключения уже связаны с одним и тем же событием – с промышленной выставкой в Нью-Йорке. Всемирная выставка в Нью-Йорке была открыта 30 апреля 1939 года и длилась до 27 октября 1940 года. Ей издательство DC Comics посвятило два 96-страничных выпуска: «New York World's Fair Comics 1939» и «New York World's Fair Comics 1940». В обоих журналах различные герои комиксов приезжают посетить выставку, не забыв при этом раскрыть или предотвратить какое-нибудь преступление или несчастный случай. Первый выпуск открывает история о Супермэне, а тему супергероев продолжают приключения Слэма Брадли, Сэндмэна (Sandman) и Затара (Zatara). Хотя настоящим супергероем из них является только Сэндмеэн, двое других – предшественники супергероев – косвенно к ним отсылают. В 1940 году в выпуске «New York World's Fair Comics 1940» помимо приключений Супермэна и Сэндмена, присутствуют истории о Бэтмэне и Робине и Человеке-Часах (Hour-Man). И, хотя их приключения не пересекаются, на обложке (Приложение 1, рисунок 7) Супермэн, Бэтмэн и Робин присутствуют вместе, в едином пространстве, на фоне символа выставки – пирамиды и шара.

Супергерои впервые встречаются друг с другом зимой 1940 – 41 годов. В выпуске «All Stars Comics #3» за одним столом в штаб-квартире в Нью-Йорке собираются Флэш (Flash), Зеленый Фонарь (Green Lantern), Человек-Часы, Атом (the Atom), Сэндмэн (Sandman), Человек-Орел (Hawkman), доктор Фэйт (Dr. Fate), и Призрак (Spectre), до той поры существовавшие исключительно в собственных выпусках. Их встреча имеет целью создание Лиги Справедливости (The Justice Society of America) – первого объединения супергероев. Одним из условий

участия в Лиге была невысокая популярность: все вышеперечисленные герои не имели журнала, посвященного только им. По этой причине Супермэн и Бэтмэн, к тому времени имевшие собственные журналы «Superman» и «The Batman» соответственно, были приняты в лигу на условиях почетных членов и не участвовали в приключениях группы. Тем не менее, упоминание о них служит важным фактором, указывающим на связанность мира супергероев.

Общее пространство супергероев

Лига собирается в штаб квартире в Нью-Йорке. Этот город не просто объединяет супергероев, но и становится мифологическим топосом, который представляется в различных комиксах под разными именами и имеет четко выраженную осевую структуру.

На заре своего существования многие супергерои обитали в анонимных городах, но довольно быстро возникла необходимость ассоциировать эти города с конкретным мегаполисом: им становится Нью-Йорк. Так, когда в 1939 году издательство «Detective Comics» впервые публикует комикс о Бэтмэне, читателю остается только догадываться о месте действия приключений супергероя. Первый выпуск начинается с изображения силуэта человека – летучей мыши на фоне неясных городских строений, но название города в тексте не указывается.

Постепенно образ героя развивается, складывается основной набор используемого оружия и приемов, путей передвижения и окружающего пространства. Из простого подражателя Супермэну Бэтмэн превращается в самостоятельный персонаж, получает биографию в «Detective Comics #33», мальчика Робина в качестве помощника в «Detective Comics #38», врага-антагониста Джокера в «Batman #1», и, что самое важное, полностью ему посвященный журнал «The Batman» весной 1940 года.

Город вслед за героем получает все более и более узнаваемые черты: в первом же выпуске журнала “Batman” главная битва разворачивается на вершине узнаваемой башни Эмпаер-стэйт-билдинг, а из газет, которые читают герои, мы понимаем, что действие происходит в Нью-Йорке. Правда, сам город здесь назван Метрополисом (название города Супермэна), к этому факту мы еще вернемся.

Вскоре, однако, он поменяет свое название. На первых страницах «Batman #4» мы встречаем упоминание «Gotham sity gazette».

Итак, Нью-Йорк в комиксах о Бэтмэне становится Готэмом. Готэм – прозвище, данное Нью-Йорку В. Ирвингом в 1807 году, восходит к "деревне дураков Готэм" в английском фольклоре; оно было довольно хорошо известно американцам и, как правило, употреблялось иронически: в комиксах иронические смыслы устраняются, важным остается одно имя. Характерно, что в этом же выпуске Бэтмэн продолжает читать и нью-йоркские газеты: читатель прекрасно понимает, что Готэм и Нью-Йорк – одно и то же. Здесь же, в «The Batman #4» практически на последних страницах, появляется кадр, где Бэтмэн стоит на крыше здания на фоне панорамного вида города. Надпись к картинке гласит: «Следующей ночью две человеческие фигуры стоят напротив чернильного неба – декорации к этой огромной, величественной сцене, имя которой Готэм»[76]. Опознаваемый читателем Нью-Йорк *переименовывается* в мифический, вымышленный Готэм, получая вместе с новым именем и новый онтологический статус.

Обратим внимание на иллюстрацию (Приложение 1, рисунок 8). Мы видим знакомый – *нью-йоркский* – пейзаж, за несколько страниц до этого мы были уверены в том, что действие происходит в Нью-Йорке, но нам прямо говорят: это уже не Нью-Йорк, это Готэм. Картинка расходится с текстом, Нью-Йорк расходится с Готэмом в тот момент, когда сам город опознается как Нью-Йорк. С этого момента мы покидаем мир полуанонимного фонового города и вступаем в мифологизированное пространство, которое будет развиваться вместе с героем в течение следующих десятилетий. Читатель убежден, что речь идет о Нью-Йорке (а значит, все происходящее с Бэтмэном он будет проецировать на этот город), и принимает как данность вымышленный характер среды, где разворачиваются связанные с персонажем события.

Похожую ситуацию мы можем увидеть и в комиксе о Супермэне. Этот герой получает собственный город Метрополис на год раньше. Название

76 The Batman Chronicles. V. 3. NY.: DC Comics, 2007. P. 75.

позаимствовано авторами комикса у одноименного фильма Фрица Ланга 1927 года, который в свою очередь в качестве прототипа использовал Нью-Йорк. Изначально город Супермэна был также безымянным, Джо Шустер говорил, что срисовал его с Торонто, откуда сам родом. Тем не менее, постепенно город все больше и больше напоминает Нью-Йорк, в итоге окончательно им становится, тогда как название – Метрополис – отсылает к утопическому образу города будущего.

Общая ситуация выглядит следующим образом: большинство супергероев обитает в Нью-Йорке, например, «Лига Справедливости»; Бэтмэн – в Готэме, Супермэн – в Метрополисе. Вымышленное пространство, таким образом, приобретает осевую структуру, нижней точкой которой становится Готэм (безнадежный, безумный город), описываемый в выпуске «Detective Comics #53» следующим образом: «Город холоден и бессердечен, все торопятся по своим делам, не замечая никого вокруг, не заботясь ни о ком другом...»[77]. Это предел всего отрицательного, что может быть в мегаполисе. В противоположной, высшей точке оси находится Метрополис – «город, устремленный в будущее», «расцветающий своими небоскребами, стремящимися достать до небес»[78]. Сам Супермэн часто называется в комиксах «человеком будущего» (man of tomorrow), например в «Action Comics #27».

Коммуникация

Важным дополнением общей картины служит создание не только единого топографического, но и единого информационного пространства, основой которого являются газеты как реально существующие, так и вымышленные. Названия газет отсылают читателей к отношениям в реальном мире, это видно даже из использования названий тех или иных газет, которые читают супергерои и их враги в комиксах. Из газет герои узнают о преступлениях врагов, а враги – о действиях супергероев. Но герои и их враги читают разные газеты. Пресса,

---

77 The Batman Chronicles. V. 4. NY.: DC Comics, 2007. P. 33.

78 Flinchum R. Message in a Bottle // Action Comics #25. NY.: DC comics, 2007.

распространенная в восточном мире или среди иммигрантов из Азии, часто указывает на так называемую «желтую угрозу» – азиатскую мафию, а в годы войны - на японских шпионов. Так газету «The Tribune» в комиксе о Бэтмэне читает преступник, связанный с китайской мафией[79]. Хотя изначально история газеты связана с северной Индией и Пакистаном, где она была основана в 1889 году, в комиксах она символизирует весь азиатский мир как враждебный, «варварский», противостоящий европейскому и американскому миру. Эту же газету читает итальянский криминальный босс Кастелло, чтобы узнать о деятельности ирландского бандита Фрэда Макоя[80].

Супергерои и другие жители города узнают о преступниках из вымышленных газет «Daily Times» или «Authenticated News», что буквально переводится как «Подлинные Новости», а также из реально существовавших газет. Например, «Herald» (Вашингтонская газета) или «New York World» (знаменитая американская газета, существовавшая лишь до 1931 года, но в комиксах она также является символом «правильных» новостей), «The Globe» (Нью-Йоркский таблоид) и другие. Таким образом, во-первых, мир американских СМИ делится на «правильные» и «неправильные» источники информации, а во-вторых, газеты выступают в роли маркеров, характеризуя героя, который их читает.

Газеты служили связующим звеном между мирами супергероев. Например, в первом выпуске «The Batman» Брюс Уэйн читает газету «Daily Star», вымышленную газету Метрополиса – города Супермэна. В то время авторы Бэтмэна еще сомневались, в какой город поместить героя: в первых выпусках «The Batman» дело, видимо, происходит в Метрополисе, что, очевидно, должно связывать между собой двух знаменитых супергероев.

Как уже было замечено выше, газеты также играют роль топографического маркера, они дают понять, в каком городе происходит действие. После четвертого выпуска «The Batman» в комиксах о Бэтмэне становится частым появление «The

---

79 The Batman Chronicles. V. 1. NY.: DC Comics, 2005. P. 13.

80 The Batman Chronicles. V. 3. NY.: DC Comics, 2007. P. 61.

Gotham Gazette». Сам Супермэн в своем повседневном человеческом обличии является журналистом вымышленной газеты «Daily Planet» – главной газеты Метрополиса. Первое название этой газеты «Daily Star» указывало на город Торонто, первоначальный прообраз города Супермэна. Но поскольку город все более и более походил на Нью-Йорк, газету переименовали в «Daily Planet», наделив узнаваемыми чертами “New York Times” (шрифт названия, общий стиль и т.д.). Метрополис, как уже было сказано выше, ассоциировался с Нью-Йорком. Кларк Кент пишет в газету, в которой работает, репортажи с места событий своих же приключений в образе Супермэна. Например, он создает репортаж о международной выставке в Нью-Йорке, где участвует в спасении своей возлюбленной Лоис в качестве супергероя.

Когда в американском обществе газеты постепенно замещаются телевидением, в комиксах происходит то же самое. Начиная с 1950-х годов, супергерои и их враги узнают новости из телевизионных новостей.

2.4.2. Вымышленный мир супергероев и мир читателя

Поскольку авторскими правами на того или иного супергероя обладает не автор, а издательство, супергерой не зависит от своего создателя и довольно быстро начинает «жить собственной жизнью». В придумывании его приключений принимают участие и читатели, и другие авторы. Косвенно или напрямую читатель участвует в выборе тем и сюжетов; авторы могут идти за пожеланиями публики или предупреждать их, но, в любом случае, они всегда их учитывают. К тому же по истечении некоторого времени происходит коллективная идентификация читателя с героем, персонаж становится незыблем, а авторы комикса могут меняться[81]. Так над Супермэном за все время его существования трудилось более двадцати писателей, над Бэтмэном – более шестидесяти.

---

81 Лакассен Ф. Сравнительный анализ архетипов популярной литературы и комикса: пер. с фр. // Новое литературное обозрении, 1996. № 22. С.129–141.

В то время как старые герои – герои фольклора и палп-журналов – «потеряли контакт» с людьми, не могли помочь в новой тяжелой ситуации[82], Супермэн начинает бороться с конкретными, насущными проблемами жителей мегаполиса. Например, в одном из выпусков он обличает владельца завода по производству автомобилей в желании сэкономить на использовании некачественных материалов, что опасно для жизни покупателей машин. В итоге он полностью уничтожает этот завод. В другом выпуске Супермэн выступает против игорного бизнеса. Важно, что он делает это не только как супергерой, но и как журналист – разоблачает преступников в своих статьях, давая, таким образом, читателю сразу два позитивных образца борьбы со злом. Брэдфорд Райт в своем исследовании показал, как авторы комиксов включали в приключенческие истории своих героев элементы из реального мира, например, названия действительно существующих производственных концернов, формируя тем самым своеобразное «окно в реальность».

Но супергерои не только брали знакомые элементы из мира читателей, но сами напрямую часто обращались к последним. Почти в каждом выпуске комиксов супергерои сообщали молодым читателям, что им следует заниматься спортом, чтобы стать таким же сильными как Супермэн.

Но не только дети становятся объектом обращения супергероев. Так, в выпуске «The Batman #3» (Приложение 1, рисунок 9) Бэтмэн призывает читателя отказаться от криминальной деятельности и стать добропорядочным гражданином США. Он говорит о том, что горд быть американцем и эта гордость помогает ему бороться с преступностью.

На примере этого обращения мы видим, что комикс берет на себя воспитательную функцию, фактически призывает читателя к действию. И если Бэтмэн обращается к взрослой читательской аудитории, то подросток Робин, помощник Бэтмэна, обращается к читателям подросткового возраста. В «The Batman #1» (Приложение 1, рисунок 10) можно встретить следующий эпизод: провозглашается т.н. «кодекс Робина». Как мы видим, мальчик, принявший этот

82 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 10.

кодекс, помогает пожилому человеку перейти дорогу, а Робин, изображенный на заднем плане, наблюдает за ним.

Кодекс Робина включает в себя следующие ценностные максимы: готовность, послушание, товарищество, индустриализация, патриотизм. Набор этот показателен тем, что ценности этического плана (товарищество и подчиненность авторитету) сочетаются с идеологическими клише (индустриализация и патриотизм). Этот воспитательный и в то же время идеологически насыщенный эпизод иллюстрирует ту двойственную функцию, которую выполняют комиксы о супергероях, о чем пойдет речь в третьей главе нашей работы.

В период войны супергерои призывают бороться с Японией при помощи финансовых облигаций и банкнот. На рисунке (Приложение 1, рисунок 11) мы видим Супермэна, Бэтмэна и Робина, стоящих на трибуне с пачками облигаций государственного займа в руках. Читатель как бы смотрит на них поверх голов толпы желающих последовать призывам супергероев, становясь, таким образом, частью этой толпы.

Еще больше обращений возникает в комиксах времен Второй мировой войны. Супергерои из Лиги Справедливости перемещаются по Америке, призывая людей противостоять японским нацистам. Примеры такого рода обращений будут приведены в третьей главе нашего исследования.

2.5. Развитие индустрии и эволюция жанра комиксов о супергероях

К концу 30-х во всех областях массовой культуры существовала довольно устойчивая система жанрового деления: в палп-журналах, кино, комиксах были популярны ужасы, мелодрама, фантастика, детективы и прочее. Питер Куган, автор книги о супергероях, ссылается на теорию Томаса Шатца об эволюции жанров. Идея в том, что каждый жанр проживает в своем развитии несколько этапов:

1. Дожанровая стадия. В культуре выделяются персонажи, образы, мотивы и темы, важные для дальнейшего становления жанра. Этот процесс был описан в первой главе.

2. Второй период - выработка конвенций жанра. И создатели, и зрители твердо могут выделить, отличить этот жанр от других. В комиксе это период «золотого века». 1938-1955 годы.

3. Жанр достигает наивысшей точки расцвета. Все типы персонажей и их мотивы знакомы читателю. В комиксах это период «серебряного века» комикса. 1956 – 1971-72.

4. Бронзовый век – в истории комиксов о супергероях это переходный период, когда происходит насыщение жанром и поиск новых форм носит спорадический характер. 1972 - 1985.

5. Барочная стадия – эксперименты с формой становятся основным содержанием комиксов. Этот период носит название «железного» или «медного» века среди фанатов и исследователей, но в работах исследователей нет четкого обозначения данного периода. 1986 – 1999.

6. Возрождение жанра, обновление конвенций, ощущение новизны от возвращения к истокам жанра. Современное состояние комикса. С 2000 – по настоящее время.

Как узнать, что жанр сложился? Питер Куган вслед за Шатцом предлагает интересный способ анализа – определить узнаваемость жанра по возможности создания удачной пародии. Если жанровые конвенции сложились, то зритель без труда различит узнаваемые черты сквозь пародийное искажение, и сможет посмеяться над ними. Уже в 1940 году DC печатает одну из первых пародийных серий – «Красный Смерч» (Red Tornado) о домохозяйке Ма Ханкель в красном плаще и с кастрюлей в качестве шлема, цель которой – борьба с соседями[83].

83 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. P. 196.

2.5.1 «Золотой век» американского комикса 1938 – 1950

«Золотой век» – это время расцвета индустрии комиксов, когда в бизнес пришли действительно большие деньги. Основываются крупнейшие издательские компании – DC Comics и Marvel.

Поскольку продажа журналов комиксов происходит за наличные деньги, к этому бизнесу возрастает интерес криминальных кругов, и издание комиксов часто становится полукриминальным бизнесом. Рэкет в этой сфере распространен очень широко. Парадокс в том, что на страницах комиксов супергерои борются с теми, кто в реальной жизни делает грязные деньги на продажах журналов[84].

Остановимся подробнее на характерных особенностях героев «золотого века» и сюжетной формулы данного периода.

Напомним основные черты супергероя: житель мегаполиса, двойная жизнь, суперспособности, устойчивая иконография, борьба с конркетным злом. Все черты соприсутствуют в образе Супермэна, вслед за которым приходят сотни супергероев. И на протяжении всего периода развития жанра главные жанровые характеристики периодически нарушаются. Еще далеко не каждый супергерой действует в рамках своего мегаполиса, иногда он выходит за рамки приключенческого повествования в мистику, иногда даже в сказку. Происходит тот же процесс, который мы могли наблюдать, когда говорили о становления языка комикса как искусства в целом. Множество отдельных, частных, явлений выпадали за рамки, в которых происходит основное развитие комикса. То же самое мы можем наблюдать и в случае с супергероями. Супермэн с самого начала явился эталонным героем, но вслед за ним было создано несколько сотен героев, которые формально относятся к тому же жанру, но отдельные черты выходят за рамки обозначенных признаков супергероя.

Бэтмэн, второй по популярности герой «золотого века», тоже далеко не сразу стал таким, каким мы знаем его сегодня. Например, в первых выпусках,

84 Knowles C. Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes. P. 107.

многое в его образе было сказочного. В одном из комиксов он попадает в книгу волшебных сказок и борется там с драконом.

В рамках DC создается множество персонажей – Зеленый фонарь, Флэш, Чудо-Женщина, Песочный человек и другие. Другие издательства также пытаются повторить успех Супермэна, создавая по его образу своих персонажей, самый яркие из которых Капитан Marvel и Капитан Америка.

К 1941 году стал очевиден идеологический потенциал нового жанра – супергерой стал не просто приключенческим комиксом, но носителем целого блока национальных ценностей (о чем подробнее речь в главе 3). Капитан Америка становится одним из самых популярных персонажей наряду с Супермэном и Бэтмэном благодаря большому заряду политического содержания. Американские супергерои напрямую участвуют в событиях Второй мировой войны на страницах комикса. Джэк Кирби говорит: «Те времена были волнительными и очень патриотичными, это было время почувствовать себя американцем. И в индустрии комиксов настал момент для таких персонажей как Капитан Америка – это было естественно»[85].

Все упования были связаны с войной, и комиксы отвечали потребностям читателей. Например, по сюжету комикса «Капитан Америка №13», Кэп избивает немецкого офицера с криком «Вы это начали! Теперь – мы это закончим!» В 1940-е комиксы превратились в крупный бизнес, каждую неделю продавалось более 15 млн. журналов. Одного только «Супермэна» отправляли солдатам на фронт более 35000 экземпляров ежемесячно[86].

Сюжетная формула комикса «золотого века» обладала рядом отличительных черт. Если говорить о Супермэне и Бэтмэне, то очевиден интересный факт – оба принципиально инаковы по отношению к своим врагам. Так Супермэн, инопланетянин, борется с Лексом Лютером, врагом-человеком. Бэтмэн же, наоборот, будучи человеком, сражается в основном с фантасмагорическими персонажами, мистического плана или мутантами. Подобное отношение

85 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. P. 33.

86 Ibid.

инаковости между героем и его врагом очень типично для времени расцвета национализма, межрасовой ненависти. Враг воспринимался как иной, с которым невозможна коммуникация.

Источник силы супергероя и его врага также носит разный характер. Выбор героя – творить добро, мстить злу; его несомненная положительность изначально связана с той силой, которой он обладает. Супермэн добрый изначально, это не его выбор или решение. Источником силы Бэтмэна служит наследство и жажда мести, созревшая в нем и ставшая имманентной его природе. Флэш и Зеленый Фонарь тоже ничего особо не решают. Капитан Америка связан присягой, а уж потом получает сыворотку суперсолдата. Он служит родной Америке без страха и сомнения.

Вторым важным сюжетным отличием на формальном уровне является одиночество героя. Несмотря на то что довольно быстро герои объединяются в союзы, свои приключения они по-прежнему переживают в одиночку и подвиги совершают тоже не все вместе, а по отдельности. Максимум – это наличие младших героев-помощников, таких как Робин, Кид-Флэш, Холлидэйз герлз.

Одиночество супергероя воспринимается как данность: обязанность сохранять инкогнито заставляет оставаться одного. Герой продолжает традицию одиночек из палп-журналов. Его облик и сила, детективный сюжет – все это складывается в нерушимую формулу, из которой затем вырастает более сложный и разветвленный жанр.

2.5.2. Переходный период и борьба против комиксов

К концу 40-х годов происходит спад интереса к комиксам о супергероях. Это связано с тем, что они выполнили свою функцию во время войны в качестве символов объединения американской нации, социокультурный спрос прошел, и таким образом они оказались «не у дел». Комиксы по-прежнему печатались, но значительно снизились тиражи, многие серии закрылись, фактически на плаву остались самые знаменитые и узнаваемые супергерои, чьи имена превратились в

успешные бренды. Издательствам пришлось полностью поменять стратегию в отношении супергероев, чтобы вернуть им популярность.

В послевоенное время популярность обретают другие жанры комикса: вестерн, забавные животные («Микки Маус», «Дятел Вудди», «Скрюдж МакДак» и подобные им), научная фантастика (DC: «Странные приключения и Тайны в Космосе»), джангл, романтика, война, crime – детективы, ужасы.

Популярность комиксов, содержащих сцены насилия, эротизированной жестокости, ужасов и прочего спровоцировали широкую кампанию против комиксов среди родителей, психологов, учителей, церковных общин. В конце 40-х – начале 50-х развернулась масштабная «охота на ведьм», что привело к полной реорганизации индустрии комиксов не только в США, но и по всему миру. В самих Штатах к 1940-м годам комиксы в жанре хоррор с элементами насилия, жестокости и эротики заполонили все прилавки – только журналов в жанре хоррор выпускалось более 40 в месяц.

Кристофер Ноулс называет главу своей книги, посвященную этому периоду «Порнография Жестокости», что как нельзя лучше характеризует состояние визуальной составляющей комикса на тот момент. Никогда еще в истории массовой культуры насилие не было настолько ярко демонстрируемым. Изображение пыток, истязаний, в основном сексуально объективированных женщин, преступлений совершенных с особой жестокостью. Все это – в совокупности с комиксами в жанре ужасов, прекрасно нарисованных, с интересными и умными сюжетами, черным юмором и абсолютной победой зла – заставляет задуматься над состоянием американской культуры и социального сознания после войны. Связан ли всплеск насилия в комиксах (самых распространенных на тот момент визуальных медиа) с чувством вины после Хиросимы или с выходом на мировую арену и концом геополитического изоляционизма в США – этот вопрос остается открытым. Так или иначе, насилие в комиксах перекликается с популярностью жанра нуар в кино того же времени.

Проблема в том, что комиксы по инерции читают не только взрослые и подростки, но маленькие дети. Родители и учителя начинают бить тревогу, и

неудивительно, что важным событием, получившим огромный общественный резонанс, становится выход книги «Совращение невинных» (Seduction of the Innocent), автор которой американский психиатр Фредерик Вертам (Fredric Wertham) обличал комиксы в низкосортности и продуцировании детского насилия. Он обвиняет комиксы о супергерое в распространении фашизма. «Супермэн (с большой буквой S на его костюме – и мы, я полагаю, должны быть благодарны, что это не S.S.) нуждается в бесконечной толпе субменов (submen), преступников и чужеземцев, не только чтобы легитимировать его существование, но делать его возможным – *пер. мой*», – пишет Вертам[87].

Правительство считает необходимым вмешаться в дела индустрии, и с апреля по июнь 1954 года в Сенате проходят слушания, создана комиссия по делам комикса. Вся сложность была в маневрировании между общественным мнением, желающим наложить ограничения на комиксы и конституционными свободами слова. Итоговым постановлением стало заключение о необходимости саморегулирования внутри индустрии, что не является цензурой в прямом смысле, а скорее этической конвенцией. Была создана ассоциация, служащая внутренним цензором в этой области и принят кодекс Comics Code Authority (CCA) по регулированию содержания комиксов. С того времени на обложках большинства комиксов появился специальный значок являющийся гарантией отсутствия в них кровавых и сексуальных сцен.

Спад на рынке комиксной индустрии

После принятия Сенатом закона о самоцензурировании в рамках комиксной индустрии, последняя пошла на спад и в последующие годы переживала свои не лучшие времена. И не последнюю роль в этом сыграл, помимо принятия кодекса, процесс против Американской Новостной компании (America News Company), которая была обвинена в монополизации отрасли. Действительно, она обеспечивала более чем половинный оборот комиксной продукции, являясь

87 Wertham F. Excerpt from Seduction of the Innocent // A Comics Studies Reader. Edited by Heer J. and Worcester K. University Press of Mississippi, 2009. P. 53.

национальным дистрибьютером. После закрытия компании многие издатели комиков остались без доступа к рынку сбыта.

Другой фактор, повлиявший на спад популярности комиксов – телевидение, ставшее к 1955 году частью повседневной жизни более трети американских семей. Постепенно телевидение стало ведущим медиа на рынке досуга, а все остальные заняли по отношении к нему дополняющую позицию.

Голливуд ответил на рост телеиндустрии созданием больших «эпических» картин, разнообразных по содержанию и часто с большей степенью дозволенностью в области эротики и насилия, чем телевидение. Комикс не мог пойти по этому пути из-за кодекса.

Рынок детского комикса на тот момент еще не был сформирован в достаточной степени, что в итоге привело к тому, что выросли прибыли правонарушающих фильмов и романов. Многие издательства были вынуждены покинуть рынок, в том числе EC (Education Comics), Фосет (Fawcett Comics), Кволити (Quality Comics) и другие. Крупные издательства были затронуты в меньшей степени, многим из них такая «чистка» рынка была только на руку.

К 1962 году на рынке осталось порядка десятка издательств комикса, а суммарный тираж составлял порядка 350 млн журналов в год, что более чем в половину меньше, чем в предыдущие годы. Художники и писатели, чье творчество еще недавно пользовалось высоким спросом на рынке труда, ощутили сложности с трудоустройством. Некоторые перешли в другие отрасли коммерческого искусства, такие как реклама или почтовые открытки.

Но были издательства, которые после введения цензуры расцвели: они либо благополучно адаптировали свою продукцию, ориентируясь на детский рынок, либо никогда не производили остросюжетные комиксы. Харвей (Harvey Publications) демонстрировали особенно удачную адаптацию. После введения цензуры Харвей прекратили выпускать ужасы, криминальные и военные комиксы, а сконцентрировались на безвредных историях: «Привидение Каспер» и «Ричи Рич» – обе наиболее успешные и долгоиграющие серии комиксов данного вида. Для Арчи Комикс (Archie Comic Publications) также началась эпоха процветания,

они продолжали публиковать те же безвредные смешные подростковые истории, что и до цензуры.

Цензура могла с легкостью опустить все комиксные издания до уровня подросткового юмора Арчи или Ричи Рич. Но осталась еще лазейка для других жанров, проходящих по цензуре, и открывающих кран для основного культурного потока. Четыре разных издательства попробовали держаться этого курса в различных стилях и с различным коммерческим успехом. Их попытки показали границы и возможности комиксов в период самоцензуры и единодушия культуры в преддверии грядущего бэби-бума.

DC Comics к концу 50-х оставался лидером отрасли, занимая треть рынка комиксов. Во-первых, еще с 1941 года оно соблюдало собственную самоцензуру, и принятие кодекса его почти не коснулось. Во-вторых, у DC функционировала собственная сеть дистрибьюции и крах Американской новостной компании ее не задел. Единственной проблемой стало телевидение, но здесь все также сложилось успешно благодаря популярному шоу «Приключения Супермэна», выходившему с 1953-1957 годы. Комиксы о Супермэне казались неуязвимыми для регрессии, твердо распродаваясь миллионными тиражами[88].

Хотя издательство DC выпускало комиксы в разных жанрах, от юмора до мистики, все же главный упор делался на супергероев, и в этом был свой смысл. На тот момент технологии кинопроизводства были недостаточно развиты, чтобы наглядно и убедительно демонстрировать подвиги супегероев. Часто на экранах они смотрелись нелепо (см главу про кино), и комиксы как медиа подходили для них куда лучше. Поэтому DC делало упор на супергероев, перезапустив и обновив таких персонажей как Флэш, Зеленый Фонарь, Атом, Человек-Орел и других.

2.5.3. «Серебряный век» с 1956-1971 гг.

Жанр американского комикса о супергероях, конечно, был далеко не исчерпан. В «серебряном веке» появляются новые герои, на финансовый пик

88 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 182.

поднимаются новые издательства, главное из которых Marvel (Marvel Comics). «Серебряный век» комиксов о супергероях называют также веком Marvela. Как пишет Брэдфорд Райт, между 1956 и 1967 годом соглашения Американской Холодной войны поглотили американскую культуру, раздробив ее на отдельные части: движения в защиту прав человека, разногласия по поводу войны во Вьетнаме, а также восстание молодежи против различных авторитетов и культурных норм. Создатели комиксов подвергались часто противонаправленному давлению со стороны цензуры, политических интересов и законов рынка, но они нашли своеобразный компромисс в образе сопротивляющегося супергероя, который борется с беспорядком и амбивалентными последствиями своей собственной силы. Такие герои, например, как Человек–Паук, позволяли одобренным цензурой журналам комиксов оставаться на плаву (приносить прибыль) в век телевидения и рок-н-ролла, что казалось не очень-то реальным всего несколько лет назад.

В 1961 году выходит комикс о приключениях Фантастической Четверки (Fantastic Four), через год – Халк (Hulk), а в 1962 году в «Amasing Fantasy №15» дебютирует Человек-Паук (Spider-Man), до сих пор считающийся самым успешным проектом издательства. Многое в образах новых супергероев сохранилось от старых: прежде всего, узнаваемая иконография (костюм, маска, эмблема, мускулистое тело) и наличие суперспособностей.

Сами издатели, в частности Стен Ли, автор комиксов о Человеке-Пауке, Халке и т.д. говорит, что создал супергероя-подростка, с которым молодой читатель мог себя ассоциировать. Нам кажется, это объяснение недостаточным, многие супергерои «серебряного века» не являются подростками (Халк, Железный Человек), тем не менее, они популярны у школьников. Речь идет о более сложном явлении – новой сюжетной формуле.

В чем же принципиальное отличие новой формулы от старой? Почему она в большей степени ориентирована на детскую аудиторию? Раньше сюжет был построен следующим образом: супергерой, обладающий двойной идентичностью, борется с внутренними или внешними политическими врагами (коррупция,

шпионаж и т.д.), с маргинальными существами фантастической природы (Джокер, Женщина-кошка) или просто с негодяями (Лекс Лютер), постоянно их побеждает, а они снова и снова возвращаются из тюрем. Сюжет в основном имел детективную основу, в задачу супергероя часто входило проявить смекалку и вычислить негодяя. То есть мы видим классический мифологический конфликт: вечное противостояние героя и его антипода.

Начиная с 60-х годов формула меняется. Супергерой по-прежнему обладает двойной идентичностью, но авторы комиксов больше внимания уделяют повседневной жизни героя, его человеческому облику. Бытовые проблемы, трудности с деньгами, отношения с окружающими людьми – вот что выходит на первый план. Фантастическая Четверка – отличный тому пример. Это почти семья супергероев, их повседневные отношения становятся главным составляющим историй, на фоне этих семейных споров и склок они совершают свои подвиги по спасению человечества.

При этом «человеческая» составляющая героя часто входит в конфликт с супергероической. Примером такого противостояния является Халк. После военных экспериментов, он не может больше жить нормальной жизнью: в момент, когда его эмоции берут верх, Халк превращается в зеленого монстра, в этом виде он сражается с многочисленными врагами, но в качестве человека, Брюс Бэннер живет в постоянном состоянии паники, вечно опасаясь, что монстр внутри него вырвется на свободу, и, таким образом, он не может вступить в длительные отношения с кем-либо, теряет друзей, не может создать семью.

Герой тяготится своими способностями и в то же время не может игнорировать их. Невероятная сила дорогого стоит, но подчас приносит множество проблем. Юный Питер Паркер (альтер эго Человека-Паука) постоянно подвергается насмешкам одноклассников, он испытает безответное чувство к девушке, он живет в бедном районе с дядей и тетей. На этом фоне укус паука-мутанта мог бы стать подарком судьбы, но когда Паркер понимает, что с ним произошло, ему приходится опять же несладко. Этот укус лишил его прежней детской наивности, стал причиной высокомерного самодовольства, что в итоге

привело к многочисленные бедствиям и страшной личной трагедии в семье героя. Сначала он хочет использовать свои способности только для себя, снимаясь в телешоу, но из-за его пассивности погибает дядя Бен, и Паркер начинает бороться с преступностью. Ему сложно совмещать две своих идентичности, его возлюбленная Гвен Стейси тоже погибает из-за него, отношения с окружающими далеки от идеала. Совмещать личную жизнь «паучьей» очень сложно, Человек–Паук не раз пытается оставить свою деятельность в качестве супергероя.

Важно подчеркнуть, что в большинстве случаев супергерой «серебряного века» получает свои способности вследствие насилия, а не по собственной воле (в отличие от их врагов или героев «золотого века»). Так Халк – жертва эксперимента с ядерной бомбой, Человек-Паук укушен экспериментально измененным пауком.

Меняются и взаимоотношения с врагами. Часто природа свехспособностей и героя, и врага имеет один источник. Паркер пострадал от укуса подопытного паука, Зеленый Гоблин – враг Человека-Паука сам, по собственному желанию, подвергает себя воздействию вещества, вызывающего мутации.

Итак, супергерой получает свою силу случайно или насильственным путем, его враг наоборот сам жаждет получить сверхспособности, часто из того же источника, что и супергерой, и получает их даже в большем размере. В финале начинается поединок, в котором герой более слаб, но все же одерживает победу

Разница между героем и врагом не сущностная, а психологическая. Разные мотивы приводят к противостоянию. Противостояние добра и зла переносится из мифологии в психологию, то есть это уже не первоначальные силы, а внутренний выбор человека.

Но вернемся к Человеку-Пауку. Укушенный пауком подросток, хотя и беднен, но обладает гордым характером, он зарабатывает на жизнь как фоторепортер, противостоит Зеленому Гоблину – миллионеру, сумасшедшему ученому, обуреваемому жаждой власти Озборну. Подросток противостоит, с одной стороны, взрослому, а с другой – своей суперсоставляющей, своим сверхспособностям.

В других комиксах этот конфликт сохраняется (Халк, Железный Человек). Герой не обязательно подросток, но суть та же. Он обладает сверхспособностями, но пользуется ими от случая к случаю и скорее тяготится ими, чем радуется происходящему.

На психологическом уровне эта формула репрезентирует процесс взросления, подростковый кризис, переход из состояния детства во взрослую жизнь, соприкосновение замкнутого внутреннего мира ребенка с миром взрослых. Это выход из детского поля в социальное, культурное поле. Сиротство Человека-Паука – это не «мифологическое» сиротство старших героев, в котором просвечивают архаические черты эпического мифа. Это сиротство подростка, который переживает свое взросление как исключительный, индивидуальный процесс, это отражение конфликта отцов и детей, когда подросток чувствует свое одиночество и исключительность.

Враг Человека-Паука – это тоже уже не мифологическое воплощение зла, но переживание внутренних изменений. Герой чувствует новую силу (символом которой становится сверхспособность), учится управлять ею. Его враг – враждебное «взрослое», старшее поколение и в то же время внутренние неуправляемые желания, он учится самоконтролю.

В то же время культура, идеология взрослого мира через комиксы формирует ребенка, как бы за руку «выводит» его в актуальное проблемное поле исторического и культурного процесса. Недаром комиксы «серебряного века» исследователи связывают с атомным веком и холодной войной. Через комиксы транслируется страх перед атомной энергией, которая может и приносить пользу (герой), и стать разрушительный силой (враг), имея один и тот же источник. «Большая сила – большая ответственность», – постоянный девиз этих комиксов, как заклинание повторяемый американской культурой после Хиросимы. Просвечивает ли через противостояние героя и его врага конфликт холодной войны между США и СССР? Безусловно да, о чем пойдет речь в главе 3.

Итак, новая формула через опору на детскую и подростковую психологию обеспечила новую волну популярности комиксов о супергероях. Важно

подчеркнуть разницу между героями «золотого» и «серебряного» веков комика. Старшее поколение героев действовало в культурном поле, решало социальные задачи (например, супергерои боролись с коррупцией), что делает возможным многочисленные культурные ассоциации и интерпретации этих комиксов. Мир Человека-Паука замкнут на себе самом, привнесенный психологизм в данном случае крайне сужает интерпретативное поле. Взрослый мир присутствует в этих комиксах в качестве немногочисленных клише, призванных «воспитать» отношение к некоторым глобальным проблемам, например, атомной энергии. Читателю предлагается отождествить себя не с героем, который был бы близок ему только по возрасту, но с героем, переживающим внутренний «подростковый» конфликт. Идеологическое воспитание подростка становится возможным за счет того, что приписываемые ему психологические проблемы переносятся в условно-героическую сферу мира комикса: супергерой решает эти проблемы, претворяя мучительную внутреннюю раздвоенность и противоречивость в общественное благо.

Когда заканчивается «серебряный век»? Нет смысла искать точную дату. Очевидно, в начале 70-х происходит несколько важных для индустрии событий – в 1970 году Джэк Кирби покидает Marvel в пользу DC. Это завершение десятилетнего сотрудничества Кирби и Стэна Ли подводит черту под достижениями Marvel в этот период и под всем периодом. В мире комиксов тоже происходит несколько этапных событий – погибает Гвен Стэйси, первая девушка Человека-Паука, Капитан Америка, проправительственный супергерой, отказывается от своей супергероической идентичности, узнав, что президент США стоит во главе криминального конгломерата.

2.5.4. «Бронзовый век» 1974 – 1985 гг.

В индустрии к 1974 году осталось всего 6 издательств комиксов – самое малое количество с 1936 года[89]. 1970-е годы можно назвать новым переходным периодом, когда многое происходит, но ничто не будоражит слишком сильно.

Важным для DC событие становится приход нового редактора – Джанет Канн в 1976 году. Ее назначение вносит большое напряжение в преимущественно мужской коллектив издательства – никто не знает, чего ждать и что будет. Джанет остается редактором на протяжении 25 лет, и за это время выводит DC на новый уровень. Она ищет и находит в Великобритании новых талантливых авторов – Алана Мура и Нила Геймана, чьи звезды в полную силу засияют к середине 80-х.

Рынок комиксов также подвергается сильному реформированию – меняется маркетинговая технология распространения комиксов. Раньше они распространялись через новостные агентства, общие для периодической печати, то есть комиксы продавались в киосках с газетами и журналами.

Также важным моментом становится снижение уровня контроля со стороны Кодекса – он не может противостоять появлению новых комиксов в жанре ужасов: «Призрачный гонщик» (Chost Rider) и «Могила Дракулы» (Tomb of Dracula) издательства Marvel.

Помимо прочего комиксы реагирует на популярность восточных единоборств, прежде всего кун-фу. Середина семидесятых – время увлечения восточной культурой, а также расцвет кинобоевиков с Брюсом Ли. Неудивительно, что Marvel выпускает комиксы, посвященные мастерам восточных единоборств, например, «Чанг-Ши, мастер кун-фу» (1973).

Суперегрой изначально был хорошим и законопослушным – его задача поймать злодея и отправить в тюрьму. 70-е годы – это период всплеска наркопреступности. Новые супергерои не боятся запачкать руки, и в итоге с головой увязают в насилии. Халк еще в начале 60-х бушевал на страницах комикса в качестве неуправляемого супергероя. Но его мучило чувство вины, в 70-е с этим

89 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. P. 100.

покончено. С конца 70-х выделяется целый класс супергероев-убийц, уничтожающих злодеев без суда. Каратель (Punisher) и Росомаха (Wolverine), Электра и Сорвиголова – все они амбивалентны.

Каратель изначально появляется как злодей – враг Человека-Паука в «Amazing Spiderman #129». Но издательство видит потенциал в новом герое, и вскоре про Карателя начинают выходить минисерии, а с 1986 года – полноценный журнал «The Punisher». Эмблемой Карателя является схематичный череп с длинными зубами, главным оружием – пулемет, Каратель оставляет на месте преступления кучу гильз и ножик с черепом на рукояти. Смерть преступников является единственной целью героя, он, ветеран морской пехоты, мстит за убийство своей семьи – жены и двух дочек.

Росомаха также впервые появляется в 1972 году в качестве суперзлодея. Он противостоит Халку в «The Incredible Hulk № 181». В 1975 году он заново воплощается уже в «Giant-Size X-Men #1» в качестве мутанта и быстро становится хитом Marvela. Адамантиевый скелет, регенерация и способность убивать врагов очень телесным способом – протыкая их длинными железными когтями.

Сорвиголова – герой «серебряного века», отличительной особенностью которого является слепота, стартовал 1964 году, в 1978 году попадает в работу к Фрэнку Миллеру, который усложняет образ и делает его весьма брутальным и неоднозначным. В его образе наиболее явной становится проблема неподчинения супергероев, их неуправляемость и самостоятельность.

В 1981 году приходит тот же Миллер создает еще одного знакового персонажа – Электру, нидзю-убийцу, врага Сорвиголовы, но при этом любовница его же альтер эго Мэтта Мердока. Электра становится абсолютно новым женским типом супергероя, принципиально отличным от Чудо-Женщины. Как считает Ноулс, в Электре очень мало женственности, ее образ функционирует на грани трансгендерности[90].

Все эти и многие подобные им герои носят архетипические черты трикстеров – неусточивых героев, расшатывающих границы культурных норм.

90 Knowles C. Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes. P. 167.

Психологизм и моральные проблемы таких персонажей, как Человек–Паук, не для супергероев-трикстеров, их задача показать читателю, что высокие идеалы справедливости и закона не могут быть реализованы в принципе. Социальная жизнь американцев полна конфликтов, общество переживает сильнейшее давление сразу с нескольких сторон – конфликты Холодной войны разгораются все ярче. Вьетнам продемонстрировал военную и политическую слабость США, растет недоверие правительству, а на смену шалостям «детей цветов» приходит реальное зло в виде расцвета наркобизнеса. Супергерои-убийцы сильны своей ненавистью к злу, а зло очень конкретно – преступность, прямая физическая угроза, военные конфликты.

Интерес к Японии в сочетание с постмодернистким смешением различных элементов культуры порождает еще один интереснейший феноменов комиксов – Черепашек Ниндзя, мутантов. Комикс изначально был выпущен никому не известными авторами на дешевой бумаге газетного формата в черно-белых цветах. Но очень быстро он получает большую популярность, а герои входят в массовую культуру во всевозможных вариациях: игрушки, чашки, постельное белье.

2.5.5. «Железный век» 1986 – 2000 гг.

Конец XX века для комиксов становится особым периодом, когда, как замечает Роадес, комиксы взрослеют, приближаются к литературе и становятся ее частью.

Комикс из-за самоцензуры так долго считался развлечением для детей и подростков, что появление взрослых тем и содержания: секс, насилие, политическая позиция. В 1986 год публикуются «Хранители» Алана Мура, «Темный рыцарь» Фрэнка Миллера и «Маус» Арти Шпигельмана – все эти произведения входят в историю комикса и литературы как графические романы.

Относительно термина «графический роман» (graphic novel) существует множество разногласий, в том числе и в западной исследовательской литературе. Проблемы связаны с его статусом в качестве комикса для взрослых, что в свою

очередь порождает множество дополнительных ассоциаций. Для того чтобы избежать намеков на детскую или юмористическую составляющую комикса как такового (комикс от английского слова *comic* – смешной) разными авторами предлагались различные варианты названия (например, «picto-fiction» или «illustories») для обозначения нового для издателей формата, который с 1964 года называется *графическим романом*.

Эдди Кэмпбелл, художник-иллюстратор, автор графических романа «Из Ада» назвал графические романы скорее направлением развития комикса, нежели формой. И целью этого развития он считает трансформацию комикса в сторону более «высокого, амбициозного и наполненного смыслом жанра»[91]. Арти Шпигельман, автор одного из самых известных графических романов *Маус* (*Maus*), переформулировал эту идею в несколько афористичном ключе, сказав, что он хотел создать книгу комиксов, которая потребовала бы использование закладки[92].

В 1978 году роман Уилла Айснера, чьим именем сегодня названа самая престижная премия в мире комиксов, «Контракт с Богом» назван первым графическим романом. И хотя термин был предложен до него, именно с его произведениями связан процесс широкого употребления термина как исследователями, так и читателями комикса. И это не смотря на то что «Контракт с Богом» не является романом в привычном понимании этого слова. Это сборник из четырех независимых друг от друга рассказов: «Контракт с Богом», «Уличный певец», «Супер» и др. Эти рассказы посвящены жизни бедной еврейской общины в Нью-Йорке. Все рассказы отличаются психологической глубиной, выстроенной драматургией и, что самое важное, открывают новые возможности для комикса как для искусства на стыке литературы, кино и театра, в плане тем и выразительных средств. Айснер всю жизнь работал над развитием жанра графического романа. Он продолжил «Контракт с Богом» еще двумя книгами «Dropsie Avenue» и «A Life Force». Вся трилогия сегодня считается классикой.

---

91 Knowles C. Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes.

92 Gravett P. Graphic Novel. Everything you need to know. HarperCollins Publishers, 2005. P.9.

Одним из самых известных графических романов 80-х годов является «Маус» (1986-1999) Арта Шпигельмана, который представляет собой биографический рассказ о жизни отца автора в гитлеровской Германии, об Освенциме и геноциде евреев. Книга была переведена на множество языков. В 1992 году роман получил престижную Пулитцеровскую премию. Роман «Маус» – это анималистическая метафора, в которой евреи представлены в виде мышей, нацисты в виде кошек, поляки в виде свиней. Действие разворачивается в двух временных планах: современной автору Америке, где сын пишет книгу о Холокосте и просит отца свидетельствовать о нем, и в оккупированной Польше 40-х годов, а потом и в немецких концлагерях. Использование животных становится мощным приемом остранения, благодаря которому история, рассказанная Шпигельманом не похожа ни на какую другую из всех свидетельств. «Маус» начинается с фразы «My father bleeds history» («Мой отец кровоточит историей»). Кровотечение – визуальный образ для подобного нарратива, пытающегося проговорить невообразимый и непредставимый опыт насилия. Как пишет Хиллари Чут, графический нарратив – это актуальная современная форма, помогающая расширить способы репрезентации исторического опыта в культуре[93]. Его расширенная визуально-вербальная грамматика может предложить пространство для этической репрезентации без проблематической герметизации в ней. «Маус» – это не дидактический текст, который предлагал бы моральную интерпретацию и решение, хотя его создание инспировано политическими и этическими причинами. Подобную ситуацию мы видим и с графическим романом «Персеполис» Маржан Сатрапи, который был написан в 2000-2004 годах и вышел в русском переводе в 2013 году. Мы видим, что графический роман – это форма, в рамках которой ставятся сложные проблемы и которая все чаще берет на себя серьезные обязательства перед читателем. Важным этапом в развитии жанра стала публикация подобных произведений не специализированными издательствами комиксов, а ведущими книжными издательствами.

---

93 Chute H. History and Graphic Representation in Maus // A Comics Studies Reader. Edited by Heer J. and Worcester K. University Press of Mississippi, 2009. P. 340-362.

Итак, графический роман – это произведение на стыке комикса, литературы и кино. Авторы графического романа часто ставят перед собой амбициозные литературные задачи, и порой графический роман становится единственным возможным способом рассказать – показать индивидуальный опыт. Не последнее значение имеет и коммерческая составляющая. Использование термина графический роман в отношении ряда книг комиксов придает им вес, особую значимость, что благоприятно действует на уровень продаж. Графические романы – это особенные комиксы: авторские (Миллер, Мур), не для всех (Гейман). В них затрагиваются важные, неудобные темы (Миллар, Сатрапи, Шпигельман). Часто они противопоставляются мэйнстримным комиксам издательств-гигантов и выступают в качестве альтернативы, позволяя читателю выбирать более умный и серьезный комикс, а не просто развлекательную продукцию. Многие комиксы, вышедшие как серии или мини-серии, позже выпускались под единой обложкой и получали статус графического романа (яркий пример – «Хранители» Алана Мура). Комикс «Особо опасен» (Wanted) также может быть назван графическим романом, хотя изначально задумывался и издавался как мини-серия.

Расцвет графического романа о супергероях приходится на 1980-е годы, когда уже миновали «золотой» и «серебряный» века комикса, а общественно-политическая атмосфера была напряжена до предела. Здесь уже ничем не могли помочь ни шаблонные супергерои 40-х, ни психологически утонченные мутанты 60-х. В это время появляются авторы, переосмысляющие идею супергероя в стиле «нуар». Франк Миллер, Джоеф Лоеб, Алан Мур создают масштабные графические романы, полные сложных драматических коллизий. В них супергерои – это мрачные, «брутальные», психологически неустойчивые персонажи, балансирующие на грани между бесконтрольным насилием и законом. Именно графический роман становится той формой, в которой возможна подобная трансформация супергероя.

Исследователь комиксов Питер Куган патетически заявляет: «Как Вергилий пересказал историю троянской войны в Энеиде, так Фрэнк Миллер переписывает комиксы о Бэтмэне». Это, конечно, громко сказано, но факт остается фактом – в

1986 году выходит роман «Темный рыцарь возвращается», вдохнувший новую жизнь в несколько потертый персонаж. С этого момента многие исследователи комикса начинают отсчет современной эры развития комиксного искусства. К 1986 году Фрэнк Миллер уже показал себя как интересный и неординарный автор, работая над серией комиксов «Сорвиголова» (Daredvil) с 1981года для издательства Marvel, а также создав для DC Comics оригинальную серию о Ронине (1983-84) на стыке манги и европейского комикса. Что же делает Миллер с Бэтмэном? Говоря кратко, он придает ему человеческое измерение. Из плоского символа он превращается в человека с психологической глубиной и весьма человеческими проблемами. И автор превращает в человека не только самого Бэтмэна, но и всех окружающих его персонажей – комиссара Гордона, Робина, Супермэна и других.

Сюжет строится вокруг жажды мести, которой одержим уже стареющий Бэтмэн. Ему за пятьдесят, он близок к алкоголизму и помешательству, но он снова выходит бороться со злом на улицы Готэма, одержимый гораздо в большей степени местью, нежели высокими идеалами. Супермэн присутствует в романе также в виде стареющего героя, ставшего марионеткой в политических играх американского правительства.

Психологизм Бэтмэна подчеркивается, дополнительно оттеняется, яркими вставками, неожиданными для читателя, на которых Бэтмэн и Робин изображаются в классической бравурной манере комикса «золотого века».

Этот прием дополнительно усиливает восприятие мрачного антиутопического Готэма и его престарелого темного рыцаря, чей героизм выглядит весьма двусмысленно. Особую роль играет постоянное присутствие телевидения – как бы непрестанный репортаж, сопровождающий все повествование.

В Миллеровском «Batman: Year One» (также 1986 года), приквеле к истории Темного рыцаря, главным героем становится комиссар Гордон, который ненавидит дождливый и грязный Готэм. Он оказывается в ловушке между ссорами со своей беременной женой и увлечением молодой коллегой. В этой истории показана

первая глава из жизни Бэтмэна – его решение стать человеком – летучей мышью, а также появление, полностью, кстати, лишенное мистической составляющей, женщины-кошки. Бесконечные внутренние монологи главных героев складываются в единый хор. И здесь нет ничего фантастического – просто мрачные люди в мрачных, но в целом, жизненных обстоятельствах.

В последующие годы Миллер создает несколько известных произведений, экранизированных, и широко известные широкому зрителю, такие как «Город грехов» и «300». Бэтмэну он посвящает два сиквела: «Темный рыцарь возвращается снова» (2001) и «Бэтмэн, священный террор!» (2007).

Работы Миллера становятся первыми графическими романами, переосмысляющими образ супергероев в новом, серьезном ключе. Вслед за ним идет созданный в том же 1986 году графический роман «Хранители» Алана Мура, о котором Брэдфорд Райт пишет: «Это было нечто такое, чего комиксная индустрия еще никогда не видела»[94].

Алан Мур, британский писатель, сегодня является кумиром многочисленных поклонников комикса. Его работа в крупнейших издательствах комиксов DC comics и Marvel сформировала пути развития комиксной индустрии в целом[95]. Большая часть его произведений была экранизирована, среди них «Из ада» (2001), «Лига выдающихся джентльменов» (2003), «Хранители» (2009), «V – значит вендетта» и другие. Мы подробно поговорим о двух графических романах Алана Мура: «V – значит вендетта» и «Хранители».

«V – значит вендетта», законченный в 1985 году, роман-антиутопия, в котором Алан Мур описывает состояние мира после третьей мировой войны. Человечество практически уничтожено, устояла только Великобритания, в которой устанавливается тоталитарная диктатура. Во главе стоит канцлер, вокруг него плетутся интриги, спецслужбы контролирую каждого; запрещены гомосексуальные отношения, из жизни исключены произведения искусства. Несогласных с таким положением дел отправляют в лагеря, где над ними

94 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 271.

95 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. P. 124.

проводятся эксперименты. Бывшим подопытным такого концлагеря является главный герой книги – некто V. Он в одиночку ведет борьбу против режима, подрывая его устои как при помощи бомб, так и при помощи искусства. Постепенно его борьба становится все более масштабной и приводит к анархии.

Роман создан в традиции постмодернистской прозы, он полон явных и скрытых цитат, отсылок, аллюзий. Это сочетание оруэловского «1984», скандинавской мифологии и водевиля заставляет читателя напряженно распутывать сложную игру смыслов, созданную на страницах книги при помощи графических и текстовых средств. В подвалах, где живет V и которые он называет «галереей теней», располагается склад «ненужных» произведений искусства, а сам V никогда не показывает своего лица, оно скрыто под карнавальной маской. Музыка, театр, маски – все это сообщает читателю мысль о невозможности тоталитарной однозначности в мире искусства, которая и становится основной идеей V, его основой сопротивления канцлеру, влюбленного в машину – компьютер. Алану Муру удается продемонстрировать анархическую сущность культуры, и свободу не как источник или условие творчества, а как его следствие.

Действие «Хранителей» разворачивается в 1985 году, мир находится на грани ядерной катастрофы, США и СССР в состоянии Холодной войны. Часы, приближающие «Судный День», как их называют герои романа, остановились на отметке без двенадцати минут двенадцать, и с каждой главой полночь приближается. Супергерои, борцы с преступностью, запрещены законом, кроме тех, кто помогает правительству в гонке вооружения или военных действиях. Среди них единственный настоящий супергерой, обладающий сверхспособностями – Доктор Манхэттен – существо, способное воздействовать на материю на атомном уровне, видеть время извне, как одно из измерений, моментально способный оказаться на Марсе или в другой галактике помогает США удерживать баланс сил. Тем не менее обстановка крайне напряжена. Чтобы удержать мир от полного самоуничтожения еще один из бывших супергероев, носящий титул самого умного человека на земле, Озимандия, разрабатывает план по спасению человечества. По его мнению, люди способны объединиться и

забыть про былые противоречия только перед другой угрозой, внешней и более страшной. Озимандия собирает на секретном острове множество творческих людей для создания «сюжета» о вторжении инопланетян на землю, в то же время создается оружие, которым эти инопланетяне уничтожат несколько миллионов человек в Нью-Йорке.

План приводится в исполнение – город уничтожен, люди верят в пришельцев и объединяются. Ядерная катастрофа кажется «детским лепетом» по сравнению с новой опасностью. Немногие оставшиеся супергерои, в том числе и Доктор Манхеттен, раскрывают план Озимандии, но не могут ему помешать и решают молчать, чтобы принесенная жертва не была напрасной.

Одно ожидание конца света, вследствие войны, заменяется другим – вторжением инопланетян. Единственный герой, который не хочет соглашаться с этим положением вещей и жаждет рассказать миру о произошедшем – Роршах, но он уничтожен, так как он помеха для новой утопии – счастливого объединенного мира.

Итак, «Хранители» – это история о благих намерениях, об Армагеддоне и о счастливом новом мире, в жертву которому принесены миллионы жизней. Мораль и конец человечества, самоуничтожение и самоспасение, долг и компромисс тесно переплетены в этом произведении, Алан Мур ставит высокую планку.

В формальном плане Хранители решены в сложном динамическо-ритмическом ключе: визуально-вербальное повествование сменяется литературным текстом, псевдодокументальными вставками, дневниковыми записями. Комиксная часть также зарифмована – пространство страницы в большинстве случаев делится на четкие 3 панели в высоту, которые также разделены по 3 кадра в каждой. То есть мы видим сетку 3 х 3, в которой динамически сменяют друг друга различные планы, ракурсы, детали. Ярким примером может служить выстраивание темпоральных планов в одной из глав романа. В воспоминаниях мы встречаемся с хронологически первым временным периодом – «золотым веком». По сюжету в 40-е годы начинают действовать герои в масках – люди, начитавшиеся комиксов про Супермэна и подобных ему

супергероев и решившие надеть костюмы и выйти на борьбу с уличной преступностью. 1938-1949 годы – «золотой век» американского комикса о супергероях, в графическом романе это «золотой век» для США в целом. Таким образом, речь идет о «золотых» 40-х и 60-х годах, которые присутствуют в памяти супергероев о самих себе. Это время показано в романе через воспоминания престарелого супергероя первого поколения, старые черно-белые фотографии, кадры (комиксные), относящиеся к прошлому, светлее мрачных кадров настоящего. Так на рисунке (Приложение 1, рисунок 12) мы видим, кадры, связанные с мрачным настоящим и кадры, в которых присутствует герой прошлого, расположены в шахматном порядке.

Это идеализированное прошлое проявляет себя и в воспоминаниях Филина о том, как сам он захотел стать борцом с преступностью, прочитав комикс о Супермэне (Приложение 1, страница 203).

Мур смешивает две реальность – воспоминания человека, читавшего вполне реальный комикс о Супермэне, и реальность своего романа, в которой этот воображаемый читатель надевает костюм и сам превращается в супергероя. Таким образом происходит деконструкция обоих: супергероем может быть только реальный человек, проассоциировавший себя с ним, а смысл чтения такого комикса в том, чтобы перестать быть читателем и стать супергероем.

Фрэнк Миллер и Алан Мур в конце 80-х задали высокую планку жанру комиксов о супергероях в рамках графического романа.

В 1986 году в гонку вступает «Темная Лошадка» (Dark Horse), новое издательство, чьи мрачноватые комиксы в стиле неонуар быстро завоевывают уважение читателей и коллег по индустрии. Издательство выпускает «Город Грехов» (Sin Sity) Фрэнка Миллера, «Хеллбой» (Hellboy) Майка Мигнола, «Эскаписта» (The Escapist) Майкла Чабона. Также издательство обладало правами на популярнейшие бренды, такие как «Звездные войны» (Star Wars), «Конан» (Conan) и т.д. Темная Лошадка на самом деле становится достоянным игроком на рынке комиксов, давно поделенным между DC и Marvel.

Несмотря на это, индустрия комиксов терпит не лучшие времена. Как замечает один исследователь комиксов, индустрия совершает суицид в своей жадности, …. и тупости [96]. В качестве причины можно отметить тот факт, что к этому моменту издательства, наконец, понимают, что супергерои – это не просто персонажи, а интеллектуальная собственность, которая может приносить доход не только своими приключениями, но и простым воспроизводством брендов на любых товарах.

Важным годом того периода стал 1992. Многие авторы комиксов не довольны тем, что они не владеют правами на свои творения и требуют свою долю прибыли, многие покидают крупные компании. Так, путем массового исхода художников и писателей из Marvel, образуется новая компания Image Comics – еще один серьезный конкурент для DC и Marvel.

С 1993 года показатели на рынке комиксов падают. Цены на журналы растут, рынок переполнен. И даже фанаты не могут позволить себе иметь полные коллекции своих любимых издательств. Качество продукции падает, так как крупные издательства пресыщены капиталами, заработанными на продаже франшиз на свои запатентованные бренды.

Как пишет Куган, в этой фазе жанр занимается в основном саморефлексией и определением собственных границ, что мы и можем наблюдать на протяжении всего периода. С точки зрения сюжетов, супергерои теперь отнюдь не всесильны, они могут умирать (Супермэн), они сами не помнят своих моральных оснований (Хранители, Бэтмэн), их подозревают в политическом релятивизме, их раздирают внутренние комплексы и противоречия. В качестве примера хотелось бы привести комикс Алана Мура. Рисунок (Приложение 1, рисунок 13) демонстрирует сон Супермэна, в котором его костюму затевают ссору. Проснувшись, Супермэн чувствует слабость, физическая угроза в виде кристалла и психологический кризис заставляют его уйти прочь от людей, в далекие болота, где его спасает Болотная тварь. Сюжет весьма характерен для данного периода. Супергерой не знает, кто он и зачем, в чем его миссия.

---

96 Rhoades S. A Complete Histiry of American Comic Books. P. 130.

По-прежнему силен интерес читателей к героям-убийцам – Карателю, Росомахе, Сорвиголове, образ каждого развивается в собственном направлении в сторону заострения индивидуальных черт, связанных с насилием и жестокостью. Так, Росомаха все чаще предстает как полузверь-получеловек, и звериной природе уделяется больше визуальных акцентов – когти, оскал, шерсть и так далее. Сорвиголова (Daredevil) становится все более «маргинальным», из странного персонажа с дизабилити он переходит в разряд образов субкультуры БДСМ. Такой жестокий персонаж, как Робокоп (Robocop), появившийся в серии комиксов издательства Marvel накануне выхода одноименного фильма в 1987 году, получеловек-полумашина на страже правосудия, символизирует полный отказ от каких-либо принципов «золотого» и «серебряного века» комиксов, когда супергерои боялись убить невинного.

Интерес читательской аудитории к амбивалентным героям плавно переходит в увлечение суперзлодеями. Последние также научились объединяться в команды. В 1992 году внимание читателей привлек выпуск Superman #75, в котором Супермэн погибает в схватке с суперзлодеем «Апокалипсис» (Doomsday), который вскоре получает собственную серию комиксов в отдельном журнале. Смерть Супермэна оказывается важным символическим событием не только внутри вселенной супергероев, но и для общества в целом. Это совпадает с кризисом национальной идентичности, ценностей и самосознания американской нации.

2.5.6. Современный период. 2000 год — настоящее время

К концу XX века Marvel выходит из кризиса, в котором оно пребывало в 90-е годы, будучи буквально на грани банкротства. После 2000 года многое в мире комиксов изменилось, прежде всего, благодаря новым технологиям. Так, все большее значение для образов супергероев имеет кинематограф. Новое тысячелетие открывает крайне удачный прокат фильма «Люди Икс» (2000) Зака Снайдера, позже снявшего многочисленные сиквелы про приключения мутантов.

Использование новейших технологий в создании спецэффектов позволяет режиссерам передавать необходимую динамику супергероев. Фильм провоцирует новую волну интереса к супергероям, которая связана с возможностями (техническими и экономическими) «фабрики грез». Наиболее значимыми для всех поклонников жанра становятся фильмы К. Нолана «Бэтмэн: начало» (2005), «Темный рыцарь» (2008) и «Темный рыцарь: возрождение легенды» (2012) и экранизация «Хранителей» (2009). Эти фильмы демонстрируют достаточно сложный и многосторонний подход к образам супергероев, их трактовка выходит за рамки проблематики более ранних экранизаций, сближая экранизации скорее с графическими романами, чем с сериями комиксов.

Вторым важным фактором, влияющим на индустрию комиксов и на супергероев в 2000-е годы, является сеть Интернет. Возможности для распространения и обмена информацией делают комиксную индустрию, с одной стороны, более уязвимой, но также дает ей большие возможности по привлечению новых читателей и распространения своих брендов по всему миру. Также на новый уровень выходит субкультура фанатов, так как Интернет делает их общение между собой и с издательствами намного легче и быстрее.

Третий существенный фактор, оказавший влияние непосредственно на популярность супергероев, — это террористический акт 11 сентября 2001 года. Он вызвал подъем американского национального самосознания и заставил вернуться к старым героям, интерес к которым в 90-е был несколько утрачен. Интерес к злодеям и многочисленные трактовки образов супергероев в амбивалентном ключе теперь не столь популярны, востребованы супергерои, имеющие твердые моральные основания и несущие весь набор национальных идеологем. Одним из первых на трагедию отреагировал комикс о Человеке-Пауке, что неудивительно, ведь Нью-Йорк — родной город этого супергероя. «The Amazing Spider-Man 2:36», изданный в декабре 2001 года, имеет полностью черную обложку. Это выпуск показывает бессилие что-либо изменить, Человек-Паук изображен на развалинах Торгового центра, и все, что он может сказать, это «Боже...», но дальше на страницах комикса он помогает пожарным, пострадавшим, раненым, он говорит

«Мы (супергерои) не могли здесь быть, когда это случилось. Но мы здесь сейчас». Не будет преувеличением сказать, что тема теракта 11 сентября сквозной линией проходит через массовую культуру Америки 2000-х годов, о чем еще пойдет речь в третьей главе. Важно понимать, что супергерои на символическом уровне на страницах комиксов и в кино много и глубоко прорабатывали (и продолжают это делать) проблему страха террористических атак, военных операций в Ираке, снова и снова проговаривая различные аспекты всех этих социальных катаклизмов. Важными темами комиксов становятся политическая ситуация в США, выборы президента Барака Обамы,

Четвертый фактор — это популярность японского комикса «манга», который также начинает воздействовать на американскую культуру, проникать в нее, в том числе в комиксы о супергероях.

Также продолжает развиваться графический роман как отдельное направление комиксов, серьезных, переосмысляющих уже имеющихся героев или создающих новых. Как пример такого важного проекта можно привести «Лигу выдающихся джентльменов» (1999-наши дни) Алана Мура. Другим важным автором является Марк Миллар, его серия «Пипец» (Kik-ass) дает супергероям еще один способ существования и заново заставляет читателя почувствовать к ним близость, ведь в этой серии супергероем одевается простой подросток без всяких способностей, он начинает драться с бандитами просто из единственного желания творить добро.

Итак, индустрия переживает новый расцвет благодаря кинематографу, сети Интернет и, самое главное, подъему национального самосознания американцев. Глобализация (ее экономические и коммуникационных аспекты) создала за последние тринадцать лет условия для широкой экспансии образов американской массовой культуры во все страны мира, в том числе и в Россию. Среди этих образов супергерои занимают одно из важнейших мест. Сегодня у российского зрителя именасамых известных супергероев на слуху, даже если он не читает комиксов.

2.6. Выводы по главе 2

В данной главе мы обрисовали процесс появления в конце 1930-х годов нового явления массовой культуры - комиксов о супергероях. Существующая на тот момент массовая литература: палп-журналы, фольклор, комиксы, – сама по себе формульная, постоянно транслирующая одни и те же клише, стала образцом для копирования в новом жанре – комиксах о супергероях. Супергерои создавались как рыночная продукция, товар массовой, но, тем не менее, за несколько лет своего существования ставшая неотъемлемой частью американской культуры. В параграфе «Супергерои и предшествующая культурная традиция» был проанализирован генезис визуального образа супергероя.

Выход супергероев за границы своих историй и создание единого фикционального мира супергероя – важнейшая причина мифологизации феномена в культурном сознании американцев. Также на этот процесс повлиял выход супергероя за пределы комикса и создание трансмедийного поля, в котором свободно перемещается персонаж, как бы отрываясь от своей жанровой среды и обретая самостоятельное существование.

Процесс создание вымышленного мира супергероев происходил довольно быстро путем создания общего топографического, коммуникативного и информационного пространства супергероев. Они объединялись в союзы, пересекались в газетах, их сталкивали реальные события мира читателей. Становится невозможным очертить границу вымышленных миров супергероев, они пересекаются, ссылаются друг на друга и на реальные события в мире читателя. Эта размытость границ привносит мир супергероев в мир читателей, встраиваясь в их картину мира.

Последний параграф дает представление об эволюции жанра в контексте развития развитии индустрии комиксов с начала «золотого века» вплоть до наших дней. Задача данного параграфа показать основные этапные моменты в истории комикса. Так история проходит через становление жанра в 40-е годы, спад продаж

и борьбу с комиксами в 50-е, введение кодекса, регламентирующего содержание комиксов, и новый виток интереса к супергероям в 60-е годы.

В 70 – 80-е происходит постепенное взросление жанра, отход от традиционных схем, углубление характеров и поиск новых, часто более сложных сюжетов. Постепенно растет интерес к героям-убийцам, морально неустойчивым, на грани добра и зла. К 90-м этот интерес воплощается в новый спад индустрии и засилью суперзлодеев. В 2000-х снова виден возврат интереса к супергероям классического образца, что связывается исследователями с увеличением количества экранизаций и ростом национального сознания американцев после террористического акта 11 сентября 2001 года.

Глава 3. Социокультурные функции и идеологическое содержание комикса о супергерое

Можно выделить несколько социокультурных функций комикса о супергерое. Прежде всего, это развлечение. В целом комиксная индустрия работает как производство развлекательной продукции для взрослых и детей, начиная с 30-х годов XX века, о чем говорилось в главе 1. По мнению Кшиштофа Теплица, «массовая культура» позволила людям адаптироваться к новому временному распорядку, предлагая варианты освоения свободного времени[97]. В раннем американском комиксе Теплиц видел отражения социальной реальности. Комиксы, по его мнению, во многом играли терапевтическую роль, они помогали людям, американским иммигрантам, обрести новую общность.

По мере развития и обособления индустрии развлекательная функция комиксов возрастала, приобретая больший масштаб и превращая комиксы в самостоятельные медиа. Как пишет Маршал Маклюэн в главе, посвященной комиксам, в своей работе «Понимание медиа»: «Массовое же искусство — это клоун, напоминающий нам о всей полноте жизни и обо всех способностях, упущенных нами в нашей повседневной рутине. Он берет на себя смелость выполнять специализированные рутинные действия общества, действуя как целостный человек»[98]. Став самостоятельным медиа и предоставив социуму отражение его самого, комикс берет на себя множество дополнительных функций – образование (пример, издательство EC – education comics); реклама; конституирование и утверждение общественных ценностей, пропаганда существующей идеологии.

---

97 Теплиц К. Т. Все для всех: Массовая культура и современный человек. М.: ИНИОН РАН, 1996. С.

98 Маклюэн М. Понимание медиа. С. 85.

В данной главе мы остановимся на некоторых, наиболее существенных, аспектах проблемы социокультурных функций комиксов о супергерое. Прежде всего, мы уделим внимание их идеологической аксиологической составляющей.

Леви-Стросс писал, что ничто так не напоминает мифологию как современная политическая идеология[99]. По Ролану Барту, идеология – это постоянный поиск ценностей и их тематезация. В случае же фигуративизации, идеологический дискурс становится мифологическим. Поэтому так легко увидеть в супергерое миф. Мы попытаемся раскрыть содержание основных идеологем, присутствующих в комиксах о супергероях, и показать, как они формировали представление о положении дел в американской культуре на протяжении истории супергероя, превращая воображаемый мир последних в гомогенное мифологическое пространство. Вслед за Ю. Кристевой мы определяем идеологему как интертекстуальную функцию, придающую тексту социальные и исторические координаты, а также связывающую текст с прочими практиками означивания, составляющими его культурное пространство[100].

Идеологическая пропаганда присутствует в комиксах на уровне прямых и скрытых высказываний, более того, часто эти уровни противоречат друг другу.

В начале этой главы мы проанализируем связь социокультурной актуальности образов Супермэна и Бэтмэна с важными американскими идеологемами – иммиграцией и культом self-made-man, благодаря которым комикс набрал столь высокую степень популярности.

После этого мы обратимся к важнейшей составляющей комиксов о супергерое, к суперзлодеям – врагам-антагонистам героя, посмотрим, какую роль играют они с точки зрения аксиологии и идеологии. Далее мы проанализируем идеологическое содержание комиксов периодов «золотого» и «серебряного веков». После чего обратимся к современной ситуации с точки зрения идеологического содержания комиксов, а также к проблеме выхода супергероя за пределы

---

99 Леви-Строс К. Структурная антропология. М.: Эксмо-Пресс, 2008. С. 217.

100 Цит. по: Грицанов А.А. История философии: Энциклопедия. М.: Интерпрессервис; Книжный Дом. 2002. С. 388-389.

американской культуры, в том числе попыткам адаптации супергероя для российского читателя и зрителя.

3.1. Анализ историй о происхождении Супермэна и Бэтмэна

Вопрос происхождения героя является центральным для объяснения особенностей его существования в фикциональном мире комикса, рождение или становление героем – ключевой момент его жизни. Герой мог быть обычным человеком, а потом с ним произошло некое событие: мутация, трансформация, обретение фантастического оружия или волшебного артефакта – одним словом нечто, сделавшее его супергероем. Либо он мог изначально обладать сверхспособностями, будучи инопланетянином или персонажем древней мифологии, перенесенным в современность. Источник его суперспособностей, линия поведения, мотивация поступков – все это заложено в происхождении, то есть это главный сюжетообразующий фактор.

Вопрос генезиса супергероя – это его связь с социкультурной актуальностью образа.

Надо заметить, что подробной биографией обладали отнюдь не все супергерои. Чаще всего они появлялись вовсе без оной, и лишь потом, после некоторого периода регулярного выпуска комикса, рождение, детство и юность героя обрастали подробностями. Можно сказать, что появление биографии было признаком популярности героя.

Чаще всего сюжет о происхождении героя складывается и после этого застывает в некой данности, больше не меняясь. Он повторяется из выпуска в выпуск с небольшими вариациями на протяжении всего последующего времени выхода комикса, переходит из тома в том, в фильмы по мотивам комиксов и даже «альтернативные миры», такие как «Elseworlds» (серию, придуманную издательством DC Comics в 1989 году для публикации историй, не укладывающихся в рамки стандартной линии комиксов о супергероях) и аналогичную серию издательства Marvel «What if...».

История детства и юности может дописываться «задним числом», дополняя все уже существующие сюжеты новыми данными. Например, наряду с историями о Супермэне возникают истории о Супербое (Супермэн в детстве) и Супербэби (Супермэн в младенчестве), которые имеют своим продолжением уже существующие истории о Супермэне. Таким образом, складывается корпус историй о герое, постоянно дополняющийся и развивающийся и в настоящее, и в прошлое супергероя.

Нас будет интересовать тот тип сюжетов о происхождения супергероя, который прочно с ним ассоциируется и остается неизменным в последующих выпусках и при перезапусках серий. Ниже будут рассмотрены биографии двух главных персонажей «DC Comics», наиболее популярных в годы «золотого века»: Бэтмена и Супермэна.

Супермэн: абсолютный иммигрант

Супермэну как особому явлению американской культуры, посвящены сотни исследований; попытки осмысления этого образа предпринимают философы, религиоведы, социологи, психологи. Коннотации, усматриваемые в данном персонаже, разнообразны. Нашей задачей будет проанализировать сюжет о происхождении Супермэна и посмотреть, насколько события его фикциональной биографии отвечают социокультурному запросу американского общества конца 30-х годов.

В отличие от многих супергероев, включая даже Бэтмена, о котором речь пойдет ниже, Супермэн с первого же выпуска обладает подробным описанием своего происхождения. Он инопланетянин с планеты Криптон, которая погибла со всеми своими жителями. Родители Супермэна успели отправить сына на небольшом космолете на землю, где он был усыновлен престарелой бездетной четой (Приложение 1, рисунок 14). На рисунке мы видим поэтапное изображение биографии героя – гибель родителей, его путешествие на звездолете, обретение новых родителей.

Став взрослым, он, естественно, обнаружил в себе необычные способности, например, умение летать, безграничную силу, рентгеновский взгляд, суперслух и т.д. В космолет маленькому Супермэну был положен небольшой кристалл, в котором содержалось послание его инопланетного отца. Главной своей миссией Супермэн, по наставлению погибшего родителя, провозгласил борьбу со злом и оказание помощи тем, кто в ней нуждается.

Эта история изначально придумана Джерри Сигелем и нарисована Джо Шустером еще в 1933 году, в 1938 году она печатается в «Action Comics #1», а затем повторяется в фильмах режиссеров Ричарда Доннера («Супермэн», 1978; «Супермэн 2», 1980), Брайена Сингера («Супермэн возвращается», 2006) и Зака Снайдера («Человек из стали», 2013).

Мы сосредоточимся на двух основных моментах биографии Супермэна:

- Гибель родителей
- Инопланетное происхождение

Сиротство в результате смерти родителей – одно из важных составляющих большинства биографий супергероев, в том числе и более поздних. Герои не только не имеют родителей, но и не женятся (не выходят замуж), не заводят детей, то есть не обременяют себя никакими родственными связями за исключением, возможно, дальних родственников (так, у Супермэна появляется кузина Супергерл).

Сиротство и героизм имеют глубокие связи в мировой культуре, хотя однозначного и исчерпывающего объяснения причин этой связи нет. Сиротство показывает пропасть, которая лежит между героем и миром. Отсутствие у героя обычного опыта взросления в семье дает ему возможность быть вне обыденности, смотреть на мир с совершенно другой, особенной, точки зрения.

В данном феномене — сиротстве героя – есть две основные составляющие: первая – это травма, страдание, которое открывает путь к состраданию (герой сострадает всему миру, весь мир сострадает герою). Действительно, трудно представить, что рядовой читатель в неблагоприятных условиях общественного кризиса станет читать про довольного счастливой семейной жизнью героя. Вторая

важная составляющая – это свобода героя, его принадлежность «всему человечеству», а не одной семье. Так, полное отсутствие «корней» у Супермэна делает его метакультурным явлением, он не принадлежит какому-то одному городу, штату, даже стране. Безусловно, он американец, но его героизм распространяется на весь мир.

Попробуем теперь разобраться, с чем связана необходимость освободить супергероя от каких-либо брачных связей. У. Эко объясняет невозможность женитьбы Супермэна тем, что это приблизит его к смерти, так как любое действие во времени «растрачивает» персонажа и приближает к окончанию истории. Миф же строится по принципиально другим законам и не имеет временных координат, а значит, все события разворачиваются в бесконечном настоящем, современном читателю. Для реализации читательских и авторских фантазий возникают многочисленные дополнительные истории, действие которых разворачивается во сне или воображаемом мире; комиксы с ними выходят в качестве дополнительных серий, не связанных с основной сюжетной линией.

Инопланетное происхождение Супермэна стало предметом многочисленных трактовок его образа, вот лишь самые распространенные из них:

1. Иудейский пласт. Из ассоциативной связи сиротства Супермэна с еврейским происхождением авторов комикса возникают иудейские коннотации: прототипом Супермэна выступает Моисей, а его инопланетное имя Kal-El расшифровывается как קל-אל - «голос Бога»[101].

2. В сочетании с протестантскими религиозными течениями и развитым сектантством в США начала века Супермэн рассматривается как эсхатологическая фигура, прототипом которой является Иисус Христос и ожидание второго пришествия. Он находит отклик среди миллионов читателей в силу упрощения и наглядной репрезентации тех религиозных ценностей, которые были распространены в обществе и носителем которых он становится. Подобное упрощение было свойственно американской религиозной культуре в то время.

---

101 Jacobson, H. Up, up and oy vey // The Times – 2009 | - March, 5

Стоит вспомнить, как много в конце XIX — начале XX вв. появлялось сект, религиозных организаций, течений (Christian Science, Church of the Nazarene, Christian Church, Christadelphians и других). Его суперспособности как героя являются следствием его инопланетного происхождения, поэтому он не обладает никакой божественной властью, не способен изменить глобальную историю человечества, его миссия состоит в помощи слабым и борьбе с криминалом, не вмешиваясь при этом в естественный ход событий.

3. Учитывая, что и сами авторы были детьми иммигрантов, Супермэн рассматривается как иммигрант, жаждущий стать настоящим американцем, провозглашающим американские ценности[102]. Супермэн – «абсолютный иммигрант», не укорененный в человеческой культуре, непричастный к историческим событиям, а значит, стоящий вне системы человеческих взаимоотношений. Это также сообразно протестантским представлением о божественном происхождении Христа как человека непричастного злу в принципе.

4. Сами авторы Супермэна заявляют, что при создании этого образа, больше всего на них повлияли научно-фантастические палп-журналы, популярные истории про Гладиатора и Самсона, фильм Фрица Ланга «Метрополис» (город, где живет и действует Супермэн), а также комиксы о Маленьком Немо в Стране Снов (Little Nemo in Slumberland) и о других популярных персонажах[103].

Теперь рассмотрим традицию отношения к инопланетянам в массовой культуре до 1938 года. Инопланетяне были частыми героями палп-журналов, при этом выступали они в качестве врагов, угрозы человечеству. Борьба с инопланетными захватчиками — частый сюжет произведений, даже сам Супермэн, будучи инопланетянином, не раз спасал от них землю.

Между тем, вера в существование внеземных цивилизаций была крайне распространенным явлением, особенно после того, как в 1877 году итальянский

---

102 Popular Culture: An Introductory Text-Book / J. Nachbar, K. Lause. Green: State University Popular Press, 1992. P. 331.

103 In the beginning by Jerry Siegel, 1983. URL: http://theages.superman.nu/superman.php

астроном Джованни Вирджинио Скиапарелли обнаружил на Марсе «каналы» и «моря», что стало поводом для многочисленных теорий о существовании на нем цивилизации. Несмотря на то, что позднейшие исследования опровергли теорию об искусственном происхождении этих «каналов», в массовом сознании идея о марсианах существовала как нечто очень вероятное. Эзотеризм этой веры был сродни религиозному. И нет ничего удивительного в том, что Супермэн со всеми его религиозными коннотациями выступает в роли борца с нависшей угрозой извне, причем борцом более сильным, чем любой землянин, так как обладает достаточной силой, чтобы справиться с ней. Все это позволяет поставить вопрос о соотношении религиозной, культурной и социальной составляющей образа Супермэна.

Контраст по сравнению с существующим в культуре образом инопланетян, делает образ Супермэна самым харизматичным персонажем массовой культуры своего времени.

Образ Супермэна синкретичен: как герой он ведет борьбу со злом в годы Великой Депрессии, и для читателей он становится символом борьбы с экономическими и социальными проблемами, отлично вписываясь в подготовленный массовой культурой контекст. Его инопланетное происхождение делает его абсолютно непричастным по отношению к происходящим на земле социальным катаклизмам. Эта непричастность злу дает возможность ему, абсолютному иммигранту, войти в американскую культуру в качестве спасителя, внешнего по отношению ко всему происходящему, и стать символом сложившихся в ней ценностей.

Бэтмэн: миллионер — темный рыцарь правосудия

Ниже мы рассмотрим героя земного происхождения, человека — летучей мыши Бэтмэна. В нем нет ничего фантастического, инопланетного. Этот герой – человек, землянин без каких-либо суперспособностей. Придуманный по заказу издательства DC Comics Бобом Кэйном и Биллом Фингером этот персонаж был призван повторить успех Супермэна, что ему в целом удалось.

Первая история с участием Бэтмэна выходит в «Detective Comics #27» в мае 1939 года, а его биографию мы узнаем из ноябрьского выпуска «Detective Comics #33». Эта же история один в один повторяется в «The Batman #1» весной 1940 года. Брюс Уэйн (так зовут Бэтмэна в его обычной, повседневной жизни) является сыном миллионера Томаса Уэйна, создавшего корпорацию Уэйн-энтерпрайзис (Wayne Enterprises) в городе Готэм (Gotham), куда помещается повествование в 1940 году.

Вся биография Бэтмэна укладывается в одну страницу (Приложение 1, рисунок 15). Первые шесть кадров показывают нам историю мальчика Брюса, на глазах у которого убивают его родителей, и он дает клятву бороться со злом всю жизнь в память о них. Три средних кадра демонстрируют этапы становления Брюса «совершенным человеком»: на первом он достигает интеллектуального совершенства, на втором – физического, и на третьем сообщается о том, что он получает в наследство богатство своих родителей. Эти три фактора позволяют ему стать Бэтмэном. Последние три кадра показывают, как он выбирает в качестве символа образ летучей мыши, чтобы вселять ужас в сердца преступников.

В последовательности кадров не только разворачивается история становления супергероя, но и происходит стилевое смешение предыдущих традиций с новой. Мы видим и культ силы (центральный кадр), и типичную задумчивость детектива (седьмой кадр), и научно-фантастический антураж (четвертый кадр), - вся эта цепочка заканчивается кадром, изображающим нового супергероя – Бэтмэна.

Эта история повторяется неоднократно в постоянно издаваемых комиксах, в фильмах Тима Бертона («Бэтмэн», 1989), Джоэла Шумахера («Бэтмэн навсегда», 1995) и Кристофера Нолана («Бэтмэн: Начало», 2005), в графических новеллах «Batman: Dark Victory» и «Batman: Year One», а также в серии «Elseworlds Batman: Nevermore» и многих других.

Важно заметить, что начало истории о Бэтмэне не совпадает с моментом его рождения в биологическом смысле, а происходит в момент гибели родителей. Причем исследователи выделяют тот момент, когда маленький Брюс Уэйн дает

клятву бороться с преступностью и очистить родной город Готэм от преступности в целом[104]. Эта клятва является для Брюса Уэйна некой точкой опоры, на которой и строится вся концепция миссии Бэтмэна.

Итак, Бэтмэн, один из самых знаменитых американских супергероев — это миллионер — борец с преступностью, супергерой, не обладающий сверхспобностями.

Сюжет о миллионере – борце с преступностью, появляется за несколько десятилетий до Бэтмэна. Его история укоренена в палп-журналах. Еще в 1909 году в палп-журнале «Detective Weekly» начинает выходить серия историй о детективе-миллионере по прозвищу Дик Доббс (Dick Dobbs). Авторы используют чрезвычайно популярный образ Шерлока Холмса, от которого Дик Доббс мало чем отличается: он умеет играть на скрипке и пением заговаривать змей, а описание своих подвигов доверяет юному библиографу Shadow Steve (псевдоним автора рассказов). Но в отличие от Шерлока Холмса, Дик Доббс – миллионер. По нашим наблюдениям, это один из первых миллионеров – борцов с преступностью, которые появляются на страницах палп-журналов. В том же году выходит серия рассказов о подростке-миллионере, который вместе с друзьями попадет в различные истории. Он старается скрыть свое богатство ради того, чтобы с ним дружили не ради денег, а благодаря его личным достоинствам.

В научно-популярном журнале «Electrical Experimenter» в годы Первой мировой войны фигурирует миллионер-изобретатель, который борется с угрозой с востока – китайцами и японцами (популярный в то время сюжет о «желтой угрозе») и при помощи своих изобретений нарушает захватнические планы врага (автор George Stratton).

Появляется миллионер в качестве героя и в рассказах «Белые кольца» Эрла Стенли Гарднера. В тридцатые годы в палп-журнале «Argosy» в составе трио героев наряду с сильным и страшным экс-полицейским и женщиной с фотографической памятью действует миллионер – борец за справедливость с

104 Jensen R.M. Batman's Promise // Batman anf Philosophy. - Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. 2008. P. 85-100.

говорящим именем Bowman. Эта небольшая группа носила название в честь белых колец вокруг глаз на своих черных масках, закрывавших верхнюю половину лица.

Наконец, прямыми прототипами Бэтмэна можно назвать, во-первых, героя палп-журналов летчика-аса Керри Кина (Kerry Keen), который днем вел роскошную жизнь миллионера, а ночью становился неуловимым Гриффоном (автор Arch Whitehouse). Впервые он появился на страницах «Flying Aces» в 1935 году, главным его оружием был оснащенный по последнему слову техники самолет Black Bullet. Для Бэтмэна также неотделимой частью его приключений становится машина – специально оборудованный Бэтмобиль, а позже и самолет. Керри Кин, как и Бэтмэн, переодевался в черный костюм с маской, и также использовал зооморфный фантастический образ.

Но еще раньше, в 1914 году в «People’s Magazine» появляется персонаж Джимми Дэйл. Этот герой обладал тремя различными жизнями: собственно Джимми Дэйл – миллионер, получивший в наследство предприятие отца и живущий в собственном особняке с дворецким и шофером. Серый Голубь (Grey Seal) – его «второе Я», которое он придумал забавы ради, но которое впоследствии стало поводом для множества приключений в криминальном мире. Третья его идентичность, самая для нас интересная, Ларри – Летучая Мышь, темная личность в подземном мире города: трущобах и городской канализации. Для перевоплощения в этого персонажа Джимми специально снял небольшую квартиру на окраине города, которую использовал для переодевания и называл своим Святилищем, так же и Бэтмэн хранит свой арсенал, проводит время в размышлениях и перевоплощается в Бэтпещере – специально им оборудованных подземных катакомбах. Действовал Ларри, как и Бэтмен, только ночью и в черной маске, а оружие и специальные приспособления вроде отмычек, маленькой дрели, пилы и электрического револьвера носил на придуманном им самим незаметном поясе. Бэтмэн использует такого же рода пояс для перемещения по отвесным стенам и быстрого подъема на любую высоту, а также на нем он носит оружие.

Почему именно сюжет о миллионере-герое начинает пользоваться популярностью в американской массовой культуре начала XX века? На первый взгляд, миллионер и борец с преступностью – оксюморон. Однако в Америке появление такого образа не случайно в контексте идеи «американской мечты», которая базируется на свободе личности и свободном предпринимательстве и тесно связана с культом self-made-man, особенно актуального для начала XX века.

Реальные исторические личности – миллионеры, поднявшиеся с самых низов социальной лестницы на ее вершину, такие, как Джон Рокфеллер, Генри Форд, Эндрю Карнеги – как раз в это время героизировались в массовом сознании, становились «персонажами» массовой культуры. В контексте нашего исследования особенный интерес представляют фигуры Эндрю Карнеги и Томаса Эдисона.

Первого из них можно условно отнести к типу «магнат одной отрасли», как и Рокфеллера или Джона Моргана. Основой философии Карнеги была идея, что «излишние богатства — это священное бремя, которое накладывает на своего обладателя долг распорядиться им в течение своей жизни так, чтобы эти богатства пошли на пользу обществу»[105]. Эндрю Карнеги до сих пор считается самым крупным филантропом в мире (90% своего состояния потратил на благотворительные цели: театры, библиотеки, больницы, детские центры, научные гранты и прочее), американские газеты неустанно печатали заметки о его благотворительной деятельности. Начинал он с должности телеграфиста на железных дорогах и поднялся до уровня «стального магната» с многомиллионным состоянием благодаря своему предпринимательскому таланту. В глазах общественности это был self-made-man, который не только осуществил американскую мечту, но и не забыл об общественных нуждах.

Другим типом self-made-man является «самоучка-изобретатель с предпринимательской жилкой», например, Томас Эдисон (электричество), Генри Форд (автомобилестроение), Джордж Истмен (фотография). Эдисон – это

105 Материалы сайта Московского Центра Карнеги.
URL: http://www.carnegie.ru/ru/pubs/media/74861.htm

популярная фигура, постоянный персонаж газетных заметок. Он проделал путь от продавца газет в поезде до основателя компании «General Electric Company», а главный его девиз – «Не изобретать то, на что нет спроса». Мы видим self-made-man, соединившего в себе идею американской мечты и веру в технический прогресс.

Однако Бэтмэн, как и его прототипы в палп-журналах 20-х годов, – это уже не те легендарные self-made-men, а их дети. Так отец Бэтмена (Томас Уэйн) с нуля построил империю Уэйн-энтерпрайзис, а его сын идет дальше по лестнице самосовершенствования: он развивает в себе интеллект и духовные качества.

Миллионеры – борцы с преступностью – это второе поколение self-made-men, поколение Великой депрессии, во время которой сильно возрос уровень преступности, и массовой культуре понадобились герои, способные ее победить. Как уже говорилось, с преступностью борются все супергерои, но миллионер – борец с преступностью – это до некоторой степени еще более «сильный» образ.

Вымышленные персонажи, дети «великих» промышленников прошлого, используют унаследованное состояние для помощи людям, причем не в качестве благотворительности; они сами становятся носителями высоких моральных идеалов. В то время как в реальности «излишки» прибыли терялись, на страницах палп-журналов и комиксов этот «излишек» сохраняется, утилизируется, переводится в позитивную ценность, направленную на борьбу с преступностью, происходит своего рода культурная компенсация реальных общественных потребностей в стабильности и безопасности.

Популярность образа Бэтмэна можно объяснить во многом тем, что «социальное» в нем как раз доводится до уровня «фантастического», героического. Для массовой культуры образ Бэтмэна становится своеобразной социальной утопией.

3.2. Особенности и социокультурная функция образа суперзлодеев

Роль суперзлодеев в развитии жанра комиксов о супергерое невозможно переоценить, как самостоятельное явление они несут свою собственную важную смысловую нагрузку.

Суперзлодей и супергерой связаны в единую глубокую структуру, в которой они не просто антагонисты, но и символические двойники. Они оба находятся вне общества, в едином ритме выполняя единую работу по социальному регулированию. Это работа жанра, функция которого отражать и решать в символическом поле огромное количество социальных и культурных конфликтов, снимать напряжение, реагировать на социальные фобии, проговаривая их внутри жанрового нарратива. И фигуры злодеев, как и фигуры героев, возникают не на пустом месте. И те, и другие носят архетипические черты; и те, и другие воплощают социальные ожидания.

Питер Куган приводит классификацию суперзлодеев, выделяя пять типов: монстр, тиран/вражеский командир, сумасшедший ученый, криминальный супермозг, инверсия супергероя. Во многих известных суперзлодеях соприсутствуют разные черты (Виктор фон Дум – тиран и сумасшедший ученый в одним лице, Лекс Лютер – сумасшедший ученый и криминальный супермозг, Ящер – ученый и монстр и т.д.), но в целом с этой классификацией можно согласиться. Итак, поговорим о них подробнее.

Монстр

Монстры всегда существовали в человеческой фантазии, с древнейших времен в мифах и сказках монстрам отводилась важная роль. Уже древние греки сублимировали многие инстинктивные страхи в образах мифологических чудовищ — грифонов, сирен и т.д., но также рационализировали их вне религиозной сферы: античные писатели придумали расы чудовищных людей и животных, которыми они заселили далекий Восток[106]. Монстр, являясь порождением социального воображения, становится носителем принципа

106 Лучицкая С. И. Чудовища // Словарь средневековой культуры. М., 2003, с. 578-582.

инаковости. Он инаков как по отношению к человеку, так и по отношению к природе. На монстра нельзя охотиться как на зверя, он не может быть включен и в культурный контекст. Монстров в комиксах о супергероях много – от вампиров до роботов.

Миссия монстра – утолить голод. Он полузверь (даже когда он полностью технотизирован), поэтому им движет чистое желание, но при этом он может обладать человеческой рациональностью и даже сверхчеловеческим разумом, силой и так далее. Задача человека либо накормить монстра (принести жертву), либо его уничтожить. Сегодня исследователи массовой культуры разрабатывают подходы к современному бестиарию – популярность некоторых монстров связывается с проблемой капитализма и символическим отражением фобий современного состояния глобализованного мира.

Итак, суть монстра проста – он хочет есть. Его питанием может быть кровь (вампиры), плоть (зомби, начиная с образов Вуду и заканчивая современными фильмами ужасов), энергия (роботы, например, Матрица). Он может питаться эмоциями, например, человеческими страхами и так далее. Отдельный класс существ – это инопланетяне-монстры.

Задача монстра уничтожение человека не ради чего-то абстрактного, просто ради насыщения. Находясь на вершине пищевой цепи, человек изобретает «голодного монстра», превосходящего его по силе, сгущая в этом образе страх перед непредставимыми неподконтрольными силами. В эпоху архаики это – хтонические, природные, потусторонние силы, демонические в религиозной картине мира, и социальные, технические, коммуникационные в Новое и Новейшее время. Технический и военный прогресс, огромные капиталы, информационные потоки – все это становится источником символических репрезентаций – чудовищ, которые могут съесть человека, выпить его кровь, энергию и так далее.

Культура – социальное пространство, где все работает по человеческим законам, все находится под контролем, в основе которой находится ценностное ядро, и его надо сохранять, чтобы оставаться *человеком* в данном обществе. В

разных типах культуры это ядро будет разным, но в каждой оно будет. Монстры репрезентируют страхи и тревоги самого общего, невыраженного плана. Культура называет монстра, присваивает ему разные качества, свойства, визуальный облик, превращая в символ, после чего против него выдвигается герой (в нашем случае супергерой), который его нейтрализует. Это повторяется раз от раза – это и есть наративизация социальной фобии и снятие тревоги. Каждая победа супергероя над монстром – это акт коллективной психотерапии и утверждение существующего порядка вещей в круге культуры.

В комиксах монстров предостаточно. В качестве яркого примера можно привести Багряную Сороконожку (Crimson Centipede) – это существо репрезентует страх американцев перед коммунистической угрозой, при этом в качестве монстрообразующего элемента выступает многочисленность как характеристика. Эта абстрактная враждебная многочисленность – внешняя сила по отношению к американской культуре находит воплощение в образе многоножки. Это чудище создано богом войны Аресом для противостояния Чудо-Женщине в «Wonder Woman #169». Сороконжка, по сюжету комикса, грабит американские банки, чтобы спонсировать мировую революцию, символически воплощая страх перед коммунистами не только в идеологическом плане, но и в материальном – как претензии на американскую собственность.

Другой пример монстра – Мерзость (The Abomination). Это персонаж, в которого превращается Эмиль Блонский – югославский шпион, работающий на КГБ. Он противостоит Халку, положительному герою, суперспособность которого также заключается в том, что он превращается в Монстра (Халк – это инвариант сюжета о Докторе Джекиле и мистере Хайде). Управляемый монстр Халк (современный голем по Кнолесу) противостоит озлобленному одержимому монстру Мерзость. В этом противостоянии разворачивается проблема ядерной угрозы и возможности управлять техническим прогрессом. Страх перед абстрактной угрозой обретает символическую форму.

Тиран - командир вражеской армии

Суперзлодеи данного типа встречаются в комиксах довольно часто. Доктор Дум, например, в «Фантастической Четверке». Архетипическим примером данного вида злодея в массовой культуре является Дарт Вейдер («Звездные войны»). Он силен, умен, руководит послушными отрядами преданных ему армий. Он абсолютный диктатор, олицетворение авторитарной власти, противостоять которой невозможно, просто сражаясь с войсками. По мнению Питера Кугана, его отличает от монстра наличие исторических прототипов. Кир, Македонский, Цезарь, Наполеон, Сталин, Гитлер – история знает множество примеров автократии. В символической репрезентации они доводятся до своего максимума, лишаясь психологического измерения. Если внезапно такие персонажи получают психологическую трактовку, это «переворачивает» нарратив (как пример - знаменитый эпизод «Звездных Войн»: «Люк, я твой отец!»).

Диктаторы в комиксе олицетворяют противостояние, прежде всего, демократическим ценностям, и борьба с ним вводит в комикс сильнейшую идеологическую подоплеку. Капитан Америка сражается с Красным Черепом, но в первом же выпуске бьет Гитлера прямым ударов в лицо. Гитлер – невозможный враг для вымышленной вселенной комикса, но Красный Череп становится тем необходимым максимумом диктатуры, который делает возможным противостояние в условиях Второй мировой войны.

Супергерои в борьбе с такого рода врагом часто оказываются в странных отношениях с точки зрения идеологии. Так, не трудно заметить, что Капитан Америка сам по себе является сверчеловеком (ubermench) арийской внешности, и именно он противостоит фашизму. Парадокс лишь на первый взгляд. В любом супергерое всегда кроется потенциал стать тираном. Миллер в «Темном рыцаре» наглядно демонстрирует Супермэна на службе у действующего правительства, Доктор Манхеттен («Хранители» Алана Мура) воюет во Вьетнаме за американскую армию, сжигая напалмом мирных жителей. Идея развита в серии «Супермэн, Красный сын» Марка Миллара (2008): сам Супермэн становится диктатором – правителем всего земного шара, кроме США, где ему противостоит

Лекс Лютер. Возможность выбора сама по себе является залогом свободы, и, в конечном итоге, всякого развития – такова основная мысль Миллара. Так получается, что наличие суперзлодея – единственное, что удерживает супергероя от диктатуры, и что такое суперзлодей в таком случае? Механизм существования свободы. Мы снова приходим к парадоксу.

Проследим причины появления подобных парадоксов. Супергерой утверждает ценностное ядро своей культуры, а для западной культуры одним из ведущих является дискурс свободы. В противостоянии диктатору супергерой утверждает ценность свободы в политическом (демократическом) ее понимании. На жанровом метауровне противостояние супергероя и злодея-диктатора снова и снова ставит вопрос о наличии морального выбора даже перед лицом супервласти (superpower). Диктатор противостоит потенциальному диктатору. Разницы особой нет, только в моральном выборе, который, как ему кажется, совершает каждый из них. Именно его наличие и утверждает ценность свободы в существующей американской культуре. И совершенно неважно, кто этот выбор осуществляет – герой или его враг.

Сумасшедший ученый

Тип врага, характерный для Нового времени, хотя и в исторически более отдаленные времена существовал типаж злого колдуна, жреца, мага и т.д., то есть человека, который может влиять на природу вещей и имеет при этом антисоциальные цели. Архетипические примеры – волшебник Мерлин, Доктор Фауст (Гете), Доктор Мориарти (Конан Дойл) или Доктор Виктор Франкенштейн – все они подводятся под единый тип «Доктора Зло». Подобному типу, Доктору Смерти, противостоит Бэтмэн в первом же выпуске. Остановимся подробнее на специфике и назначении данного злодея, а также тех ценностных максимах, которые утверждаются через это противостояние.

Основную проблему перечисленных злодеев можно понять, исходя из списка персонажей. Они используют знания ради личных амбиций, нарушают профессиональную этику. И если моральные вопросы касаются, прежде всего, свободы выбора, то этические проблемы ставят во главу угла метод, и в

суперзлодейском варианте связку цель-средства. Если поставить вопрос о цели героя, то мы увидим, что на самом деле ее нет. Он служит добру в целом и обладает большим набором методов (средств) на этом поприще, в первую очередь, суперспособностями. Наличие цели тут же превращает героя в злодея. Яркий пример – Озимандия в «Хранителях» Алана Мура, который поставил цель – глобальное спасение человечества, но в качестве средства избрал устрашающее истребление миллионов. В аксиологическом ядре западноевропейской культуры заложена максима: знание – всегда средство, но никогда не цель, а человек никогда не средство, а всегда цель. (Кант) Это правило нарушается злодеями-учеными, именно поэтому им приписывается статус умалишенных – они гении, но при этом безумны, они предают разум, который всегда морален во имя рациональности.

Лекс Лютер – самый яркий пример сумасшедшего ученого. Его прототип Ultra-Humanite был замечен в «Action Comics #14» в 1939 году. Данный персонаж был в инвалидном кресле и обладал телепатическими способностями подобно Профессору X в будущей вселенной Marvel. Сам Лютер дебютировал в 1940 году в «Action Comics #23» уже как сумасшедший ученый. Правда, тогда он был еще не лысый, а лохматый рыжеволосый тип. Персонаж претерпевал изменения, но он никогда не был просто маньяком, жаждущим противостоять Супермэну. Им двигали разные мотивы, и изначально он даже восхищался Супермэном, пока однажды не облысел в результате неудачного эксперимента. Стабильный брэнд Лютера – рационалист, который чувствует, что заслуживает и даже должен править миром, так как он самый умный человек на земле, но вот незадача – появляется Супермэн, сверхчеловек инопланетного происхождения, который ставит Лютера ниже на ступень по эволюционной лестнице, лишая тем самым его притязаний. Цель Лютера – власть по праву, но Супермэн обесценивает это право.

Жрецу, магу, ученому предписано хранить и преумножать знание – залог выживания человеческого общества с точки зрения современной западной культуры. В условиях технического прогресса особенно заметным становится соблазн использования знаний ради достижения собственных властных амбиций.

На общечеловеческом уровне история знает примеры глобальных катастроф, например, Первая мировая война, когда техническое вооружение превращается в самостоятельную цель, вовлекая все большее количество участников и разражаясь беспрецедентным военным конфликтом. Эта проблема поднимается в серии комиксов Мура «Лига выдающихся джентльменов» (1999 - наст. вр.)

Инвариант – экологические катастрофы. Взаимодействие природы и человека всегда вызывало множество противоречий и ставило под сомнение существование как человека, так и природы. Мир индустриального мегаполиса полон конфликтов на уровне экологического дискурса. А конфликты – источник страхов. Яркий пример – женщина-злодей-ученый Ядовитый Плющ, помешанная на экологии и противостоящая Бэтмэну, ее цель –манипуляция людьми при помощи ядовитых растений.

Криминальный мегамозг («мастермайнд»)

Этот тип злодея часто весьма привлекателен для читателя, иногда он вызывает уважение даже у героя. Наиболее популярен данный тип был в палп-журналах и детективах, например, король китайской мафии Фу Манчу или тот же Мориарти, которого Холмс называет Наполеоном преступности. Главное назначение такого злодея – вызов, брошенный герою.

Мастермайнд делает силу героя необходимой, а не избыточной. Можно вспомнить Холмса и его бесконечную скуку. Ему скучно, его разум как машина, слишком сложный избыточный механизм. Мы уже говорили об эскалации, и здесь она работает обратную сторону. Когда у героя появляется достойный соперник, сюжет эволюционирует – появляется схватка, которая развивается во времени. Это не просто дело (case), которое герой решает раз от раза без собственно развития, но процесс, в котором избыточность возможностей героя расходуется на противостояние противнику.

Для комикса о супергероях данный тип злодея наименее характерен и достается в наследство от других жанров. Однако его черты присутствуют во многих суперзлодеях – Лютер, Мастермайнд (Mastermind), Магнетто и др.

Другой аспект криминального авторитета – производство структур, противостоящих корпоративной этике. Стоит привести в пример такого яркого персонажа как Кранк из мультсериала «Черепашки Ниндзя» (Teenage Mutant Ninja Turtles, 1987) – маленький розовый мозг, управляющий действиями не столь интеллектуального Шредера, в подчинении у которого еще менее разумные мутанты Бибоп и Рокстеди. Эта структура деградации отражает общий сюжетный принцип, когда криминальный авторитет плетет паутину и руководит криминальной империей, слабое звено которой как раз и есть понижение интеллектуальности на каждом уровне. Фактически эта структура воспроизводит корпоративный принцип, по которому верхние ступени не доступны более низким, что противоречит ценности карьерного роста и self-made-man. Корпоративная идеология карьерного роста внушает мысль, что, начиная с должности уборщика в Макдоналдсе, можно стать администратором отдельного ресторана быстрого питания. Но реальность принципиально отличается от этой красивой картинки, и структура, во главе которой всегда находится более образованный, рациональный, стратегически дальновидный «Мегамозг» разрушает американскую мечту. Именно поэтому сюжет (далеко не только в комиксах, а гораздо чаще в боевиках и детективах) строится по принципу постепенного прохождения героем уровней сложности – он легко разделывается с нижним звеном, затем уже в более сложных и долгих схватках со средним, пока, наконец, не добирается до главного «босса». Раз за разом герой разрушает горизонтальный карьерный потолок. Он приходит извне, чтобы идеологически провозгласить принцип вертикального роста, разрушив принцип иерархии сверху вниз.

Инверсия супергероя

Это инвариант суперзлодея, принадлежащий непосредственно жанру, возникший и развивающийся внутри него. Злодей, обладающий характеристиками супергероя, но действующий против него. Часто между именно таким злодеем и героем разворачивается личное противостояние. Самые лучшие ранние представители данного класса злодеев – Джокер и Женщина-Кошка. И если

другие типы злодеев имеют широкое распространение за пределами комиксов о супергероях, то эти двое созданы специально для комиксов о супергероях и функционируют по правилам нового жанра.

Важная черта инверсивных злодеев – подтверждение того, что грань между героем и его антагонистом очень тонка. Недаром история комиксов знает множество суперзлодеев, которые перешли на сторону добра и стали супергероями. Например, Черная Вдова (Наташа Романова), Скарлет Витч, Квиксильвер (Quicksilver). Росомаха начинал как суперзлодей, а сегодня это один из самых любимых супергероев издательства Marvel. Есть и те, кто балансирует на грани – та же Женщина-Кошка, например. Ей посвящены отдельные серии комиксов и даже фильм, но при этом она до сих пор то ли враг, то ли друг Бэтмэна. Еще более амбивалентен образ Электры. Ее образ крайне привлекателен, он захватывает воображение читателя или зрителя, но сюжет не дает возможности однозначно причислить ее к ряду супергероев, она остается ниндзя-убийцей.

Наверное, самый сильную и сложную трансформацию пережил образ Джокера. И тому есть ряд причин. Отношения Бэтмэна и Джокера всегда были сложными, и внутренняя логика этих отношений позволяет до сих пор преподносить ставший для читателей и зрителя классическим конфликт все новыми и новыми гранями. Впервые Джокер действует в выпуске «Бэтмэн #1» в 1940 году. Наиболее типичная биография говорит о том, что Джокер был мафиози, но однажды из-за Бэтмэна упал в котел с химическим веществом, после чего приобрел привычный вид: белое лицо, зеленые волосы, кранные губы и сто килограмм безумия. Сам образ вечно улыбающегося жутковатого лица был навеян создателям Джокера – Биллу Фингеру и Бобу Кейну – афишей к бродвейскому спектаклю «Человек, который смеется».

Такая подвижность, пластичность образов характеризует весь жанр комикса о супергерое, что позволяет очень гибко строить сюжеты, совершать неожиданные повороты и развивать жанр.

Один из самых интересных вопросов, связанных с фигурой суперзлодея – кто в действительности является двигателем сюжета в комиксах о супергерое? На

первый взгляд, сюжет разворачивается вокруг противоправных действий злодея, на которого должен реагировать супергерой. Он восстает на борьбу со злом в условиях несовершенного мира, где есть такие безумные маньяки, как Джокер, Ящер, Красный Череп и так далее. Но так ли все просто? Этот вопрос превратился в проблему внутри комиксного нарратива уже в «золотом веке», когда появляются суперзлодеи под общим названием *doppelganger* – злой двойник. Примеров много: Профессор Зуум (инверсия Флэша), Веном (инверсия Человека-Паука), коммунист Багряный Динамо и Железный Человек. Все эти суперзлодеи бросают вызов супергерою, являясь его зеркальными отражениями, они появляются не сами по себе, а в ответ на вызов, который они видят в фигуре супергероя.

Всерьез вопрос об отношениях супергероя и его антагонистов ставит Фрэнк Миллер в своей трилогии о Бэтмэне. Лейтенант Гордон говорит об эскалации (его монолог воспроизводится в фильме «Бэтмэн: Начало» 2005 года): мы начинаем носить полуавтоматическое, они покупают автоматическое оружие и так далее».

Эту идею развивает персонаж графического романа «Темный Рыцарь» (Dark Knight) Фрэнка Миллера – психолог Доктор Бартоломео Волпер в отношении Двуликого Харви Дента. Здесь вопрос эскалации поднимается на психологическом уровне. По мысли Волпера, Двуликий не виноват в своих преступлениях, а виноват сам Бэтмэн. «Его, Бэтмэна, эгоцентричное, сублиматичное поведение – это паутина. В нее попадают более слабые невротики типа Харви, их поведение начинает коррелировать с высоко концентрированным Эго героя. Именно Бэтмэн совершает все преступления через своих так называемых злодеев, как через своих нарциссических заместителей[107]. Миллер описывает публичное медиа-пространство как мембрану, которая становится проводником импульса, возбуждающего маргинальных психопатов, коими славится Готэм Сити. В 1986 году подобные идеи были в тренде. В более развернутом ключе о природе героизма и зла заставляет размышлять Алан Мур в «Хранителях».

---

107 Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. P. 111.

3.3. Идеология в комиксах о супергерое «золотого века»

Мы выделяем три больших идеологических блока, ставших ключевыми для массового сознания американцев тех лет и нашедших свое выражение в трех основных линиях:

1. **Преодоление последствий Великой Депрессии.** После экономического спада, Великой Депрессии, американское общество стремилось вернуть экономическую силу. На это были направлены усилия правительства. Комиксы среди прочих средств массмедиа стали пропагандировать и популяризовать идеи нового курса.

2. **Участие во Второй мировой войне.** Манифестация США на мировой арене как сильного в военном и экономическом отношении государства, преодоление изоляционизма, – все это стало фактором объединения, которое нашло свое воплощение в страстном стремлении вступить в войну. Война – центральная тема комиксов того времени, в них формируется образ врага, в них формируется образ США как военной сверхдержавы и спасителя человечества от угрозы фашизма и коммунизма.

3. **Империализм.** Заявление о себе как об империи, имеющей права на колониальные земли (в том числе острова Тихого океана и Атлантики). Тема преемственности от европейских империй (в первую очередь Римской) стала крайне популярна в годы войны и после нее, а так называемые джангл-комиксы (jungle-comics) стали символом американских колониальных амбиций.

3.3.1. Преодоление Великой депрессии

К концу великой Депрессии, когда Франклин Рузвельт объявляет второй «Новый курс» по регулированию экономической ситуации в стране, а основные сложности кризиса уже преодолены, главным идеологическим посылом массовой культуры становится усиление позиций существующего аппарата власти и упрочение позиций политической и экономической элиты.

Новый жанр комиксов о супергероях последовательно формирует положительный образ политической власти в глазах массового читателя. В настоящее время в исследовательской и читательской рефлексии сложился образ супергероя как человека, ставящего себя выше закона, вершащего самосуд и пропагандирующего месть и насилие вне правовых рамок. Однако такой образ супергероев является более поздним, он складывается в конце XX века в многочисленных графических романах и экранизациях, переосмысляющих супергероя как явление культуры – нередко в негативном ключе. Супергерои «золотого века» американских комиксов законопослушны и действуют в интересах существующей власти, законность и порядок неоднократно провозглашаются супергероями в качестве основных гражданских ценностей.

Великая депрессия считается американскими исследователями ключевым фактором, предопределившим возникновение жанра комиксов о супергероях. Как пишет Брэдфорт Райт, в годы депрессии старые герои больше не соответствовали ожиданиям общества, вчерашний self-made-man превратился в «растолстевшего толстосума», далекого от народа. Новыми героем становится common-man, обычный человек, городской житель. Это касается всей американской культуры тех лет. Становятся популярны литературные герои Джона Стейнбека, фильмы Джона Форда и Франка Капры и т.д.[108] Супергерой благодаря двойной идентичности как раз соответствует этому новому запросу. В качестве примера можно привести Супермэна, который совершает свои подвиги и становится общеамериканским символом наравне со статуей Свободы, при этом ведет жизнь обычного журналиста. Его возлюбленная Льюис влюблена в него как в Супермэна и отвергает его ухаживания в качестве коллеги по работе.

Как было показано в первой главе, в комиксах о супергероях создается целостный вымышленный мир, который встраивается в картину представлений читателя. Новые герои близки читателю, благодаря чему становится возможным крайне насыщенное идеологическое содержание. Все супергерои борются с

108 История литературы США. Том 5. Литература начала XX века / Е.Стеценко, М. Коренева. - М.: ИМЛИ РАН, 2009. – 992 с.

социальным злом, но в то же время восстанавливают доверие власти и формируют положительный образ финансового магната, бывшего self-made-man. Супермэн и Бэтмэн – два самых популярных супергероя «золотого века» – становятся символами двух разных направлений в русле единого идеологического послания. Эти два направления можно условно обозначить как:

1) репрезентация власти и восстановление доверия;

2) восстановление положительного образа крупного капиталиста.

Борьба с социальным злом и восстановление доверия власти. Герои борются с последствиями экономического кризиса: коррупцией и криминалом, то есть социальным злом. Так с самого первого выпуска Супермэн выступает как борец с коррупцией. Он борется с ней и как инопланетянин, обладающий сверхспособностями, и как журналист.

Уже первый выпуск «Action Comics» содержит рассказ о расследовании коррупционной цепочки, ведущей к сенатору Белого Дома. На рисунке (Приложение 1, рисунок 16) мы видим последовательную цепь событий. Журналист Кларк Кент (на переднем плане справа в темном костюме) видит, как сенатор общается с неким околокриминальным субъектом. Из речи сенатора становится ясно, что тот собирается получить крупную взятку. Вместо того чтобы предать ситуацию огласке или обратиться в правоохранительные органы, Супермэн пытается добиться правды от предлагающего взятку героя собственными методами: держа преступника за ногу, он летает над городом и периодически ударяет его током. Таким образом, Супермэн сам становится на место полицейского или агента ФБР и превращается в орудие возмездия. Тот факт, что он носит преступника над городом по небу (к тому же сам он прибыл на землю с другой планеты), символически превращает наказание в кару небес. Завершается эпизод комикса тем, что Супермэн приносит преступника на крышу Белого Дома: небесная кара и власть становятся, тем самым, единым целым. Сам Белый дом показан нам сверху, мы видим его как бы с точки зрения Супермэна, который, обладая всей полнотой возможностей, все же подчиняется юридическому праву, выполняя предписание закона. Подчиненность Супермэна

закону можно проиллюстрировать эпизодом комикса начала мировой войны. Супермэн хочет пойти на фронт и так старается пройти медосмотр, что своим рентгеновским зрением читает сквозь стену буквы на плакате в другом кабинете. Его признают слабовидящим и негодным к службе в армии, в итоге он вынужден остаться на родине и по-прежнему сражаться с криминалом. Эта история демонстрирует законопослушность Супермэна, ему и в голову не приходит нарушить постановление о своей непригодности к службе, он подчиняется закону, как должен делать любой американец.

Таким образом, кара небес, подкрепляя и обосновывая земной закон, легитимирует политическую власть, наделяет ее большими возможностями. Сам Супермэн, попавший на землю с неба – другой планеты, становится помощником и в то же время символической репрезентацией власти. Он не просто берет на себя функции некого безличного карающего правосудия, но символизирует конкретную политическую власть, которая при помощи его сверхспособностей наказывает преступника.

Большую роль играет и негероический облик Супермэна. Супермэном восхищаются за его сверхспособности, в то время как его журналистская деятельность часто воспринимается читателем как фон или сюжетное дополнение. При ближайшем рассмотрении журналист и супергерой дополняют друг друга в момент совершения подвигов. Именно журналист замечает преступление и пишет впоследствии статью о нем, но Супермэн, обладающий огромной силой, репрезентирует всю мощь закона, на стороне которого он выступает. Этот тандем подчеркивает важность каждого отдельного человека – жителя правового государства, и в то же время показывает силу закона, который стоит за добропорядочным гражданином. Гражданское право противопоставляется криминалу, за которым нет реальной силы, ведь Супермэн легко может справиться с любым преступником.

В качестве супергероя Супермэн спасает людей от разного рода природных катаклизмов, и эти подвиги постоянно соседствуют с борьбой против социального зла. Они часто дополняют друг друга. Одновременно Супермэн и предотвращает

автокатастрофу, и раскрывает преступный заговор. Так в «Action Comics #5» Супермэн спасает долину от наводнения, а в предыдущем выпуске раскрывает заговор владельцев спортивных команд.

Великая депрессия и криминал становятся сродни природным или техническим авариям, непрогнозируемым и случайным. Такого рода сопоставления дают читателю представление о том, что кризис в стране подобен прорыву плотины или автокатастрофе. Через подобное сравнение снимается обвинение в адрес власти, которая не может предотвратить финансовый кризис, подобно тому, как Супермэн не способен предсказать и предотвратить наводнение. Супермэн борется «как сумасшедший», чтобы сдержать прорыв плотины и успеть эвакуировать людей, но не в его силах остановить плотину, сметающую все на своем пути, подобно постигшей Америку финансовой катастрофе. Устрашающий вид плотины, огромные толщи воды и маленькая фигурка человека, хоть и Супермэна, на фоне этой глобальной опасности показывает читателю неподвластность некоторых явлений, в том числе экономического кризиса, человеческой воле, и даже государство, символом которого является Супермэн, не может их остановить.

Итак, Супермэн выступает как символ закона и в его высшем, божественном смысле, и в смысле юридическом. Он наглядно показывает, что сила на стороне закона, и восстанавливает кредит доверия политической власти, пошатнувшийся в годы депрессии.

Восстановление положительного образа крупного капиталиста self-made-man. Супергерои не только устанавливают и поддерживают новый тип героя – рядового горожанина, который может и должен сопротивляться социальному злу, но и становятся носителями идеологии, цель которой восстановление авторитета крупного капиталиста. После «политики невмешательства» правительства Гувера, приведшей к экономической катастрофе, кабинету Рузвельта приходится восстанавливать не только доверие общества к власти, но и авторитет экономической элиты. В результате политики «Нового курса» в США укрепились позиции крупной буржуазии, что прослеживается во

всех сферах экономики: промышленности, банковской системе, аграрном секторе. Концентрация производства и банков усилилась. Как пишут исследователи истории данного периода, наиболее благоприятные последствия эта политика имела для ведущих групп американского монополистического капитала[109].

Как было сказано выше, второй по популярности после Супермэна супергерой Бэтмэн является миллионером – борцом с преступностью, но Бэтмэн – не единственный герой-богач, решивший сражаться со злом. В том же русле действовали менее известные супергерои, такие как богатый коллекционер оружия Картер Холл, ставший борцом с преступностью под именем Человек-Орел. Богатый «бездельник» Вэстли Доддс, в супергероическом амплуа известный как Песочный Человек, по ночам боролся с криминалом. Все они продолжали традицию восхищения старыми героями, существовавшую в контексте актуального в начале XX века культа self-made-man и этики успеха. Бэтмэн, являясь героем-миллионером, соединяет в себе идею экономического благосостояния и идеальные этические качества.

Бэтмэн не отличается от обычного человека по своим физическим качествам, и это выделяет его среди других супергероев, которые обладали невероятной физической силой, скоростью или способностью летать. Иначе говоря, он «обычный парень» в компании супергероев. В то же время его супергероическое поведение отличает его от миллионеров, противопоставляет «толстосумам», которым нет дела до простых людей.

Будучи владельцем огромного состояния, он оказывается способен самостоятельно изобрести или же купить новейшие технические разработки в области вооружения. Технические приспособления, в свою очередь, становятся как бы продолжением его тела, будь то плащ-крылья или приборы ночного видения его сверхскоростного бэтмобиля. Фантастическая (сверхчеловеческая) составляющая образа находит вполне реальное, правдоподобное объяснение и оказывается опосредованной, во-первых, несметным состоянием Бэтмэна, во-

109 Согрин, В. Новый курс Ф. Д. Рузвельта: единство слова и дела // Общественные науки и современность, 1991. N 3.

вторых, приобретенными в ходе самосовершенствования знаниями и интеллектуальными способностями. Таким образом, как супергерой он становится символом борьбы с экономическим кризисом, а как человек – восстанавливает пошатнувшийся авторитет крупного капитала.

В образе Бэтмэна сходятся социальные и фантастические мотивы. Так, например, когда Брюс Уэйн спорит со своим приятелем в кафе на страницах «Detective Comics #53» о судьбе Готэма, он выступает на стороне закона и порядка, защищает положительный образ города и надеется на улучшение ситуации, обличает социальное зло. Однако, переодеваясь в костюм летучей мыши, он становится полумифическим существом и борется с опасностями не только социального криминального характера, но и фантастическими, полусказочными. Его врагам часто присущи нечеловеческие черты.

Итак, два самых популярных в истории американского комикса супергероя – Супермэн и Бэтмэн – образуют тандем, повторяющий структуру власти США. В Америке с 1877 года складывается система власти, в которой, с одной стороны, влияние и авторитет имеют крупные отраслевые магнаты (это быстро выросшие финансовые гиганты, монополизировавшие крупные производства и целые отрасли: сталь, железные дороги и т.д.), с другой стороны, в экономических интересах промышленных и финансовых кругов активно используют власть политические партии. Этот архетип власти был сформирован еще американскими отцами-основателями, которые «в эпоху образования США и независимого государства соединили твердую защиту экономических позиций высшего класса с политическим реализмом и просвещенным подходом к моделированию политической власти, имевшими следствием разнообразные компромиссы с нацией»[110]. Таким образом, складывается союз между промышленниками и политиками, претерпевший ряд метаморфоз в течение XX века, но оставшийся нерушимым до сих пор.

---

110 Там же.

3.3.2. Вторая мировая война и колониальные амбиции США в комиксах о супергероях

С 1940 года военная пропаганда постепенно становится основным содержанием идеологического посыла комиксов о супергероях. В комиксах формируется образ США как сильного военного государства, победителя во Второй мировой войне. Через яркие наглядные образы врагов формируются представления об угрозе, нависшей над страной. В комиксах конструируется образ врага и четко проводится различие между идеологическим врагом и расовым.

Еще до начала военных действий в Европе и уж, тем более, до вступления в войну США в комиксах появляются сюжеты, связанные с военной тематикой: боевыми действиями, шпионажем. Типичными становятся рисунки (Приложение 1, рисунок 17), на которых изображен Супермэн, поднимающий танк. Эта картинка никак не связана с сюжетом комикса, она призвана единственно продемонстрировать силу супергероя и – опосредованно – мощь армии США. Совершенно неясно, какой армии принадлежит танк, поднимаемый Супермэном в воздух; также неясно, для чего ему потребовалось поднимать танк в воздух. Подпись на рисунке рассказывает о невероятной силе Супермэна, надежде всех обиженных и несчастных, и о том, что Супермэн никогда не допустит войны. Символически данный рисунок может быть прочитан так: «никакой танк не должен коснуться американской земли».

На страницах комиксов Соединенные Штаты вступают в войну задолго до ее фактического объявления. В марте 1941 года, более чем за полгода до официального объявления войны Японии, начинает выходить журнал комиксов «Captain America Comics #1», главным героем которого становится Капитан Америка, первый супергерой, созданный по политическому заказу. В первом же выпуске он бьет кулаком по лицу самого Гитлера (Приложение 1, рисунок 18), прикрываясь от летящих в него пуль щитом. Щит – главный атрибут этого супергероя, символического защитника Америки от врага.

Комикс формирует представление о том, что главной целью Гитлера является захват США. Эту идею нередко транслируют появляющиеся на страницах комиксов географические карты. Так на рисунке на столе, стоящем позади Гитлера, лежит карта США, а под ней листок с надписью «Планы на США». Эти, так называемые, планы на США помещаются в центр военной пропаганды. Например, один из комиксов о Бэтмэне показывает воображаемые картины захвата Готэма японской армией, жестокость по отношению к американским солдатам, женщинам и детям. На рисунке (Приложение 1, рисунок 19) мы видим, как фашистские войска оккупируют город Бэтмэна, Готэм, а потом расстреливают американских солдат, отказавшихся принести присягу императору Японии.

Любопытен и факт исключения советских войск из представляемой в комиксах картины боевых действий. Следует заметить, что союзники вообще редко изображались в комиксах – это противоречило бы формируемому представлению о ключевой роли США в победе. Читатель комиксов военного времени мог быть уверен, что американские герои сражаются с фашистской осью практически в одиночку, при помощи горстки китайских и британских войск. Китайцы, мало отличимые от японцев, все же обозначаются в качестве союзников в комиксах, хотя и редко. Однако советские войска изображались еще реже. В основном в комиксах упоминались русские партизаны, которые «своим героизмом вдохновляли весь русский народ»[111]. Даже в сериях, посвященных подвигам советских красноармейцев, обязательно присутствовало упоминание о США. Например, на рисунке (Приложение 1, рисунок 20) мы видим, как русские герои Иван Ванин и его семья слушают по радио «Великого президента Рузвельта» (как они его называют), который сообщает об открытии нового фронта против Германии в Европе.

Речь Рузвельта подкрепляется (для большей наглядности) его визуальным изображением: Рузвельт не только вещает по радио, но и зримо присутствует в

111 Kuzma, Russian Hero // Heroic Comics #26. Eastern Color, 1944.

мире русской деревни. Радость на лицах советских солдат призвана показать их надежду на скорое завершение войны благодаря вмешательству американских войск. Можно также сказать, что *отсутствие* упоминаний СССР в комиксах о супергероях и встраивание в рассказы о советских партизанах американских реалий не только предлагает альтернативную историю, но и формирует образ СССР как латентного врага – врага будущей холодной войны: Советский Союз таит собой угрозу, не замечать которую можно лишь временно, пока идет война.

Образ врага в комиксах о супергероях

Основные враги супергероев времен Великой депрессии – это нечистоплотный политик-коррупционер и предприниматель, обманывающий покупателя или связанный с криминальной деятельностью. На смену им приходит враг военного времени – шпион и захватчик. В комиксах этого периода можно выделить два характерных типа таких врагов по национальному или, как мы увидим, расовому признаку с одной стороны (японец) и идеологическому с другой (немец).

В годы войны ненависть к японцам была невероятно сильна. По словам Б. Райта, никогда Америка не ненавидела другой народ так сильно, как японцев, особенно после Перл Харбора. Причем ненависть была не межнациональная, а именно межрасовая[112]. Если образ немца-фашиста не совпадает с образом рядового немца, не поддерживающего нацистскую идеологию, то в отношении японцев такого разделения не было. Японцы изображались как монолитная «желтая угроза», нависшая над Америкой. «Желтая угроза» – словосочетание до сих пор крайне распространенное в СМИ в связи с экономическим ростом Китая в конце XX века. Возникло оно в конце XIX века и приписывается немецкому канцлеру Вильгельму II. Эта формулировка снискала популярность в Америке и нашла яркое отражение в массовой культуре тех лет.

Заметим, что образ «желтой угрозы» присутствует в мире американского комикса еще с начала XX века. Тогда в палп-журналах и комиксах были

112 B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 45.

популярны истории о зловещих главарях китайской мафии, самым известным из них которых был английский роман Сакса Ромера о Фу Манчу (Fu Manchu)[113]. Персонаж Фу Манчу, перенесенный на американскую почву, стал символом китайской мафии, породив множество продолжений. Кроме того, этот образ стал прототипом и для множества персонажей палп-журналов и комиксов: Желтый Паук (The Yellow Spider), Ву Чунг Фу (Mr. Wu Chung Fu), Голубоглазый Манчу (The Blue-Eyed Manchu), Ву Фанг (Wu Fang) и др.[114] Со злым гением Ву Фанг (Wu Fang) борется Детектив Дэн, один из самых известных детективов американских комиксов. «Желтой угрозе» противостоит и предшественник супергероев Слэм Брэдли.

На рисунке (Приложение 1, рисунок 21) мы видим Слэма Брэдли, который дерется с многочисленными китайцами, представителями китайской мафии. Ненависть на лице героя, размахивающего врагом в воздухе, безусловно, должна была весьма импонировать читателям.

С китайской мафией борются практически все супергерои: Бэтмэн, Сэндмэн (Песочный Человек), Зеленый фонарь и другие. Постепенно связь «желтой угрозы» с китайцами лишается своей актуальности, перестает упоминаться национальная принадлежность «желтых» врагов. Внешний конфликт с Японией в комиксе был, таким образом, представлен как логическое следствие внутреннего конфликта, исторически возникшего в эмигрантской среде начала XX века. Для массового сознания подобный переход или перенос был самоочевидным. Если вначале мы видели персонифицированную «желтую угрозу» в лице главарей китайской мафии, то к 1940 году ни о каких конкретных злодеях речи нет – над Америкой нависает угроза войны, китаец уже ничем не отличается от японца. Внешность врагов искажена, все индивидуальные отличия стерты, они превращаются в безликую массу. Это могли быть антропоморфные существа с клыками и когтями, «нелюди». За японцами закрепились обидные прозвища:

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

114 The Clones of Fu Manchu and Sumuru, 2005.
URL: http://www.njedge.net/~knapp/clones.htm

«желтые обезьяны», «грязные желтые черти», «маленькие желтые собачки» и т.д., отсылающие к их «нечеловеческому» происхождению. На рисунке (Приложение 1, рисунок 22) мы видим, как Бэтмэн сражается с многочисленными китайцами, над которыми возвышается их главный повелитель – зеленый идол.

Иным было конструирование образа врага-немца. В отличие от безликих, зооморфных японцев, в комиксах изображается несколько типажей нацистов. В одном варианте это грубые и жестокие военные. Немецкого офицера можно отличить по моноклю и шраму на щеке. Иконография так же, как и в случае «желтой угрозы», заимствуется из более ранних комиксов, где таким же образом изображался криминальный преступник. Монокль маркировал персонажа как злодея, здесь естественным образом осуществляется переход к новому типу врага, но привычный для читателя образ.

Другой тип – это глупый толстяк, карикатурный персонаж, победить которого супергерою не трудно. И опять же иконография заимствуется из более ранних комиксов комического плана.

Но чаще нацисты изображались как самые обычные люди, например, работники радиостанций, заводов или ученики колледжей, посланные, как говорится в комиксе, нацистскими диктаторами для пропаганды их идей. На рисунке №16 они избивают американского школьника вдесятером против одного, но их внешность не выдает в них злодеев, черты не искажены и не обезображены.

Таким образом, если ненависть к японцам была тотальным явлением, то к немцам применялся более дифференцированный подход.

В комиксах о Лиге Справедливости бритоголовые верзилы, «серые рубашки», пропагандируют фашистский режим – например, выступают перед рабочими детроитского автомобильного завода (Приложение 1, рисунок 23). Их главная задача, как объясняется в комиксах, саботаж нормальной работы американской промышленности. Комиксы пытаются показать читателю, что за убедительной речью агитаторов скрываются преступные намерения против американской нации. На рисунке читатель визуально оказывается в толпе, слушающей пропаганду фашизма и таким образом ощущает на себе действие

пропаганды. На следующей картинке ракурс меняется, теперь читатель со стороны «серых рубашек» смотрит на толпу и видит лицо возражающего мужчины. В конце концов, читатель понимает, что фашисты собираются расправиться со смельчаком и убеждается в правильности слов последнего о том, что фашисты против свободы личности (читай: американской демократии). Читатель оказывается на стороне супергероя Флэша, который хочет помочь мужчине постоять за себя против «серых рубашек».

Если «желтая угроза» – это враг, не вызывающий никаких сомнений, образ фашиста или немца-фашиста, напротив, специально конструируется. Примером последнего может послужить обложка выпуска «All Stars Comics #24» (Приложение 1, рисунок 24). Здесь читатель оказывается в роли зрителя в кинотеатре, где демонстрируется изображение четырех всадников Апокалипсиса в образе немцев: германского варвара, Фредерика Великого, кайзера Вильгельма II и Адольфа Гитлера. Подпись к картинке гласит «Это наш враг!». Зритель наблюдает за тем, как супергерои на балконе и американские военные в партере знакомятся с врагом: они *смотрят кино*, и одно это дистанцирует зрителей от реальной угрозы. К тому же немцы показаны как персонажи христианской мифологии – всадники Апокалипсиса, что еще больше отдаляет их от повседневной реальности.

Искусственность конструирования образа нациста в рассмотренном комиксе лишний раз подчеркивает зазор между врагом-японцем и врагом-немцем. Немецкие нацисты показаны как люди, агитирующие за диктаторский режим, но не как «плохая нация». Врагом объявляется фашизм как идеология. В комиксах то и дело подчеркивается разница между нацистами и обычными немцами, живущими в Германии. В комиксах часто встречается уважение к немцам. Один из супергероев издательства Marvel, сам будучи немцем, борется напрямую с Гитлером. Германия показана как страна, изнутри сопротивляющаяся фашистскому режиму. Капитан Америка называет немцев-иммигрантов «хорошими ребятами». Сами немцы заявляют о себе со страниц комиксов, например, так: «Я немецкого происхождения, да! Но я и хороший американский

гражданин!»[115]. Любопытно, что хорошие иммигранты-немцы тем самым противопоставлялись «наследникам» «плохих» (в условиях фикционального пространства комикса) китайских иммигрантов начала XX в. – японцам, объединенным под общим названием «желтая угроза». Можно предположить, что в этом факте проявляется особое отношение США к европейской культуре. Страна в эти годы стремилась преодолеть культурную изоляцию, утвердить свои европейские корни.

Комиксы о супергероях, как многие другие американские средства массовой информации, постоянно транслировали идею о ключевой роли США в войне. Если супергерои Великой депрессии символизировали надежду на лучшую жизнь, а в период войны они персонифицировали всю американскую нацию – участника военных действий, то после войны они становятся символом победы США в войне. Таким образом, агитируя против идеологии нацизма, США формируют образ расового врага и культивирует идею расизма. Получается интересная конструкция: идеологический враг в лице СССР не присутствует в комиксах, коммунизм почти никогда не упоминается, зато фашизм объявляется вражеской идеологией прежде всего потому, что в планах фашистов – завоевание Америки, а значит, они являются прямой угрозой независимости страны и американской демократии. Идеология нацизма, против которой выступает прямая пропаганда, подспудно развивает и популяризирует идеологию расизма, что также наглядно представлено и в колониальной тематике комиксов.

Образ США как империи в комиксах

Помимо преодоления последствий Великой депрессии, восстановления доверия власти и военной пропаганды, комиксы были наполнены еще одним типом идеологического содержания. Еще в 1920-х основой внешней политики Соединенных Штатов было стремление занять вместо Англии положение политического центра мира, что требовало полного переустройства системы

115 Captain America Comics #5. NY.: Marvel, 1941.

международных отношений на основе создания глобального баланса сил великих держав под эгидой Вашингтона[116]. Со времен Первой мировой воны США преодолевали «изоляционизм», который к середине века превратился в довольно маргинальное политическое явление.

Внешняя политика преодоления «изоляционизма» не просто выводила США на мировую политическую арену как серьезного в экономическом и политическом плане игрока, но и как новую колониальную империю. И хотя в середине XX века колониальная система была близка к кризису, а после Второй мировой войны прекратила свое существование в старом виде, для США в 1930 – 1940-х важно было обозначить зоны политического и экономического влияния. Напомним, что после Второй мировой войны произошел решающий слом колониальной системы (в 1947 обрела независимость Индия, в 1960 еще целый ряд африканских владений). Но до той поры у историков есть все основания утверждать, что США проводила колониальную политику в отношении островов Тихого океана (так называемые Малые тихоокеанские острова; остров Навасса, Северные Марианские острова, Гуам, Восточное Самоа и другие) и Атлантического океана (Американские Виргинские острова, Карибский бассейн и др.) Империалистическая идеология США в XX веке стала предметом многочисленных постколониальных исследований, начало которых положила известная книга Эдварда Саида «Ориентализм: западные концепции Востока» (1978). Не претендуя на широкие обобщения, ниже мы лишь очертим те идеологические модели, которые задействовались в комиксах указанного периода.

Пропаганда, поддерживающая политику империализма, развивалась по двум основным направлениям:

1) легитимизация колониального строя;

2) преодоление изоляционизма путем символической преемственности от греко-римской цивилизации.

---

116 Мельтюхов М. И. Упущенный шанс Сталина. Советский Союз и борьба за Европу: 1939—1941 (Документы, факты, суждения). М.: Вече, 2000.

Колониальные мотивы в комиксах

В массовой культуре наиболее известным персонажем, связанным с приключениями в джунглях, в начале XX века был Тарзан, персонаж книги Эдгара Берроуза «Тарзан, приемыш обезьян» (1912 год). Впервые этот роман вышел в палп-журналах в 1912 году, а отдельной книгой в 1914 году. Тогда же он был впервые экранизирован. История о Тарзане стала невероятно популярной. Кроме огромного количества книг, написанных самим Берроузом и другими авторами, персонаж также появлялся во многих фильмах, телевизионных передачах, на радио, в комиксах и пародиях. Нас этот персонаж интересует, во-первых, с точки зрения многочисленных подражателей, появившихся как в палп-журналах, так и в комиксах, а во-вторых, с точки зрения тех колониальных мотивов, которые наполняли произведения различных жанров от юмористических до хоррора, особенно же это было справедливо для приключенческих комиксов. Серия «Action Comics» издательства DC Comics в каждом выпуске содержала истории о приключениях белых колонизаторов в джунглях Африки или о трудностях покорения «Дикого Запада».

На рисунке (Приложение 1, рисунок 25) представлена характерная обложка сборника комиксов. Изображения огромных горилл – типичное явление, такого рода картины превратились в клише после выхода в 1933 фильма «Кинг-Конг». Практически каждый комикс или палп-журнал содержал подобные истории о приключениях белых людей в дебрях Африки или на островах Тихого океана.

В комиксах о супергероях также часто встречается колониальная тематика. Например, один из выпусков комикса о Бэтмэне посвящен приключениям супергероя в джунглях. На рисунке (Приложение 1, рисунок 26) изображены Бэтмэн и Робин в духе многочисленных джангл-комиксов того времени. Герои часто изображались в момент опасности или напряженной борьбы с дикими зверями или аборигенами. На данной обложке комикса изображен как раз такой момент – черная пантера атакует Робина, а Бэтмэн пытается спасти друга. Важно заметить, что ради джангл-комиксов Бэтмэн даже меняет свой внешний облик; от

его костюма остается лишь маска, которая позволяет идентифицировать его как супергероя.

В выпуске «Detective Comics # 56» Бэтмэн борется сразу с прибывшими из неизвестных стран дикарями. Индеец с гипертрофированной мускулатурой, напоминающий многочисленных горилл из приключенческих комиксов о джунглях, призывает своих единомышленников, уродливых дикарей, выгнать людей из города. Облик дикарей крайне уродлив, изо рта одного из них вырывается пламя.

В выпуске «The Batman #2» Бэтмэн расследует историю, в которой ученый привозит из Африки уникального «первобытного человека», ставшего на родине божеством для аборигенов-пигмеев. Вслед за своим божеством пигмеи последовали в США, где с ними пришлось бороться Бэтмэну. На рисунке (Приложение 1, рисунок 27) мы видим озадаченность супергероя и ученого при виде первобытного человека, отличительная черта этого существа – его белая кожа, так как этот великан – предок белого населения земли. Тот факт, что темнокожие пигмеи по своему желанию его боготворят, вводит в комикс недвусмысленную расистскую тематику.

Джангл-комиксы (jungle-comics) – апогей колониальной тематики, эта серия рассказывала о приключениях белого героя в джунглях среди аборигенов. Белый герой, мужчина или женщина, всегда изображался как повелитель, король или даже божество для аборигенов. Часто герои джангл-комиксов обладали чертами супергероев.

Главной задачей героев в джунглях было противостоять местному национализму и давать отпор вождям аборигенов, которые пытались провозглашать независимость. За сопротивление местному диктатору, героиня комикса «Шина, королева джунглей» была даже награждена медалью Французского правительства.

Комиксы показывали коренное население как необразованное, «примитивное», поклоняющееся духам и магии. В комиксе «Камилла, королева джунглей» героиня силой выпытывает у шамана секрет амулетов, державших в

страхе всю деревню. Выясняется, что амулеты были пропитаны ядом, и поэтому их владельцы погибали. После разоблачения местные жители прогоняют шамана, а Камиллу объявляют своей королевой.

Можно заключить, что в комиксах формируется идеологическое представление о колониальном конфликте между белой цивилизацией и жителями стран Африки, Азии и островов Тихого океана. Возникает два стереотипа по отношению к аборигенам: они, с одной стороны, комичны в силу своей необразованности и глупости, с другой стороны – опасны.

Символизация этой опасности происходит на двух уровнях:

А) Первобытность и доисторичность. Кинг-Конг, борющийся с птеродактилями и бронтозаврами или первобытный великан, найденный в дебрях Африки из комикса о Бэтмэне, огромные гориллы (предки людей) – все они указывают на доисторический период, в котором пребывают неосвоенные белой цивилизацией земли. Основой противостояния становится столкновение современного цивилизованного человека с самим собой в доисторический период, со своим доисторическим варварским «я». «Это наше прошлое, это мы в прошлом», – говорят комиксы (и другая массовая культура) о коренных жителях колоний. Более высокий уровень цивилизации позволяет колонизаторам нести миссию по воспитанию или даже очеловечиванию этих диких первобытных людей.

Б) Другой вариант – это противостояние научного знания опасным диким верованиям местных аборигенов. Вера в магию и колдовство, которая постоянно демистифицируется белыми героями комиксов (они раскрывают секреты шаманов), переносит противостояние в морально-этическую и даже религиозную область. Белый человек освобождает туземцев от невежества, от страха перед примитивным колдовством, духовно наставляет аборигенов, что опять же должно демонстрировать положительную воспитательную роль колонизаторства.

Колониальная тематика неспецифична для комикса о супергероях, но существующие в обществе стереотипы проникают и в эту сферу, расширяя идеологическое поле, присутствующее в нем. Белые супергерои покоряют дикую

природу, выводят на исторический путь развития первобытное прошлое, несут просвещение в темный варварский мир, делают его безопаснее и лучше. Колонизация встраивается в картину мира читателей как безусловное благо.

В то же время, как и в случае с «желтой угрозой», комиксы не изобретают нового «врага», но заимствуют этот образ из своей собственной истории. На наших глазах происходит перенос иконографии Кинг-Конга на соответствующую иконографию аборигенов. Интересны и промежуточные варианты (Приложение 1, рисунок 28) Рисунок демонстрирует варианты изображения гориллы антропоморфного телосложения. Если сам Кинг Конг изображен в виде вполне натуралистичной обезьяны, то «Каанга комикс» демонстрирует образец плохого рисунка, который с большей наглядностью отображает символический и идеологический подтекст – горилла напрямую соотносится с чернокожим человеком. Ошибки в анатомии гориллы (прямая спина, узкий таз и широкие плечи и так далее) не противоречат, а наоборот, подтверждают значение сцены. На обложке джангл-комикса показано противостояние белого человека и аборигена. Важно подчеркнуть сходство изображаемых ситуаций на рисунках Б и В – на обоих белый герой дерется, защищая белую женщину, противником выступает горилла и абориген. Как и горилла, абориген выше ростом, обладает более развитой мускулатурой и непропорционально маленькой головой. Это противостояние – общее место для всех джангл-комиксов: белый герой спасает девушку, опасность исходит от черных жителей джунглей. Даже обложка Бэтмэна (Приложение 1, рисунок 26) подчеркивает этот факт – на Робина нападает *черная* пантера.

Перенос качеств обезьяны (гориллы или орангутанга) на человека иной расы не является новым для культуры США. Уже в начале XIX в. открыто (в расистских трактатах) и имплицитно (в художественной литературе) проводилась устойчивая аналогия между обезьяной и черным рабом. Эта аналогия, с явным расистским акцентом, жива по сей день; например, она активизировалась после избрания президентом Барака Обамы, о чем свидетельствуют многочисленные интернет–сайты сети Интернет. История комикса в миниатюре повторяет историю

американского расизма. Внутренний расизм (по отношению к американским неграм и индейцам) проецируется вовне, переносится на жителей бывших колоний.

Преемственность от Греко - Римской цивилизации

В комиксах 1940-х годов не только легитимируются колониальные амбиции США, но и утверждается ее связь с европейской культурой. Комиксы о супергероях отражают желание США заявить свою преемственность европейской культуры, в первую очередь, римской античности. Многие супергерои становятся носителями греко-римской символики. Например, супергерой Флэш (Flash), умеющий развивать огромную скорость, носит шапку с крылышками Гермеса, а Зеленый фонарь (Green Lantern) борется в одном из выпусков с Медузой Горгоной. Своего пика пафос преемственности от римской имперской цивилизации достигает в комиксах о Чудо-Женщине (Wonder Woman). Постоянное присутствие греко-римской символики и атрибутики вперемешку с американской позволяет говорить о растущем самосознании американской нации как новой империи, продолжающей античную традицию.

Этот персонаж появляется в контексте новой исторической ситуации – Второй мировой войны. Впервые история о ней публикуется в «All Star Comics #8» в декабре 1941 года. Чудо-Женщина, в обычной жизни принцесса Диана или Диана Принс (среди амазонок она называлась принцессой Дианой, а в качестве секретаря в генштабе армии США Дианой Принс), была придумана профессором психологии, одним из изобретателей детектора лжи, консультантом компании «DC Comics» Уильямом Молтоном Марстоном[117].

Биография Чудо-Женщины создана в духе мифов Древней Греции. Мать Чудо-Женщины, Ипполита, царица амазонок, лепит свою дочь Диану из песка, а богиня Афродита вдыхает в нее жизнь (используется сюжетная модель мифа о Пигмалионе). История амазонок стилизована под античную мифологию: они жили в Европе и были непобедимыми воительницами до тех пор, пока Геркулес

117 The Wonder Woman Pages. URL: http://www.wonderwoman-online.com

обманом не поработил их. Не стоит удивляться, что имена греческих и римских богов и героев перемешаны, они используются, вероятно, по принципу наибольшей узнаваемости американским читателем.

Ипполита умолила Афродиту освободить их от унизительного рабства и в итоге богиня позволила амазонкам уединиться на райском острове в Эгейском море, где они жили, не старея, скрытые от мира мужчин. Жизнь принцессы Дианы представляла беспечное существование, но однажды летчик-истребитель Стив Трэвор упал на остров, подбитый вражеским самолетом. Ипполита узнает волю богов: нужно послать воительницу в мир, чтобы та помогла человечеству справиться с нависшей угрозой — Второй мировой войной. Объявляются состязания, которые выигрывает принцесса Диана. Вооруженная острой диадемой, летающей по принципу бумеранга, браслетами, способными отразить пули врагов и лассо истины она возвращается в США, движимая романтическими чувствами и ответственностью за судьбу человечества перед лицом войны. Ее главным врагом-антагонистом становится сам бог войны Арес.

Важно подчеркнуть тот факт, что Диана *возвращается* в США. Это возвращение на историческую родину вкупе с лассо – атрибутом, прочно ассоциируемым с ковбоями Дикого Запада, укореняет Диану в американской культуре. В образе Дианы сходятся два мифа: отсылающий к «античности» остров амазонок и американский «Дикий Запад», символизирующий истоки американской нации в ее колониальном прошлом. У нее две родины: идеальная греко-римская и актуальная американская, сама же героиня – мост между двумя культурами. США для Дианы – символическая родина.

Так же, как и многие другие супергерои (Капитан Америка, Супермен), Диана носит костюм, повторяющий цвета американского флага с символом орла на груди (Приложение 1, рисунок 29). Использование национальной символики в костюме декларирует патриотический пафос героини, ее национальную идентичность, наделяет дополнительной семантикой ее образ.

Главное противостояние Чудо-Женщины укоренено в мифологии: борьба между Дианой и Аресом, древнегреческим богом войны, и в этом противостоянии

США выступает в роли носителя гуманных общечеловеческих ценностей: любви и мира в противовес войне в Европе, с одной стороны, и «варварской» враждебной Азии – с другой. Таким образом, Чудо-Женщина – героиня сугубо американская, представляющая национальную идею. Фактически супергерой берет на себя функцию «первопредка» – истока новой нации.

Перекидывая символический мост между античностью и США, комиксы декларируют права Америки на большое политическое влияние в мировом масштабе. Присваивание римской символики встраивает США в ряд многих европейских стран, которые в момент своего национального подъема манифестировали преемственность от римской империи.

Б. Райт называет джангл-комикс позорной страницей в истории американского комикса[118]. Тем не менее, они отражали важную идею, встроенную в картину мира американцев середины прошлого века. Самосознание американцев тех лет включало в себя мессианскую направленность, воспитательный и просветительский пафос. Поиск корней в европейской античности укреплял их самоощущение в качестве носителей идеалов «высокой» европейской культуры. Хотя античная тематика была всегда актуальна для американской культуры, в военные и послевоенные годы, когда Европа находится в состоянии серьезного экономического и культурного кризиса, США как бы перенимают эстафету античной культуры. Актуальность эта не пропадает до сих пор, подтверждением чему служат многочисленные фильмы на античные сюжеты. (Среди таких примеров современных голливудских фильмов на античные темы можно назвать «Гладиатор» (2000), «Троя» (2004), «Александр» (2004), «Битва Титанов» (1981, ремейк 2010) и многие другие.)

Позже, в 1960-е годы, античных героев дополняют скандинавские. Стэн Ли, ведущий автор в издательстве Marvel, придумывает истории, посвященные супергерою Тору, многие черты которого (например, оружие – молот) заимствуются из Германской мифологии, чего, естественно, не могло быть во

118 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 36.

время Второй мировой войны, но оказалось востребовано в период Холодной войны.

3.4. Идеология периода Холодной войны в комиксах о супергероях

После окончания Второй мировой войны культурная ситуация в США меняется. Главным противником на мировой арене оказывается СССР, и последующие сорок пять лет длится то нарастающее, то стихающее противостояние между ними. Начинается борьба за контроль над различными территориями, ресурсами, космосом. Атомная энергия, ее опасность и возможности становятся источником социальных страхов. Экономический подъем, «бэби-бум» 50-х годов, война во Вьетнаме, молодежные движения 60–70-х годов, борьба за права чернокожего населения, феминизм – все эти явления находят свое отражения в комиксах.

Мы обратимся к двум основным идеологическим блокам, присутствующим в комиксах этого времени:

1. Противостояние США и СССР. Мы рассмотрим идеологическое противостояние, страх шпионажа и угрозы Третьей мировой войны, проблему гонки вооружения, локальные конфликты, амбиции США и СССР относительно космического пространства.

2. Американский «стиль жизни»: пропаганда и сопротивление. Здесь мы рассмотрим пропаганду нуклеарной семьи и гетеросексуальных отношений, проблему подчиненного положения женщины, реакцию на войну во Вьетнаме, молодежные движения и борьбу за права социальных меньшинств.

Оба эти блока неразрывно связаны между собой. Демократические свободы – основа американского стиля жизни и это то, что противопоставляется коммунистической идеологии.

3.4.1. Противостояние США и СССР

Комиксы как медиа в США середины XX века являлись неотъемлемой частью культуры, их влияние на массовое сознание по-прежнему очень велико, несмотря на спад в индустрии в 50-е годы. Поэтому неудивительно, что они используются для создания прямой пропаганды против коммунизма.

Уже в 1947 году выходит масса комиксов на данную тему. Пример – «Это будущее? Америка при коммунизме» (Is This Tomorrow? America under Communism!), опубликованный издательством «Catechetical Guild Educational Society» в 1947 году (Приложение 1, рисунок 30). Здесь мы видим изображение американского флага в огне и борьбу на его фоне. Комикс рассказывает, что если коммунисты придут к власти в США, страна будет повергнута в хаос – коммунисты завладеют всеми СМИ и будут пропагандировать насилие и расовую нетерпимость.

В 1960 –е годы за дело берется католическая церковь. Примером такого рода пропаганды является комикс «Этот Безбожный коммунизм» (This Godless Communism) 1961–1962 годов – десятисерийный выпуск на страницах «Treasure Chest Comics», призванный проинформировать американцев о том, что такое коммунизм и что происходит в СССР, как коммунисты пришли к власти и какие люди проживают в Восточной Европе. Комикс создавался католическим издательством под руководством Флаума. Этот дидактический комикс, нарисованный максимально реалистично, предлагал свое видение ситуации в СССР: коммунистическая партия захватила власть и угнетает простой народ. Партийные лидеры живут в достатке, их огромные богатства недоступны населению. При этом коммунистическая партия, по версии комикса, не является представителем всего народа, люди не могут быть обвинены в недостатках коммунистов. Помимо прочего на страницах комикса обсуждалась политическая ситуация в СССР (Приложение 1, рисунок 31), например, проблема сильного вождя партии после смерти Сталина.

Страх перед коммунистами в целом существовал в социальном сознании во многих формах. Метафорически этот страх присутствует на страницах комикса и в виде инопланетной угрозы, грабителей банков, и так далее. Фактически любая угроза понималась как угроза с Востока, так как американцы были убеждены, что конечная цель действий СССР – мировое господство. Так Фантастическая четверка борется с Чудесным Человеком (Wonder Man), который является не только вором драгоценностей, но и сильным гипнотизером. Его способность управлять сознанием людей становится главной проблемой на пути героев. Он объявляет войну всему человечеству, желая абсолютной власти. Вскоре главный герой Фантастической Четверки, Рик Ричардсон, понимает, что на самом деле злодей бессилен, что его оружие – это иллюзия. Аллегорически Чудесный Человек, как и многие другие злодеи «серебряного века» репрезентирует коммунизм, как считает Рафаэль Йорк[119]. Подобной метафорой являются скруллы – вымышленная раса инопланетян, желающих установить на Земле свою. Им противостоит Фантастическая Четверка, начиная с выпуска «Fantastic Four #2» в 1962 году, но главное свойство скруллов – они могут превращаться в живые и неживые предметы, что дает им преимущество в деле шпионажа.

Коммунизм понимался как идеологическая «зараза», которой должно противостоять американское общество. Главным источником этой «заразы» считался шпионаж. Ему посвящены сотни комиксов того времени, например «Spy-Hunters», «Spy Cases», «Spy Thrillers», «Spy and Counterspy», «Young Men» и другие[120]. В «T-men #11» (май 1953) один из коммунистов заявляет: «Наши агенты повсюду работают на славу революции!» Тема шпионажа обыгрывалась в различных комиксах по-разному, так в очень популярных романтических комиксах частым сюжетом был брак со шпионом. Молодая девушка узнавала, что ее муж –

119 York R. The Fantastic Four: A Mirror of the Cold War America // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 210.

120 Lee P. Decripting Espionage Comic Books in 1950s America // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 31.

опасный коммунистический шпион, вокруг чего разворачивалась история. Пример, «Случай в Шанхае» в «Spy-Hunters #15» (1951) [121].

Супергерои тоже часто участвовали в борьбе со шпионажем. В выпуске Капитан Америка противостоит Палачу (The Executioner), который создал огромную шпионскую сеть по всей Америке. Выясняется, что Палач – это женщина – Люпа Людофф, которая совершает самоубийство после убийства собственного мужа. Среди супергероев наиболее известным персонажем-шпионом является Черная Вдова – Наталья Романофф (Black Widow). В «Tales of Suspense #52» она появляется в качестве советского агента и должна противостоять Железному Человеку. Позже она переходит на сторону США и становится членом организаций «Щ.И.Т.» и «Мстители».

Выпуск «World's finest comics #74» (1955) содержит эпизод, в котором в Метрополисе вызывают панику новости о меняющих облик злодеях: «Он может быть одним из нас… прямо здесь, в толпе! Он может менять форму». Супермэн противостоит им, защищая американские ценности. В его биографии появляются черты, которые связывают его на символическом уровне с государственными правоохранительными органами. Его родители представлены как сотрудники Криптонского бюро расследований, таким образом Супермэн становится символическим воплощением ФБР в борьбе с советским шпионажем[122].

В массовой культуре активно формируется положительный образ агентств, которые борются со шпионажем – прежде всего, ФБР и ЦРУ. В комиксах издательства Marvel репрезентацией международной организации с неограниченными возможностями становится «Щ.И.Т.» (S.H.I.E.L.D - Supreme Headquarters International Espionage Law-enforcement Division), возглавить который должен агент, ветеран Второй мировой войны, Ник Фьюри. Эта организация расположена глубоко под землей, фактически это спрятанный от человечества город-бункер с высокими технологиями. Задача этой организации – решение любых проблем от вторжения инопланетян до шпионажа.

---

121 Ibid. P. 37.

122 Ibid. P. 41.

Помимо шпионажа опасения людей были связаны с техническими инновациями, прежде всего, с атомным оружием. Как замечают Пэйн и Спат, важной темой в культуре времени Холодной войны являлась любовь/ненависть к науке[123]. Наука то превозносилась как нечто открывающее новые перспективы для человечества, то ее достижения вызывали страх атомной войны, который превратился в социальную фобию. Возможно, именно с этим связана сверхпопулярность такого персонажа, как Флэш (Flash), перезапущенного в 1956 году издательством DC. Один из важных врагов Флэша того времени – Доктор Холод своим именем воплощает социальные страхи, связанные с противостоянием. Альтер эго нового Флэша, ученый Барри Аллен, попал под воздействие разряда молнии и химических реагентов, но не погиб, а приобрел способность перемещаться со скоростью выше скорости света. Фредерик Райт пишет, что популярность Флэша вызвана тем, что именно в нем представлены все страхи и надежды американского общества, связанные с атомной энергией. В случае атомной войны, когда все решают минуты, такие герои, как Супермэн и Флэш, могут спасти человечество. Символическое разрешение страха является надежным источником популярности образа того или иного персонажа. С возвращения Флэша начинается «серебряный век» комикса. Как пишет Райт, подобно тому, как ЦРУ оправдывает свои действия против нежелательных иностранных правительств и даже коалиций, так все действия Флэша оправданы высокой идеей борьбы на благо человечества[124].

Важно, что Флэш благодаря своей способности перемещаться с такой скоростью ведет свою деятельность по всему земному шару и даже по всей галактике. Визуальную репрезентацию идеи вмешательства в локальные конфликты мы можем увидеть в комиксе «Around the World in 80 Minutes». Рисунок показывает, что на Земле то там, то здесь вспыхивают SOS-сигналы, и Флэш реагирует на все. Более того, Флэш заявляет, что может проходить сквозь

---

123 Payne P. Jack Kirby’s Challengers of the Unknown: Establishing Order in an Age of Anxiety // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 74.

124 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 62.

твердую материю совсем как радиоактивный луч. Радиация – это еще одна фобия Холодной войны. Большинство супергероев этого времени получают свои способности именно благодаря радиации (Человек-Паук, Фантастическая Четверка, Халк), и, как уже было сказано, испытывают весьма амбивалентные чувства по этому поводу.

Гонка вооружения находит свое символическое воплощение во многих комиксах, среди которых наиболее репрезентативными являются Железный Человек и его противостояние с Багровым Динамо, а также Фантастическая Четверка и их главный враг – латвериец Доктор Дум. Латвия – вымышленная страна Вселенной комиксов Marvel на границе с Венгрией. С 70-х годов она стала показателем происхождения суперзлодея как принадлежащего к советскому лагерю, хотя Дум и является монархом в этой стране.

Доктор Дум становится идеальным врагом Ричардса, в их конфликте как в зеркале отражается напряжение Холодной войны. Оба они прекрасные ученые, но Думом движет жажда славы и богатства, он позиционируется как ученый, которого надо бояться, так как в его руках огромная техническая военная сила. Ричардс, наоборот, ученый-герой, построивший первый космический корабль с целью победить коммунистов[125]. На страницах комикса того периода часто повторяется идея, что наука сама по себе не может нести добро или зло, но эти категории относятся к ученым.

Железный Человек противостоит профессору Антону Ванко, который создает железную броню и называет себя Багровым Динамо, становясь отражением Железного Человека. Их имена символически также сходны – Энтони и Антон. Тонни Старк (Железный Человек) переманивает Ванко на сторону США, но на место Ванко приходит Борис Тургенов (под руководством Черной Вдовы), затем Алекс Невски, затем Юрий Петрович и так далее, всего 13 персонажей. Все они дорабатывают Багровое Динамо и управляют им в надежде побороть Железного Человека. Метафорический смысл происходящего ясен – перевернутая

125 York R. The Fantastic Four: A Mirror of the Cold War America // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 213.

гонка вооружений: оружие, хотя и совершенствуется, но остается прежним, а люди, сменяя друг друга, все более разжигают конфликт.

Проблема не только в оружии. Еще одним важным пунктом разногласий становится космическое пространство. В 1957 году СССР запускает на орбиту первый спутник. По этому поводу американцы полны тревоги: что там делает этот спутник? Посылают ли советы, сообщения своей шпионской сети? Или фотографирует военные секретные базы? Может ли спутник следить за обычными гражданами?[126] В «Detective Comics # 266» (1959) Бэтмэн и Робин противостоят ученому, который создал спутник, крайне похожий на советский, и снабдил его оружием, вызывающим трещины в земной коре. Их ужас перед новейшим техническим изобретением можно видеть на рисунке (Приложение 1, рисунок 32)

Проблема освоения космоса и использования его в мирных и военных целях становится темой множества историй. Фантастическая Четверка получает свои суперспособности в результате желания первыми совершить путешествие в открытый космос. И хотя это опасно, Сьюзен Сторм настаивает на путешествии: «Мы должны использовать этот шанс, если не хотим, чтобы коммунисты опередили нас» (Приложение 1, рисунок 33).

Издательство Harvey Comics запускает серию «Борьба за Луну» (Race for the Moon), которая выходит с марта по ноябрь 1958 года. Несмотря на то, что официальная позиция Эйзенхауэра по поводу космоса была пацифистской (в официальном письме Хрущеву 4 октября 1957 года он заявляет позицию использования космического пространства только в мирных целях[127]), на страницах комиксов разворачивались нешуточные баталии. Так в «Race for the Moon #3» (Приложение 1, рисунок 34) в фигуре военного, нападающего на американского космонавта, можно узнать черты самого Сталина[128]. Поля битв

126 Donovan J. Red Menace on the Moon: Containtment in Space as Depicted in Comics of the 1950s // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 82.

127 Ibid. P. 81.

128 Ibid. P. 87.

большого количества супергероев переносится в космическое пространство (Флэш, Супермэн, Зеленый Фонарь, Фантастическая Четверка).

3.4.2. Американский стиль жизни

Уже упомянутый выпуск «The Flash» «Вокруг света за 80 минут» метафорически демонстрирует то трудное положение, в котором оказались США, исполняя долг борьбы с коммунизмом по всему миру и создавая процветание и благополучие внутри страны. В этом выпуске Флэш должен провести время со своей невестой Ирис Вест (Iris West – стоит обратить внимание на фамилию девушки в контексте разговора о Холодной войне), и в то же время отреагировать на SOS-сигналы по всему миру[129]. И ему это удается, его невеста не замечает, что Барри Аллен, он же Флэш, параллельно с праздничным застольем носится по всему миру.

С одной стороны, США участвует в перманентном напряженном конфликте с СССР, но реальные действия разворачиваются за пределами страны, что позволяет, с другой стороны, формировать ценности внутри нее, связанные, прежде всего с семьей. Как пишет Ли, домашний быт был той защитой нации, которая сдерживала пугающие угрозы атомного века[130]. Многие исследователи замечают, что противостояние коммунистам в Холодной войне усилило подчиненное положение женщины в семье. Страх заставил средний класс американцев ориентироваться на маскулинность и традиционную семью как на оплот силы в борьбе[131]. Так отношения между героями Фантастической Четверки строятся подобно семейным отношениям. Многие исследователи называют эти серии комиксов «мыльной оперой». Да и сами создатели видели большой

---

129 Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. P. 65.

130 Lee P. Decripting Espionage Comic Books in 1950s America // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 37.

131 Payne P. Jack Kirby’s Challengers of the Unknown: Establishing Order in an Age of Anxiety // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 76.

потенциал в воспроизводстве семейных ценностей на страницах даже научно-фантастических комиксов и комиксов о супергероях, а не только в романтических комиксах (которые и так были полны матримониальных переживаний).

Тема брака и семейных отношений оказалась очень актуальна в 50-е, когда семейные ценности были наиболее востребованы в культуре США, что в итоге вылилось в бэби-бум послевоенных лет. В романтических комиксах Брэдфорт Райт видит выполнение социальной функции по поддержанию политики домашнего удерживания в соответствии с популярной идеей периода Холодной войны о «домашнем фронте». Это время совпадает с волной критики в адрес комиксов и борьбы за цензурирование их содержания, о чем говорилось в Главе 2.

Фредерик Вертам в 1954 году обвинил комиксы в пропаганде гомосексуализма. Борьба разворачивалась вокруг таких топовых персонажей, как Бэтмэн и его отношений с помощником Робином и Чудо-Женщины и ее образа независимой сильной женщины с лесбийским подтекстом[132].

Таким образом, обсуждение вопросов, связанных с сексуальными меньшинствами и их присутствием в комиксах и кино о супергероях, имеет давние традиции. Эта проблема заново возвращается в 60-е годы, но уже на новом уровне. В конце 50-х создатели комиксов издательства DC попытались снять претензии и к Бэтмэну и Чудо-Женщине.

Введение дополнительных персонажей для создания и укрепления семейных отношений супергероев стало частой практикой комиксов того времени. Так, у Супермэна обнаруживается кузина Супергерл (Supergirl), а вокруг Бэтмэна разворачивается целая эпопея. В побочных сериях, например, в «The Batman #163» (1965) описывающих мечты Альфреда, Бэтмэн женится на Бэтвуман (Batwoman) и их сын становится новым Робином. Параллельно у старого Робина завязывается роман с Бэтгерл (Batgirl). Постепенно Бэтгерл вырастает и сменяет Бэтвуман в ее борьбе с преступностью. И все они живут большой дружной семьей.

---

132 Wertham F. Excerpt from Seduction of the Innocent // A Comics Studies Reader. Edited by Heer J. and Worcester K. University Press of Mississippi, 2009. P. 53-57.

С Чудо-Женщиной дело обстояло сложнее. Персонаж был создан Уильямом Марстоном как альтернатива брутальной маскулинности. Впервые история о ней публикуется в «All Star Comics #8» в декабре 1941 года. Этот персонаж менее известен в России, однако для США он является не менее популярным, чем Супермэн и Бэтмен. Образ Чудо-Женщины нес в себе большой заряд эротизма, что делало ее популярной не только среди женской читательской аудитории, но и среди мужской. Диана надевает для совершения подвигов костюм, выполненный в цветах американского флага с символом орла на груди. Использование национальной символики в костюме декларирует патриотический пафос героини, ее национальную идентичность, наделяет дополнительной семантикой его образ. Костюм цвета национального флага носит также Капитан Америка (Captain America), политический персонаж.

Пропаганда идеи женщины-воительницы имела смысл в контексте Второй мировой войны, но после ее окончания представления о роли женщины в американском обществе изменились. Ее задачей стало материнство, безработная жизнь домохозяйки в пригороде, поддержка семейных ценностей. В этом контексте одинокая, сильная, работающая Чудо-Женщина, имеющая длительные, но ни к чему не обязывающие отношения с лейтенантом Стивом Тревором, смотрелась несколько вызывающе[133].

В «Wonder Woman #152» (1965) рассказывается история детства Чудо-Женщины и ее тоске по отцу. Отношения в семье маленькой Чудо-Женщины показаны как трагически неполные, ей не хватает отца и она даже готова притворится, что случайно выброшенный моряк является ее отцом, до тех пор пока не появляется его настоящая дочь. То, что было положительным в образе Чудо-Женщины «золотого века»: одиночество, независимость и сила – в период Холодной войны трактуется как неполнота и ущербность.

---

133 McClelland-Nugent R. The Amazon Mystique: Subverting Cold War Domesticity in Wonder Woman Comics, 1948 – 1965. // Comic Book and the Cold War 1946 - 1962. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012. P. 115.

В 1958 году Чудо-Женщина переживает изменения визуальной составляющей образа. Ей придают более женственные черты: фигура делают более похожей на песочные часы в соответствии с модой в стиле диоровского «new look», большие глаза, подчеркнуты скулы, яркие пухлые губы. По сравнению с первоначальной версией облика нет упора на физическую силу. Сюжет все больше разворачивается вокруг возможной свадьбы Дианы и Стива. Так в выпуске «Wonder Woman #125» (1961) идет борьба за Чудо-Женщину между Амебой, Морским-Человеком и Стивом. Каждый тянет ее к себе и заявляет о том, что именно он женится на ней. Выпуск «Wonder Woman #127» посвящен медовому месяцу Дианы и Стива. В нем показаны семейные отношения между Чудо-Женщиной и Стивом, при этом ряд проблем связан с тем, что Чудо-Женщина не может стать идеальной женой – она не умеет готовить и не может бросить борьбу с преступностью. Как и многие истории такого типа, эта оказывается галлюцинацией.

Как замечает МакКлелланд, образ Чудо-Женщины совмещал в те годы сразу два противонаправленных вектора: с одной стороны, она пропагандировала женственность, сексуальность, гетеросексуальные отношения и семейные ценности, а с другой – в ее образе воплощалась альтернативная для женщины возможность женщины быть независимой и успешной в работе. Позже именно эта сторона персонажа одержала верх, и сегодня на Чудо-Женщину принято смотреть сквозь призму феминистской интерпретации ее образа.

В 1972 году первый выпуск феминистского журнала «Ms.» имеет на своей обложке изображение Чудо-Женщины и подпись «Чудо-Женщину в президенты!» Издательство обращается к первому образу Чудо-Женщины еще 1940-х годов – именно в ней они видят символ сопротивления женщины мужскому доминированию.

Для читателя Чудо-Женщина всегда была образцом модели поведения. Смена основ этой модели не привела к одобрению аудитории. В то же время в комиксах ее образ полностью переписывается в более современном ключе, как считают создатели («Wonder Woman # 178», 1968). Она

лишается своих способностей, из истории удаляются Стив Тревор, Амазонки, Арес. Теперь Диана Принс – молодая эмансипированная женщина, владелица собственного бутика (Приложение 1, рисунок 35). Мы видим, что нет больше узнаваемого костюма супергероя, Чудо-Женщина превращается скорее в героиню боевика. Она владеет боевыми искусствами, обученная мастером И-Цзин. Вместе с ним они переживают массу приключений. Но таким образом она перестает быть супергероем, и в итоге теряет читательские симпатии. Новая Чудо-Женщина продержалась недолго, в 1970 в «Wonder Woman # 204» все вернулось на круги своя, она снова предстала в костюме супергероя, вернулась и история детства среди амазонок.

С точки зрения идеологии, этот эпизод в истории комикса весьма показателен. Если в начале и середине 60-х эта героиня сражалась во славу Америки, в том числе и против «желтой угрозы», которую в комиксах представляет суперзлодей Egg-Fu («Wonder Woman # 158», 1965 и «Wonder Woman # 166», 1966), то в конце 60-х отказ от костюма национальной расцветки означал коренной отказ от политического содержания в пользу антивоенных настроений социума (В «Wonder Woman # 189», 1968 она вступает в бой, защищая китайскую деревушку). Введение положительного героя И-Цзин – это дань моде на восточные единоборства и поворот от «желтой угрозы» в сторону «восточной мудрости» – другой важной современной западной мифологемы.

Если набирающая силу вторая волна феминизма в США обращается к образу Чудо-Женщины в качестве символической репрезентации ее идей, то движение за права национальных и сексуальных меньшинств находит свое символическое отражение в комиксах о Людях Х.

«Люди Х» – комикс, стартовавший в 1963, посвящен команде людей-мутантов, изначально напоминавших Фантастическую Четверку: те же типажи – двое мужчин (Ангел и Циклоп), женщина (Грей) и мощное чудище (Зверь). Однако уже в первом выпуске присутствуют главные антагонисты – профессор Ксавье и Магнетто. Профессор перемещается в инвалидном кресле, обладает мощными телепатическими способностями, его идеи о равенстве прав всех

живущих, толерантности и свободах отсылают к его прототипу – Лютеру Мартину Кингу, а внешний вид к другому прототипу – Юлу Бриннеру. Профессор основал школу для детей-мутантов, где растил их, обучал и готовил к мирному сосуществованию с людьми. Магнетто, старый друг профессора, противостоял его идеям, он считал, что люди не могут быть терпимы к мутантам, война неизбежна, и мутантам стоит ударить первыми, поскольку они к тому же более продвинуты в эволюционном плане.

Итак, конфликт строится вокруг проблем социальных меньшинств, культурных и социальных норм, и, конечно, гендера и сексуальности. Уникальность комикса о Людях Икс в том, что они производят принципиально новый способ идентификации читателя с героем. Раньше такие герои, как Супермэн или Бэтмэн, становились зеркалом, отражением нации, они были каждым и каждый был ими. Люди Икс разбивают это символическое зеркало на десятки осколков – персонажей, в которых каждый может увидеть не нацию целиком, а именно свою социальную группу, свое сообщество, этническую, гендерную, религиозную. Например, такой персонаж как Ночной Змей (Nightcrawler) представляет очень немногочисленную группу – американских немцев, приверженцев римско-католической церкви.

Мутанты не просто сами являются носителем различных этнических, гендерных и религиозных идентичностей, с которыми читатель может ассоциировать себя, основной пафос и причина популярности Людей Икс в том, что в комиксах, а потом и в фильмах воспроизводятся ситуации, в которые может попасть такой человек. Нарратив проговаривает идентичности как социальные факты, и связанные с ними проблемы дискриминации и насилия. Так в фильме «Люди Икс – 2» (X2: X-Men United, 2003) центральной является сцена камминг-аута Бобби, подростка-мутанта. В типичном американском доме, в гостиной, самая обычная семья узнает, что их сын мутант. Реакция родителей и брата героя негативна, они не могут принять его, младший брат вызывает полицию, герой уходит с другими мутантами. Люди Икс отражают принцип сообщества, а не семьи, что тоже очень важно. В «Люди Икс Последняя битва» Рокс, которая

собирается избавиться от гена мутации, спрашивает Логана, почему тот ее не отговаривает, на что он отвечает: «Я не отец тебе, а друг. Ты просто хорошо подумай, прежде чем принять решение».

Отказ от иерархии и доминирования в пользу горизонтальных связей внутри коммуны делает комикс о Людях Икс невероятно востребованным в США в 60-70 годы, да и до сих пор их популярность не падает. Персонажи переживают развитие, так образ Магнетто многократно усложняется историей о нем в детстве, когда он, сын польских евреев, потерял семью в нацистском лагере, что и становится источником его ненависти к любому потенциальному геноциду, угрозу он видит и в ненависти людей по отношению к мутантам. Зверь (Beast), носитель мощной силы в первых комиксах, постепенно превращается в политика (оставаясь при этом Зверем) – министром по делам мутантов.

Другой интересный персонаж – еврейская девочка-подросток, мутант Катерина Прайд (Shadowcat), умеющая проходить сквозь стены. Читатель сопереживал ее юношеским проблемам, любовным трудностям. Но важнее политическая составляющая ее образа. Постепенно Катерина вырастает и становится претендентом на пост мэра Чикаго (серия комиксов «X-men: The End» 2004-2006), провозглашая ценности свободы и демократии. Комикс заканчивается видами будущего через 20 лет. В нем Катерина – первый президент-мутант США, она произносит речь о том, что она еврейка, женщина, мутант, но это не имеет значения, так как люди могут быть любыми, жить вместе и работать ради общего блага. В ее образе утопия равных возможностей для всех и политический идеал демократической партии находит свое максимальное символическое воплощение всего за три года до избрания Барака Обамы на пост президента США.

Таким образом, комиксы отражают конфликт внутри американского общества вокруг традиционных патриархальных порядков и волны сопротивления им. Ценности и того, и другого дискурса находят свое символическое отражении в жанре, высвечивая его потенциал как гибкого и нестираемого медиа, чутко реагирующего на социальные колебания.

3.5. Социокультурная функция супергероев после 1990 года

В 1990-х годах индустрия комиксов переживала кризис. Крупные идеологические блоки, связанные с напряжением Холодной войны исчерпали себя в связи с распадом СССР. По мнению Сэмюэла Хантингтона, в период с 1991 года американская нация переживает кризис идентичности. Этот факт находит свое символическое отражение в амбивалентном отношении к супергероям и интересе к негативных персонажам (суперзлодеям), а также в росте популярности таких неоднозначных героев, как Россомаха, Электра, Сорвиголова, Робокоп и так далее.

Теперь можно все, и мораль, которая прикрывала невозможность доминирования в «серебряном веке», больше не имеет смысла. Супергерой больше не знает, кто он и с чем ему бороться, какую правду он несет миру. И в этой нерешительности он превращается в свою противоположность. Модель комиксов «железного века» отражает и подтверждает кризис идентичности, пережитый Америкой в 90-е годы.

После 2001 года прослеживается тенденция к возвращению героев «золотого века», но уже на новых основаниях. Супермэн снова воспринимается как защитник и носитель христианских ценностей. Экранизация «Возвращение Супермена» 2006 года усиливает религиозные коннотации его образа, а фильм «Человек из стали» 2013 года дополняет образ перипетиями в духе семейной мелодрамы, при этом он приносит себя в жертву ради человечества и в итоге оказывается и спасенным, и спасителем. Бэтмэн в 2000-х выполняет сложную функцию по социальному регулированию. Он защитник города, но в то же время непризнанный социумом маргинал. Его основания – это личное решение отказаться от собственной индивидуальности, раствориться в символическом значении своего alter ego в качестве супергероя.

Интересно переосмысление образа Супермэна в работе Марка Миллара «Супермэн – Красный сын» 2003 года. Эта мини-серия – воспоминание о Холодной войне, ничего общего не имеющая с ее напряжением и ожиданием Третьей мировой. Холодная война здесь – лишь сюжетный исторический фон для

постановки иных проблем, связанных не с кризисом мировой имперской политики, а с американской мировой экспансией после 90-х. Марк Миллар – британец, и он занимает авторскую позицию неравнодушного наблюдателя.

По сюжету комикса, Супермэн вырос в колхозе на Украине, а не в Техасе. Он становится правой рукой Сталина, постепенно беря на себя все больше и больше властных полномочий. После смерти Сталина, Супермэн становится вождем коммунизма, последовательно подчиняя себе все большее количество стран. Он занимается строительством всемирной утопии. Ему сопротивляется горстка диссидентов во главе с Бэтмэном, но сопротивление терпит крах раз за разом. Великий диктат разрастается. В итоге только США остаются неподвластны Супермэну, так как здесь находится главный враг, антагонист Супермэна, Лекс Лютер. Он самый умный человек на земле и постоянно разрабатывает оружие, которое могло бы справиться с Супермэном. Лютер становится президентом США, страна терпит ужасный экономический кризис, народ страдает, но по-прежнему не хочет примкнуть к Супермэну. В тоге ситуация накаляется до той степени, что Супермэн все же вводит войска в Америку, но на пороге Белого дома падает пораженный простой мыслью, на которую его наводит записка от Лютера – тоталитарное счастье для всех не есть счастье и утопия, не развитие, а наоборот лишение человека его человеческой природы. Внезапно вся земля оказывается под угрозой инопланетного захвата, план которого все это время вынашивал мнимый соратник и бывший враг Супермэна – Брэвик. Но Супермэн, жертвуя собой, спасает планету, на которой остается Лютер. Он и создает реальную утопию – прекрасную экономику, медицину, помогая людям эволюционировать до состояния Супермэна. На закате времен красное солнце угрожает Земле, и вся эпопея замыкается: родина Супермэна, Криптон, завершив свой круг, передает эстафету Земле, которая однажды тоже погибает, населенная высшей расой суперлюдей.

Эта история, рассказанная из 2000-х, ставит вопрос о мировой культурной экспансии в инверсивной форме – мировая диктатура уже не кажется реальной угрозой (поэтому диктатура красного Супермэна отнесена в недавнее

историческое прошлое), но при этом американские ценности, распространенные по всему земному шару, выглядят как утопический проект эволюционного развития человечества до состояния сверхлюдей, подобных Супермэну (который воспринимается все же как американец).

Другой важный комикс 2000-х – «Пипец» (Kik-Ass), его автором так же является Марк Миллар. Серия рассказывает о современном мальчике-подростке, начитавшемся комиксов. Он решается надеть нелепый костюм и бороться с преступностью, не обладая никакими реальными суперспособностями. Пипец – обновленный вариант базового пафоса супергероя как обычного человека (common men). Каждый раз, когда этот пафос теряет актуальность, происходит обновление жанра. Так Супермэн «золотого века» воспринимался как каждый, как сосед, но постепенно он стал просто героем, далеким от повседневной жизни. Тогда на смену ему приходит Человек-Паук, подросток с обычными проблемами и семейными неурядицами, и в нем читатель снова узнает себя и «соседа». Пипец из этой же серии героев, узнаваемых и любимых за их обыкновенность и в то же время за способность на героический поступок – решение выйти за пределы обыденного.

Особую роль играют политические комиксы 2000-х годов. Так, в 2009 году выходит серия комиксов, посвященных Бараку Обаме как супергерою. Он борется с зомби-апокалипсисом и выступает защитником всех людей. Присутствие в комиксах реальных политических персонажей достаточно распространенная вещь, но в то же время с Барком Обамой возникает целая плеяда выпусков, в которых будущий президент США занят вовсе не государственными делами, а героическими. Отчасти это способствовало росту его репутации как либерального и «близкого к народу» президента, отчасти героизировало в массовом сознание не самого президента, а толерантность и прогрессивность всей нации, которая смогла пойти на политическое решение выбрать Обаму.

3.6. Смена культурного контекста – супергерой за пределами США

В 40-е годы американская культура оказывала воздействие на разные страны как в Европе, так и на дальнем Востоке. Комиксы издавались по всему миру, и большая часть из них носила американизированный характер. Постепенно в странах, где засилье американских комиксов было особенно велико, началась борьба с комиксами, их сюжетами и влиянием на культуру. Так, например, в 1948 году в Канаде зародилось активное движение родителей и церковных коммун против комиксов, что привело к созданию билля 10, который практически запрещал поставки американского комикса в Канаду. Также американские комиксы были запрещены в Англии с 1955 до 1959 года, что отлично сказалось на британской комиксной индустрии. Контроль над обращением американской валюты и противостояние засилью американской культуры в Австралии также привели возникновению собственной индустрии.

Германия пошла своим путем. После войны сюда было импортировано много американской продукции, которая немцам весьма неприятна, и панацеей стало обращение к немецким фольклорным героям, введение их в комиксы и создание, таким образом, альтернативы американским персонажам[134].

Несмотря на сопротивление, процесс шел по нарастающей; принятие кодекса ослабило комиксную индустрию, однако крупные издательства никогда не сомневались в возможностях интереса к супергероям не только на внутреннем, но и на мировом рынке. Одновременно развивалось несколько процессов: во-первых, американская продукция попадала на рынки других стран; во-вторых, сами страны печатали комиксы, где все чаще создавались супергерои. Так, если взять Южную Америку можно увидеть ряд персонажей, созданных в 60-х годах, таких как Сономэн (Sonoman) в Аргентине, Черный Луч (Raio Negro) в Бразилии, и так

---

134 Lent J. The Comics Debates Internationally // A Comics Studies Reader. University Press of Mississippi, 2009. P. 69-78.

далее. В Австралии после «золотого века», когда было создано множество персонажей, наступило временное затишье, но в 1980-е годы австралийский комикс возродился благодаря издательству «Циклон» (Cyclone Comics), которому удалось создать развитую вселенную супергероев наподобие Людей Икс издательства Marvel. Этот пример демонстрирует, что после выхода на мировой рынок многочисленных экранизаций, интерес к супергероям как к жанру, заставил многие страны создавать свои команды супергероев, что стало коммерчески выгодно благодаря знакомству зрителя с американскими прототипами.

В 1990 – 2000-е годы по всему миру возникла целая плеяда «местных» супергероев. Капитан Бразилия, индийский Человек-Паук, китайский Кэтмэн (Catman) и так далее. В этой связи интерес представляют попытки создания супергероя в России.

3.6.1. Проблема поиска супергероя в российском комиксе

Часто можно услышать, что в СССР, например, не было культуры комикса вообще, что не совсем верно. В русской традиции историю комикса принято вести от лубочной картинки. Лубок как художественная форма основан на соединении изображения и слова, традиции и новизны, коммерческого и художественного начал. Как считает Борис Соколов, особенность лубка в том, что он втягивает зрителя-читателя в своеобразную игру, через которую поднимаются социально-политические проблемы»[135]. В начале советской эпохи ту же роль берет на себя политический плакат. Как пишет А. Аланиц, визуальная культура формирует центральный фронт в войне идей[136]. Активное, даже бурное состояние искусства в России после 1917 года, появление пролетарской культуры, например, таких левых групп, как Пролеткульт, а также продолжение проектов дореволюционного «серебряного века», – все это находило свое отражение в разнообразии

135 Соколов Б.М. Игра с лубком. Художественная система русской народной гравюры и городской праздничный фольклор // Вопросы искусствознания, 1994. - №4. - С.151-168.

136 Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia. University Press of Mississippi, 2010. 288 p.

комиксного и протокомиксного языка, который выжил во время этой великий инновации. В этом процессе динамические визуальные средства лубка, как в его традиционной форме, так и в переработке футуристов, послужили эффективными средствами массовой информации.

Во второй половине XX века в СССР сложились две линии развития комиксного искусства. Первая – диссидентский комикс. Часто при помощи него люди, пережившие репрессии, передавали свой опыт. Яркий пример – альбом «Наскальная живопись» Е. Керснофской – тетради, которые она создавала, будучи сосланной в ГУЛАГ, комментарии, которые она вписывала позже; это история, переданная в визуальной форме, отрывочные кадры – картинки, цель которых, как писал Вальтер Беньямин, являться *доказательством исторического процесса*. Другая, официальная, линия развития комикса в СССР – детский комикс. Пример – журналы «Веселые картинки» и «Мурзилка». Здесь комикс выполняет развлекательную, юмористическую и иногда дидактическую функцию. Можно заключить, что темы комикса в советской традиции всегда были либо остросоциальными и содержали в себе прямое политическое высказывание, либо сугубо детскими.

В начале 90-х годов ситуация изменилась. В разных городах бывшего СССР возникали издательства комиксов по западному образцу. На постсоветском пространстве в начале 90-х открылось множество такого рода проектов. Например, журнал комиксов «Муха» (г. Уфа), в Екатеринбурге издательство «ПиФ» (Приключения и Фантастика»). Всё это были частные инициативы. Люди без опыта и профессиональных знаний, просто на энтузиазме, начинали рисовать и издавать комиксы. Вот как описывает ситуацию с подобными начинаниями редактор и автор журнала комиксов «Муха» Виталий Мухаметзянов в интервью: «Это сейчас все магазины заполнены человеко-пауками, а тогда о существовании комиксов никто и не подозревал… В качестве резюме я подготовил журнал с огромными рисунками. Не знал технологии печати, думал, что рисунки фотографируют, поэтому в оригинале они должны быть очень большими. Начал в

разные издательства ходить, где мне говорили: «Ты что, какие комиксы? Жрать нечего!»[137]

Фактически комиксы начала девяностых годов, имеющие своей целью развлекательное приключенческое чтение для подростков и взрослой аудитории, были созданы «на пустом месте», часто путем прямого переноса западной традиции на советскую почву.

Особое место в контексте поиска отечественного супергероя занимает издательство «Велес-ВА», просуществовавшее с 1991 до 1998 года. Комиксы выпускались до 1995 года. Издательство изначально было зарегистрировано как Предприятие Российского Союза ветеранов Афганистана «Велес-ВА», и не случайно. На обложке первого же выпуска стоял титул «Структурное подразделение «Велес», а снизу страницы дополнение «Приобретая нашу продукцию, вы вносите посильный вклад в дело помощи инвалидам и семьям погибших». Изначально издательство задумывалось как патриотический проект, связанный с ветеранами Афганистана. Главный редактор и организатор проекта – Игорь Ермаков, разведчик ВДВ, в 1985 – 1987 годах участвовал в боевых действиях в Афганистане, обладатель множество военных наград. Вот как рассказывают о тех временах сами авторы: «Летом 1990 года, спустя полтора года после возвращения из армии, Игорь Кожевников и Радик Садыков пришли к Игорю Ермакову с предложением организовать выпуск комиксов. Сидя в пустой съемной квартире трое молодых парней порешили: Кожевников и Садыков занимаются рисунками, поиском новых авторов, Ермаков открывает предприятие (Предприятие Российского Союза ветеранов Афганистана «Велес-ВА») и изыскивает финансовые средства для обеспечения этой затеи»[138].

Первый выпуск комиксов выходит в 1991 году. Журнал еще не носит название «Велес», а лишь скромное «Сборник Комиксов», под которым выходит целых 3 выпуска. Это черно-белое издание газетной печати. С 1992 года начинает выходит уже не газета, а журнал, названный «Велес».

---

137 Интервью с Виталием Мухаметзяновым. URL: http://alocvet.narod.ru/gost/muha.html

138 Информация с сайта издательства. URL: http://veles-va.ru/comics/content/biogr.html

Авторы и издатели комиксов 90-х, увлеченные энтузиасты, знающие западные комиксы, восхищающиеся ими. При помощи столь нераспространенной в русской культуре формы как комикс, они пытались воплотить в визуальные образы свое предчувствие новой жизни, новой истории, новых возможностей. Мы видим следы того, что Фредерик Джеймисон называет «политическим бессознательным» уже на уровне выбора тем комиксов: 20% историй всех историй на страницах журналов издательства «Велес-Ва» посвящены юмористическим темам, остальные 80% – героическим историям в разных жанрах, среди которых преобладают фэнтэзи и фантастика. Таким образом, комиксы 90-х содержат мощный утопический импульс, ожидание связывается сразу со многими возможностями – авторы ищут модели своих героев в западных образцах, в славянской мифологии, на Дальнем Востоке, в фантастическом будущем, сказках и историческом прошлом. Сопряжение режимов мифологического и медийного порождает особый тип образности – новые герои 90-х – новые славяне, «новые русы». Нарисованные и ведущие себя на западный манер, при этом порождающие структурное смешение псевдоисторического и новомифологического повествования, псевдославянские герои соседствуют на страницах первых выпусков с заимствованными персонажами – Маздой, Бэтмэном, Конаном, Человеком-Пауком и другими.

В 1991 году издательство «Велес-ВА» выпускает комикс «Бэтмэн», главное действующее лицо которого – американский супергерой, он же миллионер Брюс Уэйн, который приезжает в СССР в 1920-х годах, чтобы помочь голодающим детям Поволжья, но не при помощи своих миллионов, а борьбой против маньяка с топором. Тем не менее, комикс удивляет не историей, а отличной графикой и очень продуманной, точной стилизацией под американский комикс. Авторы прекрасно владели графическими навыками и хорошо знали современный американский комикс, на что указывает способ графической организации панелей (Приложение 1, рисунок 36), динамическая структура сюжета, выбор ракурсов и способа изображения персонажей. Это касается всех комиксов данного издательства.

Интересно, что Бэтмэн заимствуется сразу на нескольких уровнях. Во-первых, на формальном графическом – Бэтмэн нарисован в стиле современных автору комиксов об этом супергерое, это Бэтмэн 90-х. Во-вторых, он заимствуется как тип героя – он представлен как защитник, но при этом активный и самостоятельный. В-третьих, на сюжетном уровне Бэтмэн, являясь американским миллионером, решает помочь детям Поволжья, приплывая в Россию на трансатлантическом лайнере.

Также в сборниках издательства «Велес-ВА» печатаются комиксы про Конана-варвара, японоамериканского героя Мазду, кальки с многочисленных кинобоевиков, агента Z (комический персонаж, детектив) и так далее. Вокруг некоторых западных героев создается оригинальная история – например, комикс «Спасти землю» использует стилистику и героику «Звездных войн».

Обращение к различным западным героям и сюжетам от Конана до Бэтмэна, от Черепашек Ниндзя до Звездных Войн показывает неопределенность поиска российских авторов. Ни одна из серий не получает серьезного развития или завершенности. Ни Бэтмэн, ни другие заимствованные персонажи не могут снять напряжения, связанного с потерей идентичности, как политической, так и мускулиной. Авторы этих комиксов увлеченно и мастерски копируют оригинальную стилистику прототипов, но не могут развить чуждый им тип героического персонажа, наделить его полноценной жизнью в произведении. Комплекс ценностей, носителями которых являются западные герои, полностью закрыт от авторов комиксов. Так, например, когда Бэтмэн собирается плыть в Поволжье, он говорит «Мистер Харви, я хочу помочь детям Поволжья», на что Харви отвечает «О, мистер Уэйн! Эта идея достойна христианина»[139]. Автор российского комикса связывает супергероев с христианской религиозной этикой, не отдавая себе отчета, что их героика основывается на иной системе ценностей, среди которых протестантизм является лишь одним из факторов ее формирования.

139 Сайт издательства Велес-ВА. URL: http://www.veles-va.ru/

Итак, комиксы о западных героях эпизодичны, они не занимают значительного места на страницах выпусков, являясь скорее своего рода ликбезом в области комиксной культуры, нежели серьезной попыткой привить российскому читателю модели поведения героя западного образца.

Другой пример – с 2000 до 2001 года регулярно издавался комикс о Даре Круз (автор Алексей Межевич) в журнале «МегаГейм» (MegaGame). Дара во многом напоминала супергероев – обтягивающий костюм, ловкость, сила, наличие «младшего героя» по имени Кулер. Но при этом она все-таки была ближе к агенту 007, так как по сюжету являлась суперагентом ФСБ. Начиналось все вполне в духе супергеройских комиксов, но быстро перешло в разряд рекламы – место приключений Дары по заказу издательства переместилось в мир компьютерных игр. Так что можно говорить о частном случае. Снятый в 2007 году «Код апокалипсиса» является экранизацией комикса о Даре, правда, героиня переименована в Дарью Вячеславовну. Фильм снят по госзаказу и с большим размахом, что не спасает его от весьма обоснованной критики в адрес примитивной сюжетной линии и не впечатляющих спецэффектов.

Другой попыткой создать мир супергероев можно назвать деятельность издательства «Таймер-комикс», организованного в 2005 году в городе Сочи. Это издательство пытается создать фикциональную «вселенную» (понятие традиционное для крупных американских издательств комиксов, когда объединяются истории самых популярных супергероев в некий единый фантастический мир, например DC-Universe или Marvel-Universe). Во «вселенной» Таймер действует более 50 вполне оригинальных супергероев и суперзлодеев. Правда, несколько отличительных особенностей этих персонажей не позволяют говорить о супергероях в узком смысле этого слова: во-первых, указывается дата рождения героев (в основном 1989-1990гг). Датой рождения не обладает ни один популярный американский супергерой, так как это закрывает ему возможность стать современником каждому читателю. Ведь по сути дела, возможность читателя ассоциировать себя с супергероем – главный залог успеха

комикса. Героя, обладающего определенной датой рождения, читатель будет соотносить с конкретным поколением, и такой герой никогда не станет универсальным. Во-вторых, обозначение конкретных пристрастий героев «Таймера» в музыке (малоизвестные альтернативные сочинские группы) и еде привязывают их к конкретным проходящим вещам, давая возможность широкому кругу читателей спорить с героем «о вкусах», что опять же недопустимо, когда речь идет о мифологизированном американском супергерое. Эти нюансы в сочетании с довольно слабой графикой пока позволяют говорить о супергероях Таймер-комикс как о субкультурном явлении, но не более того.

Американские комиксы о супергероях не раз экранизировались, российский зритель с удовольствием смотрит голливудские фильмы, отдельные черты супергероев носят многие российские боевики и фантастические фильмы, однако приходится признать тот факт, что попытки снять русский фильм о настоящем супергерое пока не увенчались успехом. Среди неудачных попыток можно назвать провалившийся фильм «Индиго», весьма напоминающий «Людей Икс». Этот фильм повествует о подростках-мутантах с разного рода способностями и рассчитан на зрительскую аудиторию 14-16 лет. Герои фильма не стремятся совершать подвигов, они хотят жить обычной жизнью, что существенно рознит их с американскими прототипами. В 2008 этого года в прокат вышел фильм «Черная молния». Сюжет копирует жанровую формулу комиксов о супергерое: студент покупает старый летающий автомобиль «Волга» и становится защитником города от криминала. Но российский зритель не узнал в нем своего героя.

Сегодня существует работающий проект – издательство Bubble, которое пытается также создать собственную вселенную персонажей, пока их всего четыре: Майор Гром, Красная Фурия, Инок и Бесобой. Все они наделены чертами супергероев и действуют либо в современной России, либо путешествуют сквозь века, участвуя в важных для отечественной истории событиях. Сегодня эти журналы далеко не столь популярны, как выпуски «Action Comics» в 1938 году.

3.6. Выводы по главе 3

В данной главе мы анализируем проблемы связи содержания комикса о супергерое и социальных и политических реалий XX века.

В параграфе «Анализ историй о происхождении Супермэна и Бэтмэна и их связь с социокультурной актуальностью образа» выполнен всесторонний анализ историй происхождения двух знаковых для американской культуры персонажей: Супермена и Бэтмана; показана связь их вымышленной генеалогии историй и социокультурного запроса актуальной им современности. Мессианские мотивы, иммиграция как социальный факт, культ человека, который «сделал себя сам», – эти идеологемы находят символическое отражение в образах Супермэна и Бэтмэна. Показано символическое воплощение коллективных представлений о происхождении (иммиграция) и благословенности американской нации, а также о свободе получить максимум при равных условиях.

Параграф «Особенности репрезентации и социокультурная функция суперзлодеев» посвящен анализу важнейшего для жанра явлению – образу суперзлодея. С опорой на существующие западные исследования супергероев приведены основные интерпретационные стратегии, а также классификация суперзлодеев комиксов. Их роль для развития феномена супергероя невозможно переоценить, как самостоятельное явление они несут свою важную смысловую нагрузку в рамках комиксов и фильмов о супергероях.

Параграф «Идеология в комиксах о супергерое “золотого века”» посвящен исследованию содержания идеологической пропаганды в комиксах 1940-х годов. Нами выделяются два основных содержательных блока в рамках данного периода: «Преодоление Великой депрессии» и «Вторая мировая война и колониальные амбиции США в комиксах о супергероях».

Военная история представлена в комиксе в особом свете – создается впечатление, что США участвует во Второй мировой войне с самого начала и, что самое важное, эту войну выигрывает. Комиксы не оставляют никаких сомнений в том, что победа над фашистской Германией – заслуга именно США при

небольшом участии союзников. Помимо этого, история США в комиксах искусственно удлиняется; античность становится прямым истоком американской культуры, период европейского средневековья просто исключается из исторического сознания американцев. Расистский и колониальный конфликт присутствует в комиксах в форме многочисленных экзотических приключений и борьбы с доисторическими монстрами и огромными гориллами.

Можно сделать вывод о том, что в комиксах периода Великой депрессии и Второй мировой войны формируется образ сильной объединенной нации, соответствующей утопическим коллективным ожиданиям американцев того времени. Эти ожидания и находят свое символическое воплощение в центральном для этих комиксах образе супергероя, который становится утопическим знаком национального объединения, восполняет существовавший дефицит самосознания нации. Одним из символов этой мощи, кроме идеи сильного государства и представляющего ее героя-победителя, становится тема национальных корней.

Параграф «Идеология периода Холодной войны в комиксах о супергероях» посвящен анализу идеологического содержания комиксов периода с 1945 по 1991 годы. Выделены два основных содержательных блока. Первый – противостояние США и СССР: идеологическое противостояние, страх шпионажа и угроза Третьей мировой войны, проблема гонки вооружения, локальные конфликты, амбиции США и СССР относительно космического пространства.

Второй блок – американский «стиль жизни»: пропаганда и сопротивление. Сюда включаются, например, пропаганда нуклеарной семьи и гетеросексуальных отношений, проблема подчиненного положения женщины, реакция на войну во Вьетнаме, молодежные движения и борьба за права социальных меньшинств. Комиксы отражают конфликт внутри американского общества вокруг традиционных патриархальных порядков и волны сопротивления им. Ценности и того, и другого дискурса находят свое символическое отражении в жанре, высвечивая его потенциал как гибкого и нестираемого медиа, чутко реагирующего на социальные колебания.

Так образ Чудо Женщины (Wonder Woman) претерпевает эволюцию от сильного воина-защитника в эпоху Второй мировой войны к женственной домохозяйке в 50-е годы, которая в 70-е снова становится эмансипированным и независимым персонажем, что в итоге делает ее символом феминизма второй волны.

Параграф «Социокультурная функция супергероев после 1990 года» содержит обзор проблематик, нашедших отражение в комиксах и фильмах о супергероях после 1990 года. В последнюю декаду XX века индустрия комиксов и образ супергероя переживает кризис, который исследователи связывают с кризисом национальной американской идентичности вследствие окончания Холодной войны. После 2001 года супергерой снова обретает популярность, после террористического акта 11 сентября 2001 года в нем снова можно увидеть символическую фигуру защитника. Также усиливается политический смысл образа супергероя. Серия экранизаций комиксов о Бэтмане, созданная Кристофером Ноланом, демонстрирует потенциал образа супергероя в идеологической перспективе уже в XXI веке. Также в параграфе приводится анализ политических комиксов, созданных в преддверии выборов президента Барака Обамы.

В параграфе «Смена культурного контекста: супергерой за пределами США» рассматривается проблема культурной экспансии супергероев за пределы США, которая сопровождает явление с начала «золотого века» и происходит несколькими путями: во-первых, путем непосредственного экспорта журналов с комиксами из США в другие страны (прежде всего Канаду, Австралию, Великобританию); во-вторых, путем адаптации супергероев под иные стилистические каноны (это характерно для стран Дальнего Востока); в-третьих, путем заимствования принципа конструирования супергероя (появляются такие персонажи, как, например, Капитан Италия); в-четвертых, путем выхода на мировой рынок кинематографической продукции о супергероях (сериалов и фильмов). С другой стороны, супергерои подвергаются влиянию существующих литературных традиций, прежде всего, британской. Так, приглашенные из

Великобритании авторы создают уникальное видение супергероев, встраивая их в широкий мировой контекст психологического романа и постмодернистской прозы второй половины XX века (подробнее этот процесс рассмотрен в параграфе 2 данной главы). Востребованность экранных воплощений супергероя заставляет создателей фильмов усиливать пропаганду ценностей, которые могут быть названы общемировыми, национальный же пафос отходит на второй план.

Параграф «Проблема поиска супергероя в российском комиксе» раскрывает проблему отсутствия супергероя в российской культуре, продемонстрированы и проанализированы попытки создания такого рода персонажа в отечественных комиксах и кино на постсоветском пространстве.

Неуспех данных попыток связан, прежде всего, со слабой развитостью культуры чтения комиксов в России, с отсутствием индустрии, и, самое главное, с иной аксиологической системой русской культуры, ценностные максимы которой разняться с теми, которые заложены в основу образа американского супергероя, а также супергероев других демократических стран. Развлекательная функция супергероя в России реализуется через выпуск адаптированных журналов комиксов для подростковой аудитории и через рынок проката голливудского кино.

Заключение

Супергерой сложный и неоднозначный феномен массовой визуальной культуры, претерпевший ряд существенных изменений на протяжении развития жанра.

В работе очерчен круг проблем, связанных с определением и изучением американского комикса в контексте визуальной культуры XX века, также обозначены и критически проанализированы подходы к комиксу о супергерое в существующей исследовательской традиции. Важным этапом исследования стал анализ социокультурных механизмов возникновения и популяризации репрезентации образа супергероя – был определен ряд узнаваемых, характерных черт его образа. Вопрос коммуникации с миром читателя был раскрыт через исследование фикционального мира супергероя.

Историческая часть работы содержала последовательное описание эволюции жанра с 1938 по 2013 год. Аналитическая часть содержала исследование идеологическое содержание комиксов о супергероях в разные периоды.

Таким образом, в работе произведен комплексный анализ феномена супергероя, раскрыты социокультурные особенности репрезентации образа в американских комиксах и кино 1938-2013 гг.

В американской исследовательской традиции супергерой часто мифологизируется, он считается продолжателем эпических героев древних мифов, сказок и легенд. Рассмотрение супергероя в контексте визуальной культуры позволило отказаться от проблемы мифологизации нарратива о супергерое и сосредоточиться на критике искусственности образа, его сконструированности в рамках индустрии комиксов. Рассмотрение супергероя в данной перспективе дает возможность критического анализа его образа, а также демонстрирует ряд черт, которые сделали его узнаваемым брендом в 40-е годы, что привело к тому, что он стал частью идеологической машины, орудием пропаганды национальных ценностей, был включен в военный и имперский

дискурс. В 60-е годы комикс стал тем зеркалом, которое отразило социальные противоречия внутри культуры, однако нельзя сказать, что он сам оставался в стороне, наоборот он формировал определенный взгляд на мир у своих читателей. Важно заметить, что обращение к детской аудитории сделал его идеологические функции еще эффективнее. Супергерои использовались для решения конкретных задач, служили не только развлечением, но и формировали общественное мнение.

Глобализация как культурный процесс изменила характер дискурса супергероя, создав новое поле значений и смыслов данного образа в связи с его адаптацией для разных стран, пересечения с неамериканскими литературными традициями, экранизациями как в США, так и за рубежом, использованием супергероев для создания иных культурных связей и сообщений, в частности в России. В России вокруг культуры комиксов растет и развивается сообщество, поэтому в качестве дальнейших исследований целесообразно обратить внимание на такое явление как фэндомы. Сегодняшняя культура имеет явные черты кидалтизма, которые нельзя отрицать как социальный факт: взрослые люди играют в настольные и компьютерные игры, увлекаются мультипликационными фильмам, сказками и фэнтези, устраивают косплеи и так далее – то есть феноменами культуры, которые традиционно принято считать «детскими». Комиксы и фильмы о супергероях являются частью этого направления массовой культуры. Если для США супергерои – часть национальной культуры, то в России это скорее субкультурное явление, вокруг которого формируется сообщество, как подростков, так и взрослых кидалтов. Изучение особого сленга фэндомов, некоммерческих комиксов (фанфиков), – все это требует критического исследовательского анализа.

Также исследовательский интерес вызывает проблема графических романов. Сегодня в России существует определенная мода на «серьезный» комикс, некоторые произведения западных авторов переводятся на русский язык и издаются крупными издательствами. Часть отечественных авторов видят именно в графических романах поле для реализации своих творческих амбиций, и это не случайно. В России существует традиция уважительного отношения к литературе,

чтение редко воспринималось как развлечение, засилье популярной литературы началось только после 1991 года. Поэтому когда читатели и авторы видят возможность приблизить комикс к литературе, интерес к нему резко возрастает. Отчасти именно поэтому современным авторам комиксов ближе европейская комиксная традиция, а не американская.

Третье направление дальнейших исследований темы лежит на пересечении комиксов и кинематографа. Голливуд к концу 70-х годов открывает новую главу в истории супергероев, ведь новые компьютерные технологии позволяют реализовать многочисленные фантастические эпизоды. С 1972 года Голливуд становится главным проводником экспансии американской культуры в Европу и по всему миру. В 1978 году выходит фильм «Супермэн», в котором образ этого супергероя переосмысляется в духе христианской религиозной системы, и таким образом он становится максимально узнаваемым в христианском мире вне зависимости от национальных особенностей.

Такое явление как кинокомикс требует собственного глубокого изучения. Влияние комикса на современное голливудское кино неоспоримо, часто фильмы пытаются перенять комиксную стилистику (например, фильмы «300 спартанцев» 2007, «Город Грехов» 2005, «Дик Трейси» 1990 и т.д.), другие наоборот, стараются создать новое прочтение хорошо знакомых читателю комиксных историй. С 1989 по 1997 годы выходит четыре экранизации комиксов о Бэтмэне, а в 2000-х Кристофер Нолан продолжает нуаровую стилистику, заданную Тимом Бертоном, и развивает ее в философском ключе. Многие герои «золотого века» еще только ожидают выхода на экраны фильмов о них в ближайшие годы.

Не последним является вопрос функционирования образов супергероев в условиях культуры глобализации. Сегодня символическая функция супергероя раздваивается: он становится воплощением ценностей культуры глобализации, в то же время как символическое воплощение американских национальных идей он задает вопрос о роли Америки в этих новых глобальных условиях. Основная масса супергероев, как в комиксах, так и в кино, демонстрируют оптимизм, агрессию и обновленный моральный пафос.

Библиография

1. Адорно, Т. Хоркхаймер, М. Диалектика просвещения / Т. Адорно, М. Хоркхаймер. - М.: Медиум: Ювента, 1997. – 312 с.
2. Акопян, К. З. Массовая культура. Уч. Пособие / К. З. Акопян. - М.: Альфа-М, 2004. - 304 с.
3. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. - М.: Прогресс, 1974. – 385 с.
4. Арнхейм, Р. Новые очерки по психологии искусства / Р. Арнхейм. - М.: Прометей, 1994. – 352 с.
5. Аронсон, О., Пратканис, Э. Эпоха пропаганды: Механизмы убеждения, повседневное использование и злоупотребление [Электронный ресурс]. - СПб.: прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. - 384 с. - Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/EpohProp/index.php
6. Аронсон, О. В. Коммуникативный образ. Кино. Литература. Философия / О. В. Аронсон.- М.: Новое литературное обозрение, 2007. – 384с.
7. Аронсон, О. В. Метакино / О. В. Аронсон.- М.: Ад Маргинем, 2003. – 264 с.
8. Баль, М. Визуальный эссенциализм и объект визуальных исследований // Логос, 2012 - № 1(85). – С. 212-249.
9. Барзах, А. О поэтике комикса // Комментарии. - М. ; СПб., 1999. - № 17. - С. 55-58.
10. Барт, Р. Camera lucida / Р. Барт. – М.: Ад Маргинем, 1997. – 269 с.
11. Барт, Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Р. Барт. - М.: Прогресс, Универс, 1994. - 616 с.
12. Барт, Р. Мифологии / Р. Барт. - М.: Академический проект, 2010. -
13. Барт, Р. Система Моды. Статьи по семиотике культуры / Р. Барт / Пер. с фр., вступ. ст. и сост. С.Зенкина. - М.: Издательство им. Сабашниковых, 2003. – 512 с.
14. Беньямин, В. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения / В. Беньямин. - М.: РГГУ, 2012. - 288с.

15. Бернштейн, Б. М. От магии культа к магии эстетического взгляда. Аура утраченная и обретенная / Б. М. Бернштейн // Художественная аура. Истоки, восприятие, мифология. - М.: Индрик. 2011. – С. 40- 58.

16. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть [Электронный ресурс]. - М.: "Добросвет" 2000 — 387 с. - Режим доступа: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr_Simv/index.php

17. Бодрийяр, Ж. Америка / Ж. Бодрийяр. - М.: Владимир Даль, 2000. – 208 с.

18. Бодрийяр, Ж. Общество потребления / Ж. Бодрийяр. - М.: Республика, Культурная Революция, 2006. – 272 с.

19. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. - М.: КДУ, 2009. – 292 с.

20. Бурдье, П. Социология социального пространства / П. Бурдье. - М.: Ин-т экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 2007.

21. Бурдьё, П. О телевидении и журналистике / Пер. с фр. Т. Анисимовой, Ю. Марковой; Отв. ред., предисл. Н. Шматко. — М.: Фонд научных исследований "Прагматика культуры", Институт экспериментальной социологии, 2002. — 160 с.

22. Вирильо, П. Машина зрения / П. Вирильо. - СПб.: Наука, 2004. – 144 с.

23. Выготский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. - М.: Психолингвистика, 2008. – 352 с.

24. Глазычев, В. Дизайн как он есть / В. Глазычев. - М.: Европа, 2006. – 320 с.

25. Грицанов, А. А. История философии: Энциклопедия / А. А. Грицанов. — М.: Интерпрессервис; Книжный Дом. 2002. - с. 388-389.

26. Гройс, Б. Под подозрением. Феноменология медиа / Б. Гройс // Пер. с нем. А. Фоменко. - М.: Художественный журнал, 2006. - с. 57-69.

27. Делёз, Ж. Кино / Ж. Делез. - М.: Ад Маргинем, 2004. – 560 с.

28. Деллюк, Л. Фотогения кино / Л. Деллюк. - М., 2012. – 87 с.

29. Джеймисон, Ф. Историзм в сиянии / Пер. О. Аронсона // Искусство кино. — 1995. — № 7.

30. Джеймисон, Ф. Постмодернизм и общество потребления // Логос. — 2000. — № 4. — С. 63-77.

31. Джеймисон Ф. Теории постмодерна // Искусствознание. — 2001. — № 1. — С. 111—122.

32. Дмитриева, Д. Г. Америка глазами Супермена: к вопросу о социокультурной функции комикса о супергерое // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. - 2013. - №4. – С. 278 – 281.

33. Дмитриева, Д. Г. В паре с Бэтмэном: жизнь и приключения Эдгара Аллана По в одном американском комиксе / Д. Г. Дмитриева // Научные доклады филологического факультетаа МГУ имени М.В. Ломоносова: Сб. Вып. VI / Под ред. М.Л. Ремнёвой, О. А. Клинга. - М.: Издательство Московского университета, 2010. – с. 180-184.

34. Дмитриева, Д. Г. Комикс: проблемы восприятия / Д. Г. Дмитриева // Культиватор, 2012. - №4. – С. 69-75.

35. Дмитриева, Д.Г. Между Готэмом и Метрополисом: образ Нью-Йорка в комиксах о супергероях 1938-1945 гг.// Теория и практика общественного развития. - 2013. - № 8. – С. 259 – 260.

36. Дмитриева, Д. Г. Супергерой: национальный американский «эпос» или религиозный символ эпохи глобализации? Программа и тезисы докладов VIII ежегодной конференции МРО РЕЛИГИЯ И МЕДИА″ / Московское религиоведческое общество на философском факультете МГУ имени М.В. Ломоносова. Москва, 2010. – с. 92.

37. Дубин, Б.В. Слово - письмо - литература. Очерки по социологии современной культуры / Б В. Дубин. – М.: Новое литературное обозрение, 2001. – 416 с.

38. Жижек, С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино, 1998. - №1. – С. 118-128.

39. Зенкин, С. Миф, имя и рассказМиф, имя, рассказ // Поэтика мифа: Современные аспекты. - М.: Рос. гос. гуманит. ун-т, 2008. – 100 с.

40. Зиммель, Г. Избранное. Т.2 / Г. Зиммель. - М.: Юристъ, 1996. – 607 с.

41. Зомбарт, В. Буржуа: Этюды по истории духовного развития современного экономического человека [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Sociolog/Zomb/index.php

42. Инишев, И. «Иконический поворот» в науках о культуре и обществе // Логос , 2012. - № 1(85). – С. 184 – 211.

43. Интервью с Виталием Мухаметзяновым [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://alocvet.narod.ru/gost/muha.html

44. Интервью с Еленой Петровской: «Давайте исходить из наших чаяний, мечтаний» [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://artaktivist.org/elena-petrovskaya-davajte-isxodit-iz-nashix-chayanij-mechtanij/

45. История литературы США. Том 5. Литература начала XX века / Е.Стеценко, М. Коренева. - М.: ИМЛИ РАН, 2009. – 992 с.

46. Канетти, Э. Масса и власть / Э. Канетти. - М.: Астрель,2012. - 576 с.

47. Керсновская, Е. А. Наскальная живопись / Е. А. Керсновская. - М.: Квадрат, 1991. – 382 с.

48. Киттлер, Ф. Оптические медиа / Ф. Киттлер. - М.: Логос, 2009. – 272 с.

49. Клодель, П. Глаз слушает / П. Клодель. - М.: Б.С.Г.-Пресс, 2006. - 384 с.

50. Компаньон, А. Демон теории / А. Компаньон. - М.: Издательство им. Сабашниковых, 2001. – 336 с.

51. Коренев, А. М. Семантические проблемы теоретического познания в эпоху постмодернизма в философии Ф. Джеймисона / Коренев А. М. // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия, 2008. — № 6. - С. 3 - 12.

52. Костина, А. В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества / А. В. Костина. - М.: URSS. 2006. – 352 с.

53. Кракауэр, З. Орнамент массы // Новое литературное обозрение, 2008. - №2. – С. 69 – 77.

54. Кракауэр, З. От Калигари до Гитлера: Психологическая история немецкого кино / З. Кракауэр. - М.: Искусство, 1977. – 352 с.

55. Кракауэр, З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр. - М.: Искусство. 1974. – 424 с.

56. Лакассен, Ф. Сравнительный анализ архетипов популярной литературы и комикса: пер. с фр. / Ф. Лакассен // Новое литературное обозрение. – 1996. – № 22. – С.129–141.

57. Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон. - М.: Академический проект, 2011. – 238 с.

58. Леви-Строс, К. Структурная антропология / К. Леви-Строс. - М.: Эксмо-Пресс, 2008. – 512 с.

59. Лики массовой литературы США / Под ред. Зверева А.М. - М.: Наука, 1991. - 334 с.

60. Линч, К. Образ города / К. Линч. - М.: Стройиздат, 1982. – 382 с.

61. Лотман, Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. Лотман. - Таллин: Ээсти Раамат, 1973.

62. Лотман, Ю.М. Семосфера. Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман. - СПб.: Искусство СПб, 2000. – 704 с.

63. Лучицкая, С. И. Чудовища / С. И. Лучицкая // Словарь средневековой культуры. - М., 2003. - С. 578-582.

64. Мамфорд, Л. Миф машины. Техника и развитие человечества [Электронный ресурс]. Перевод с английского: Т. Азаркович, Б. Скуратов. — М.: 2001. - Режим доступа: http://gtmarket.ru/laboratory/basis/3115

65. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга: становление человека печатающего / М. Маклюэн. - М.: Академический проект, 2005. – 496 с.

66. Маклюэн, М. Понимание медиа / М. Маклюэн. - М., 2007. – 464 с.

67. Маркузе, Г. Одномерный человек / Г. Маркузе. - М.: АСТ, 2003. – 336 с.

68. Массовая культура на рубеже XX – XXI веков: человек и его дискурс. - М.: Азбуковник, 2003. – 368 с.

69. Массовая культура: современные западные исследования / Пер. с англ. Послесл. В. А. Подороги. – М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. - 339 с.

70. Материалы сайта Московского Центра Карнеги [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.carnegie.ru/?lang=ru#/slide_2692

71. Мельтюхов, М. И. Упущенный шанс Сталина. Советский Союз и борьба за Европу: 1939—1941 (Документы, факты, суждения) / М. И. Мельтюхов. - М.: Вече, 2000. – 560 с.

72. Мерло-Понти М. Кино и новая психология [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://slovoidelo.narod.ru/neomarxism/cinema.htm

73. Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти. - М.: Наука, 1999. - 608 с.

74. Мещеркина, Е. Бытие Мужского Сознания: опыт реконструкции маскулинной идентичности среднего и рабочего класса // О муже(N)ственности: Сборник статей. Сост. С.А.Ушакин. - М.: Новое литературное обозрение, 2002. – С. 268 – 287.

75. Моль, А. Социодинамика культуры / Пер. с франц. Вст. статья, редакция и примеч. Б. В. Бирюкова, Р. Х. Зарипова и С. Н. Плотникова. - М.: Прогресс, 1973.

76. Московичи, С. Век толп. Исторический трактат по психологии масс / С. Московичи. - М.: Академический Проект, 2011. - 396 с.

77. Мур, А. Хранители / А. Мур. - СПб.: Амфора, 2009. – 416 с.

78. Мурейко, Л. В. К теории масс: понятие индифферентного, или о «человеке без свойств» // Фундаментальные проблемы культурологии: В 4 т. Том II: Историческая культурология / отв. ред. Д. Л. Спивак. - СПб.: Алетейя, 2008.

79. Назаренко, М. Историческая проза в свете теорий фикциональности / М. Назаренко // Літературознавчі студії. – 2006. – Вип. 14. – С. 236-240.

80. Найдорф, М. И. Современность и массовая цивилизация.//Вопросы культурологии. – М., 2010 № 2. – С. 4-10.

81. Ортега-и-Гасет, Х. Восстание масс / Ортега-и-Гассет. - М.: АСТ, 2008. – 272 с.

82. Ортега-и-Гассет, Х. Дегуманизация общества / Ортега-и-Гассет. - М.: АСТ, 2008. – 192 с.

83. Оче-видная история. Проблемы визуальной истории России XX столетия (+ CD-ROM) / И. Козырева. - Челябинск, 2008. – 480 с.

84. Панофский, Э. Стиль и средства выражения кино / Э. Панофский // Киноведчекие записки, 1989. - №5 - С.166.

85. Петровская, Е.В. Теория образа / Петровская Е. В. - М.: РГГУ, 2010. – 286 с.

86. Полякова, К. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга: дис. канд. филол. наук: 10.02.20 / Полякова Ксения Владимировна. - М.: ПроСофт-М, 2005. – 203 с.

87. Пондопуло, Г. К., Ростоцкая, М. А. Новые искусства и современная культура: Фотография и кино / Г. К. Пондопуло, М. А. Ростоцкая. — М., 1997. — 233 с.

88. Разлогов, К. Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета / К. Э. Разлогов. - М.: РОССПЭН. 2010. – 304 с.

89. Ритцер, Дж. Современные социологические теории / Дж. Ритцер. - СПб.: Питер, 2002. – 688 с.

90. Розин, В.М. Визуальная культура и восприятие: как человек видит и понимает мир / В. М. Розин. – М.: ЛИБРОКОМ, 2009. – 272 с.

91. Российский гуманитарный энциклопедический словарь: В 3 т. [Электронный ресурс] — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС: Филол. фак. С.-Петерб. гос. ун-та, 2002. – Режим доступа: http://slovari.yandex.ru/

92. Саид, Э. В. Ориентализм: западные концепции Востока / Э. В. Саид. - СПб.: Рус. міръ, 2006. – 640 с.

93. Сайт издательства «Велес-ВА» [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.veles-va.ru/

94. Согрин, В. Новый курс Ф. Д. Рузвельта: единство слова и дела / В. Согрин // Общественные науки и современность, 1991. - N 3.

95. Соколов, Б. М. Игра с лубком. Художественная система русской народной гравюры и городской праздничный фольклор / Б. М. Соколов // Вопросы искусствознания, 1994. - №4. - С.151-168.

96. Соколов, Б. М. Художественный язык русского лубка / Б. М. Соколов. - М.: РГГУ, 2000. - 264 с.

97. Сонтаг С. О фотографии / С. Сонтаг. – М.: Ад Маргиенм, 2013. – 272 с.

98. США. История страны / Д. Макинерни. – М.:Эксмо; СПб.: Мидград, 2009. – 736 с.

99. Теплиц, К. Т. Все для всех. массовая культура и совремнный человек / К. Теплиц. - М.: ИНИОН РАН, 1996. - 124 с.

100. Уракова, А.П. Поэтика тела в рассказах Эдгара По / А. П. Уракова. - М.: ИМЛИ РАН, 2009. – 252 с.

101. Урузбакиева, Ф. К. «Новая» герменевтика Фредерика Джеймисона // Россия — Запад — Восток: компаративные проблемы современной философии. Под ред. Колесникова А. С. Сайт «Философская антропология», 2004.

102. Усманова А. Между искусствознанием и социологией : о предмете визуальных исследований [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://gender-route.org/articles/feminism/mezhdu_iskusstvoznaniem_i_sociologiej/

103. Ушакин, С. Видимость мужественности // О муже(N)ственности: Сборник статей. Сост. С.А.Ушакин. - М.: Новое литературное обозрение, 2002. – С. 479 – 503.

104. Уэбстер, Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. - М.: Аспект-пресс. 2004. – 400с.

105. Фантастическое кино. Эпизод первый / под. ред. Н. Самутиной. - М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 408 с.

106. Флюссер, В. За философию фотографии / В. Флюссер. - СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2008. – 146 с.

107. Фрейд, З. Массовая психология и анализ человеческого я / З. Фрейд. – М.: Азбука-классика, 2009. – 192 с.

108. Фромм, Э. Бегство от свободы / Э. Фромм. - М.: АСТ, 2004. – 288 с.

109. Фромм, Э. Иметь или быть?/ Э. Фромм. - М.: АСТ, Астрель, 2010. - 320с.

110. Хардт, М., Негри, А. Империя / М. Хардт, А. Негри. - М.: Праксис, 2004. - 437 с.

111. Хардт, М., Негри, А. Множество: война и демократия в эпоху империи / М. Хардт, А. Негри. - М.: культурная революция, 2006. – 559 с.

112. Хренов, Н. Публика в истории культуры / Н. Хренов. - М.: Гос. ин-т искусствознания, 2002. - 498 с.

113. Шапинская, Е. Н. Фредерик Джеймисон: постмодернизм как культурная логика позднего капитализма // Личность. Культура. Общество, 2005. — N 2(26). — С. 358 - 374.

114. Шапинская, Е.Н. Очерки популярной культуры / Е. Н. Шапинская. - М.: Академический проект, 2008. – 192 с.

115. Шарый, А. Знак Z: Зорро в книгах и на экране. / А.Шарый. – М.: Новое литературное обозрение, 2008. – 246 с.

116. Шестаков, В.П. США: псевдокультура или завтрашний день Европы? Ридерз дайджест по американской культуре / В. П. Шестаков. - М.: Издательство ЛКИ, 2010. – 224 с.

117. Шмид В. Нарратология / В. Шмид. - М.: Языки славянской культуры, 2003. – 312 с.

118. Эко, У. Роль читателя: исследования по семиотике текста / У. Эко. - М.: Симпозиум: РГГУ, 2005. – 510 с.

119. Элкинс Д. Девять типов междисциплинарности для визуальных исследований. // Логос № 1(85) М., 2012.

120. A Comics Studies Reader / Eds. by Heer J. and Worcester K. - Jackson: University Press of Mississippi, 2009. – 380 p.

121. Abrahams, R. D. Some Varieties of Heroes in America / R. D. Abrahams // Journal of the Folklore Institute. – 1966. - №2.

122. Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia / J. Alaniz. - University Press of Mississippi, 2010. - 288 p.

123. An International Catalog of Superheroes [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.internationalhero.co.uk/

124. Batchelor, B. The 1900s: American Popular Culture Through History / B. Batchelor. - Westport: Greenwood Press, 2002. – 258 p.

125. Batman and Philosophy / Eds. D. Mark, R. White. – Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. 2008. – 294 p.

126. Berger, A. A. The Comic-Stripped American: What Dick Tracy, Blondie, Daddy Warbucks and Charlie Brown Tell Us about Ourselves / A. A. Berger. – NY.: Walker Publishing, 1973. – 225 p.

127. Brinton, D. G. American Hero Myths / D. G. Brinton. - Philadelphia: Kessinger Publishing, 2004. – 156 p.

128. Burroughs, E. R. Under the Moons of Mars / E. R. Burroughs. - NY.: The All-Story Magazine, 1912.

129. Camilla, Jungle Queen // Jumbo Comics #29. - Fictional House, 1942.

130. Carrier, D. The Aesthetics of Comics / D. Carrier. – PA.: Penn State Press, 2000. – 144 p.

131. Comic Book and the Cold War 1946 – 1962 / C. York, R.York. - McFarland and Company, Inc., Publishers, 2012 – 231 p.

132. Comic Vine [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.comicvine.com/

133. Coogan, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre / P. Coogan. - Austin: MonkeyBrain Books, 2006. – 290 p.

134. Cox, J. R. The Dime Novel Companion / J R. Cox. - Westport: Greenwood Press, 2000. – 376 p.

135. Crawford P.C. The Legacy of Wonder Woman. An enlightening look at the feminist ideals that informed this American icon. [Электронный ресурс] // By School Library Journal Archive Content on March 1, 2007. Режим доступа: http://www.slj.com/2007/03/books-media/collection-development/the-legacy-of-wonder-woman/

136. Culler, J. Philosophy and Literature: The Fortunes of the Performative / J. Culler // Poetics 21. – 2000. - №3. – P. 503-519.

137. Dégh, L. American folklore and the mass media / L. Degh. - Bloomington: Indianapolis, 1994. – 216 p.

138. Drucker, S. J. Cathcart, R. S. American Heroes in a Media Age / S. J. Drucker, R. S. Cathcart. - Cresskill: Hampton Press, 1994. – 350 p.

139. Fingeroth, D., Lee, S. Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society / D. Fingeroth, S. Lee. - NY.: Continuum, 2004. – 192 p.

140. Flinchum, R. Message in a Bottle / R. Flinchum // Action Comics #25. - NY.: DC comics, 2007.

141. Gravett, P. Graphic Novels: Everything You Need to Know /P. Gravett. - NY.: Collins Design, 2006. – 192 p.

142. Handbook of American Popular Culture, Vol. 1: Advertising-The Western / Eds. M. T. Inge. - Westport: Greenwood Press, 1978. – 598 p.

143. Harvey, B.C. The art of the Comic Book: an Aesthetic History / B. C. Harvey. - Jackson: Univ. Press of Mississippi, 1996.- 304 p.

144. In the beginning by Jerry Siegel, 1983 [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://theages.superman.nu/superman.php

145. Inge, M. T. Comics as Culture. / M.T. Inge. - Jackson: University Press of Mississippi, 1990. – 177p.

146. Jacobson, H. Up, up and oy vey // The Times – 2009 | - March, 5.

147. Jameson, F. Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism / F. Jameson. - Durham: Duke University Press, 1991. – 461 p.

148. Jameson, F. The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act / F. Jameson. - NY: Cornell University Press, 1982. – 320p.

149. Jansson, A. Image Culture: Media, Consumption & Everyday Life in Reflexive Modernity / A. Jansson. - Goteborgs Universitet Acta Univ, 2001. – 388 p.

150. Kellner, D. Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Post-modern / D. Kellner. - NY.: Routledge, 2000. – 368 p.

151. Knowles, C. Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes / C. Knowles. - San Francisco: Weiser Books, 2007. – 239 p.

152. Kunzle, D. The History of the Comic Strip, Vol. II: The Nineteenth Century / D. Kunzle. - Berkeley: University of California Press, 1990. – 411 p.

153. Kuzma, Russian Hero, Heroic Comics #26. Eastern Color, 1944.

154. Loeb, J. Sale, T. Batman. Dark Victory / J. Loeb, T. Sale. - NY.: DC comics, 2001. – 392 p.

155. Loeb, J. Sale, T. Batman. Haunted Knight / J. Loeb, T. Sale.. NY.: DC comics, 1994. – 192 p.

156. Loeb, J. Sale, T. Batman. The Long Halloween / J. Loeb, T. Sale.. NY.: DC comics, 1998. – 368 p.

157. Magnussen, A. Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics / A. Magnussen. - Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000. – 247 p.

158. McCloud, S. Understanding Comics / S. McCloud. – NY.: WILLIAM MORROW, 1993. – 216 p.

159. McCulley, J. The Curse of Capistrano. NY.: All-Story Weekly, 1919.

160. McLaughlin, J. Comics as Philosophy / J. McLaughlin. - Jackson: University Press of Mississippi, 2005. – 246 p.

161. Miller, F. Batman. The Dark Knight Return / F. Miller. NY.: DC comics, 2002. – 224 p.

162. Miller, F. Batman. Year One / F. Miller. - NY.: DC comics, 2005. – 136 p.

163. Ms. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://msmagazine.com

164. New York World's Fair Comics 1939. - NY.: DC comics, 1939.

165. October #77. - MIT Press, 1996. – p.24 – 71.

166. Packard, F. L. The Adventures of Jimmie Dale-Book. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page

167. Popular Culture: An Introductory Text-Book / J. Nachbar, K. Lause. - Green: State University Popular Press, 1992. – 516 p.

168. Pustz, M. Comic Book Culture: Fanboys and True Believer / M. Pustz. - Jackson: Univ. Press of Mississippi, 1999. – 264 p.

169. Reynolds, R. Super Heroes: a Modern Mythology / R. Reynolds. - Jackson: Univ. Press of Mississippi, 1992. – 136 p.

170. Rhoades, S. A Complete Histiry of American Comic Books / S. Rhoades. - NY.: Peter Lang, 2008. - 353 p.

171. Robbins, T. Wonder Woman: Lesbian or Dyke? Paradise Island as a Woman's Community [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://girl-wonder.org/papers/robbins.html

172. Robinson, L. S. Wonder Women: Feminisms and Superheroes / L. S. Robinson. - NY.: Routledge, 2004. – 168 p.

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

174. Saraceni, M. The Language of Comics-Book / M. Saraceni. - NY.: Routledge, 2003. – 128 p.

175. Sheena, Queen of the Jungle. Jumbo Comics 19. Fictional House, 1940.

176. Speicher, J. The New Heroes // Chitach, 1967. - November.

177. Storey, J. Inventing Popular Culture: From Folklore to Globalization / J. Storey. - Malden, 2003. – 168 p.

178. Strunk M. Public Opinion, 1935-1946. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1951.

179. Superheroes and Philosophy / Eds. T. Morris, M. Morris. - Illions: Open Court, 2005. – 281p.

180. The Batman Chronicles. V. 1. - NY.: DC Comics, 2005. – 192 p.

181. The Batman Chronicles. V. 2. - NY.: DC Comics, 2006. – 224 p.

182. The Batman Chronicles. V. 3. - NY.: DC Comics, 2007. – 192 p.

183. The Batman Chronicles. V. 4. - NY.: DC Comics, 2007. – 221 p.

184. The Batman Chronicles. V. 5. - NY.: DC Comics, 2008. - 192 p.

185. The Batman Chronicles. V. 6. - NY.: DC Comics, 2008. - 192 p.

186. The Batman Chronicles. V. 7. - NY.: DC Comics, 2009. - 192 p.

187. The Batman Chronicles. V. 8. - NY.: DC Comics, 2009. – 192 p.

188. The Big All American Comic Book. - NY.: DC Comics, 1944.

189. The Clones of Fu Manchu and Sumuru [Электронный ресурс]. -2005. Режим доступа: http://www.njedge.net/~knapp/clones.htm

190. The DC Comics Rarities Archives. V. 1. NY.: DC Comics, 2004. – 348 p.

191. The Living Shadow. - Street & Smith, 1931.

192. The Superman Chronicles. V. 1. - NY.: DC Comics, 2006. – 204p.

193. The Wonder Woman Pages [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.wonderwoman-online.com

194. Thomas, P. G. Fictional Worlds / P. G. Thomas. - Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986. – 190 p.

195. Thomas, R., Anderson, M. The All-Star companion / R. Thomas, M. Anderson. - NC: TwoMorrows Publishing, 2004. – 208 p.

196. Varnum, R., Christina, T. The Language of Comics: Word and Image / R. Varnum, T. Christina. - Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2001. – 222 p.

197. Wagner, M. Batman/Superman/Wonder Woman: Trinity / M. Wagner. - NY.: DC comics, 2004. – 208 p.

198. Waugh, C. The Comics / C. Waugh. - Jackson: Univ. Press of Mississippi, 1991. – 396 p.

199. Wilson, S. Mass media / mass culture : An introduction / Stan Le Roy Wilson. - New York, 1989. – 448 p.

200. Wright, B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America / B.W. Wright. - Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 2003. – 344 p.

201. Wylie, P. Gladiator. - Knopf, 1930.

202. Yeffeth G. The Man from Krypton: A Closer Look at Superman. Dallas: BenBella Books, Inc., 2006.

Приложение 1

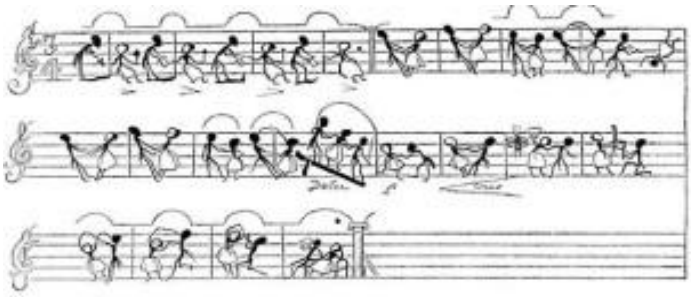


Рисунок 1. Жан-Жак Грандвиль. Вальс. Париж, 1840.

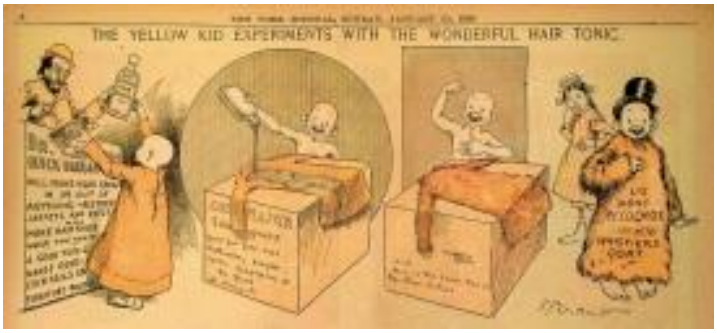


Рисунок 2. Ричард Аутколт. Желтый ребенок. 1895 год.

Рисунок 3. The Batman #5. NY.: DC Comics, 1941.

Рисунок 4. Обложки палп-журналов конец XIX – начало XX вв.

Рисунок 5. Detective Comics # 27. NY.: DC Comics, 1938.

Рисунок 6 .The Fatman. The Human Flying Saucer #1.

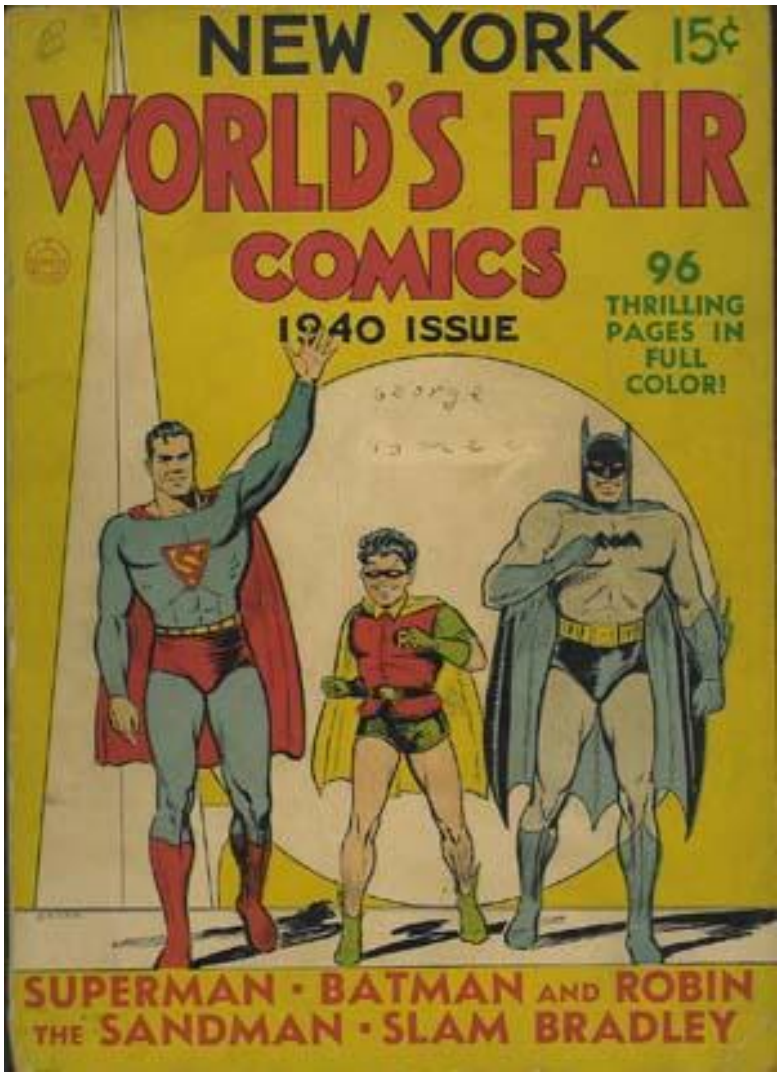


Рисунок 7. Обложка New York World's Fair Comics. NY.: DC Comics, 1940.

Рисунок 8 The Batman #4. NY.: DC Comics, 1940.

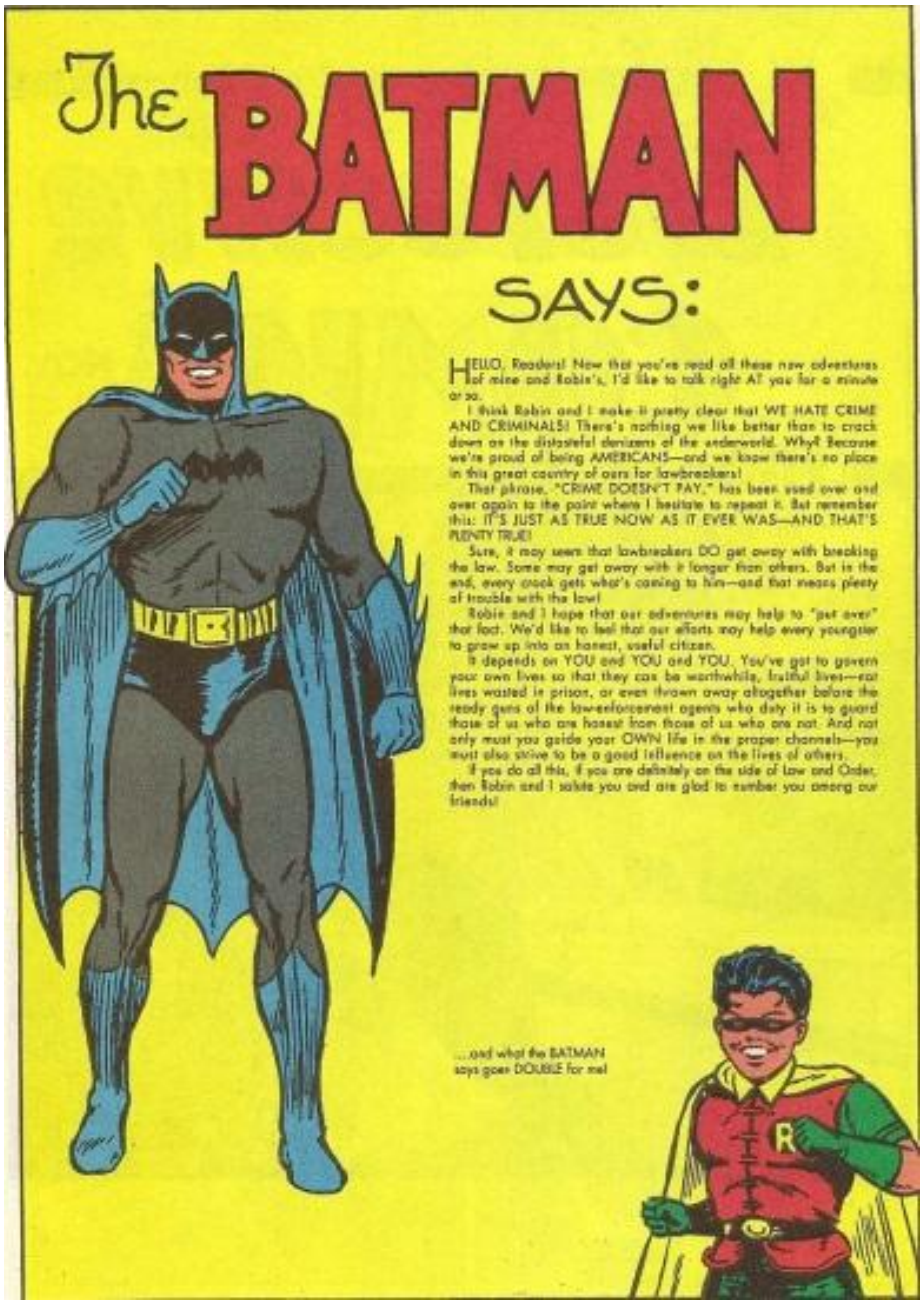


Рисунок 9. The Batman #3. NY.: DC Comics, 1940.

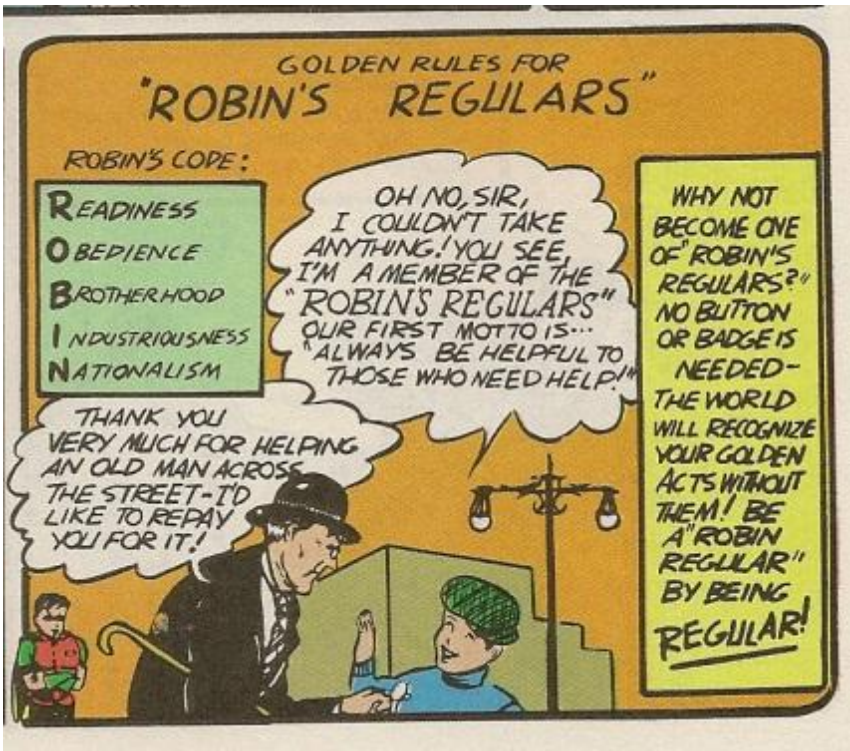


Рисунок 10. The Batman #1. NY.: DC Comics, 1938.

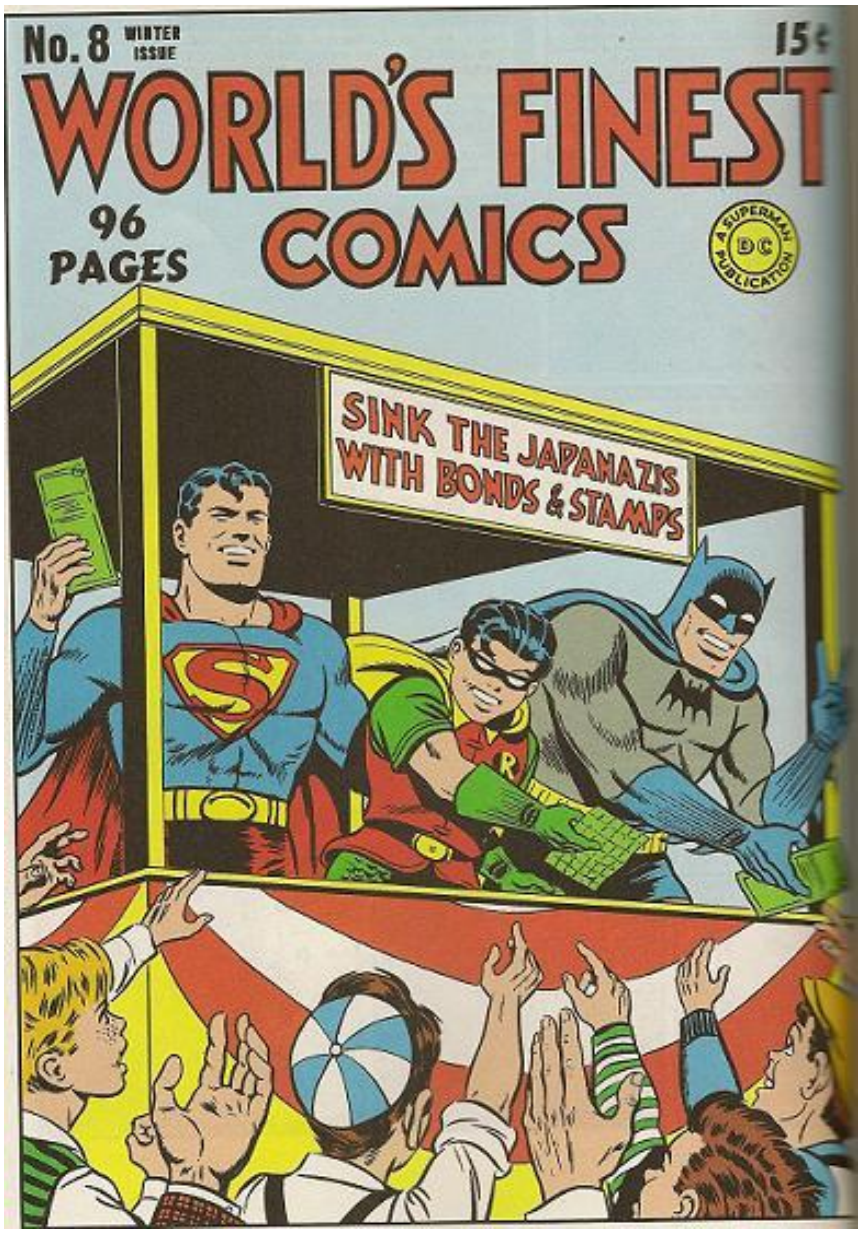


Рисунок 11. World’s finest comics #1. NY.: DC Comics, 1939.

Рисунок 12. Мур. А. Хранители. СПб.: Амфора, 2009.

Отрывок из графического романа Алана Мура «Хранители», который отлично иллюстрирует данный феномен и помогает понять тот эффект, который произвело появление Супермена:

«...Для меня все это началось в 1938-м, в год изобретения супергероя. Когда на лотках появился первый выпуск «Экшн-комикс», я был уже слишком взрослым для подобного чтения или, по крайней мере, слишком взрослым, чтобы читать такое на людях, не боясь испортить репутацию, но мальчишки зачитывались комиксами почти поголовно, и я не смог удержаться и попросил одного из них дать мне экземплярчик...

Много чего было в том первом выпуске. Детективные истории, приключения фокусников, имен которых я уже и не помню, но с самого первого момента я был захвачен образом Супермена. В нем было что-то чистое, искреннее, лишенное двусмысленной недоговоренности обычного бульварного чтива...

Этот журнал заставил меня вспомнить многое из того, что я успел давно позабыть, спрятав глубоко внутри, и возродил мои подростковые фантазии. Вот на самую красивую в классе девочку нападают хулиганы, а я оказываюсь поблизости и расшвыриваю их, но когда она хочет меня в знак признательности поцеловать, я гордо отказываюсь. Вот гангстеры похищают учительницу математики мисс Альбертину, а я выслеживаю их, убиваю одного за другим, освобождаю пленницу, и она разрывает помолвку с придирчивым учителем английского мистером Ричардсоном, потому что безнадежно влюбляется в сурового и немногословного четырнадцатилетнего освободителя...»[140].

---

140 Мур. А. Хранители. СПб.: Амфора, 2009.

Рисунок 13. Moor A. The Jungle Line. DC Comics, 1885.

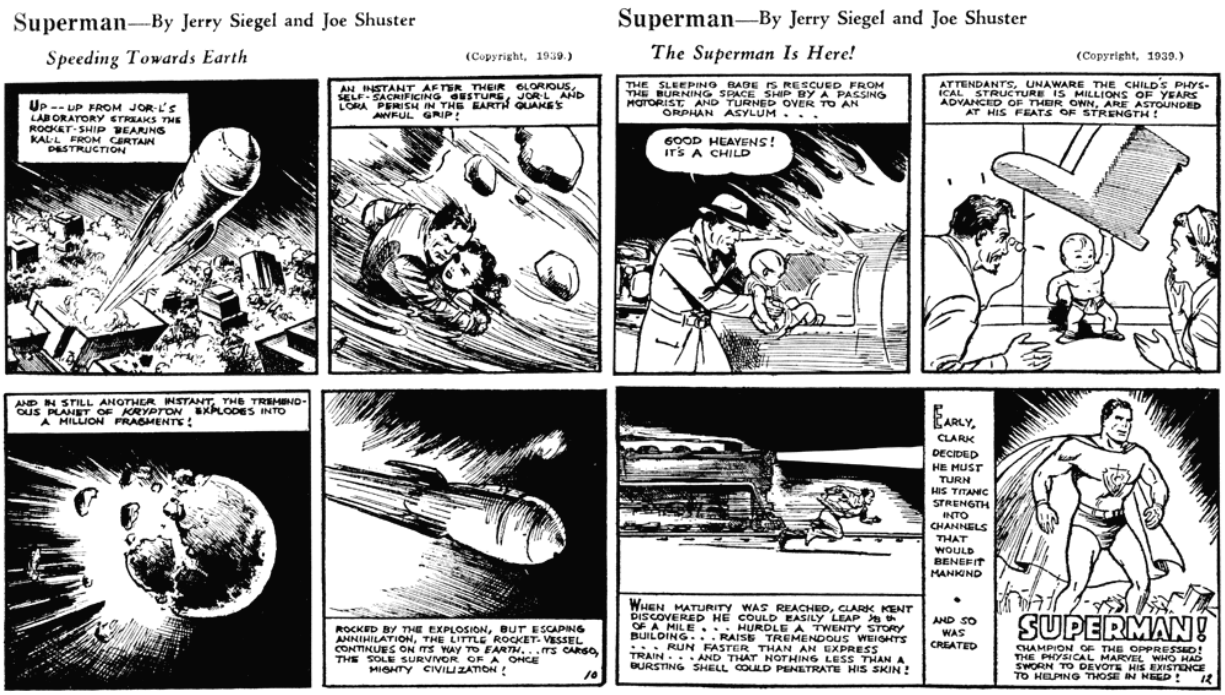
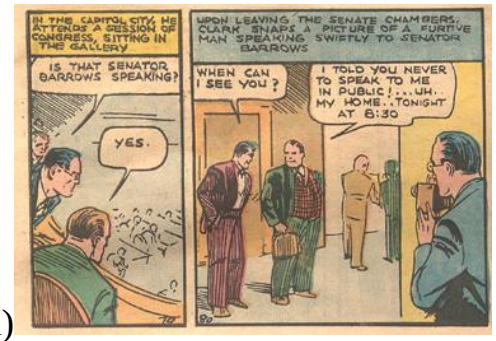


Рисунок 14. Первая история Супермена «Superman's daily strips», 1938

Рисунок 15. Batman #1. NY.: DC Comics, 1940.

А) 

Б)

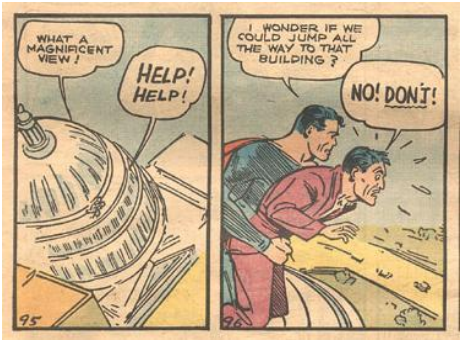
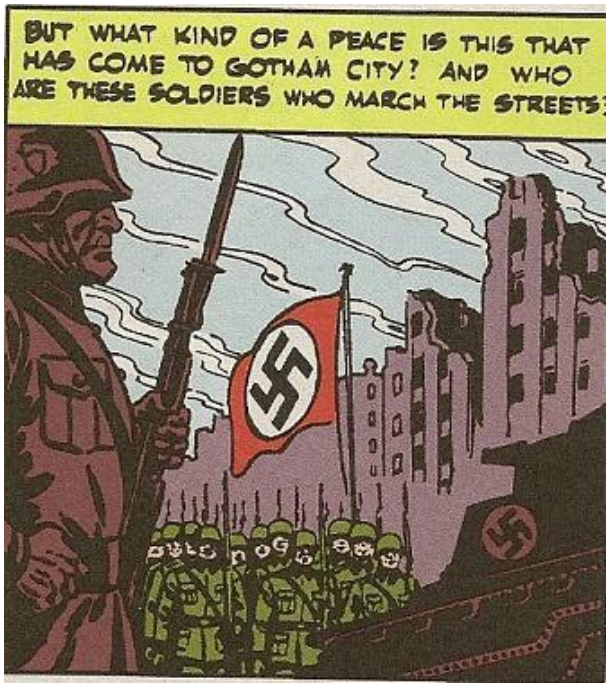
В) 

Рисунок 16. Action Comics #1. NY.: DC Comics, 1938.

Рисунок 17. Action Comics #9. NY.: DC Comics, 1939.

Рисунок 18. Captain America #1. NY, 1941.

А) 

Б)

Рисунок 19. The Batman #15. NY.: DC Comics, 1943.

Рисунок 20. Detective Comics #69. NY. DC Comics, 1942.

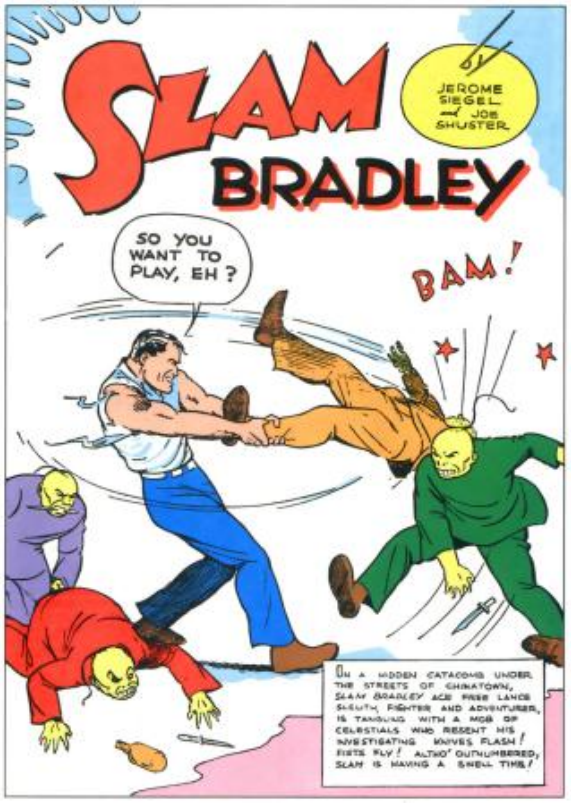
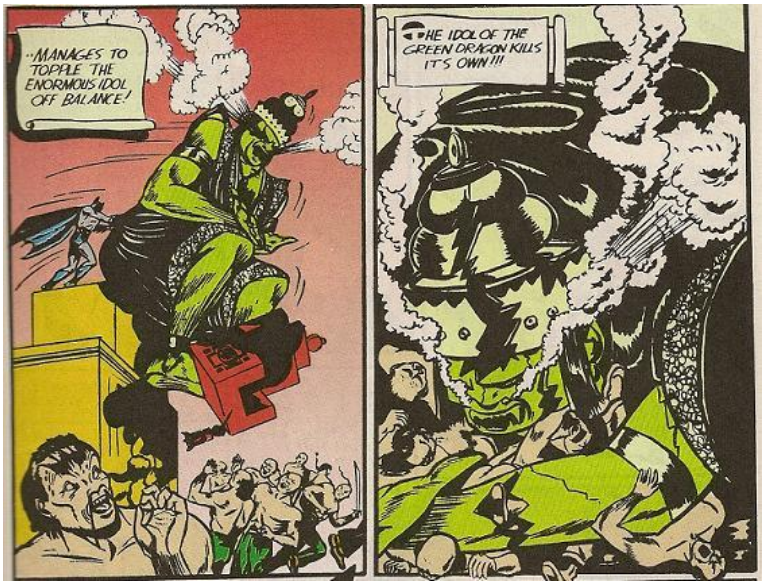


Рисунок 21. Slam Bradley. Detective Comics #1. NY.: DC Comics, 1937.



Рис**унок 22**. The Batman #1. NY.: DC Comics, 1940.

Рисунок 23. All Stars comics #4. NY.: DC Comics, 1941.

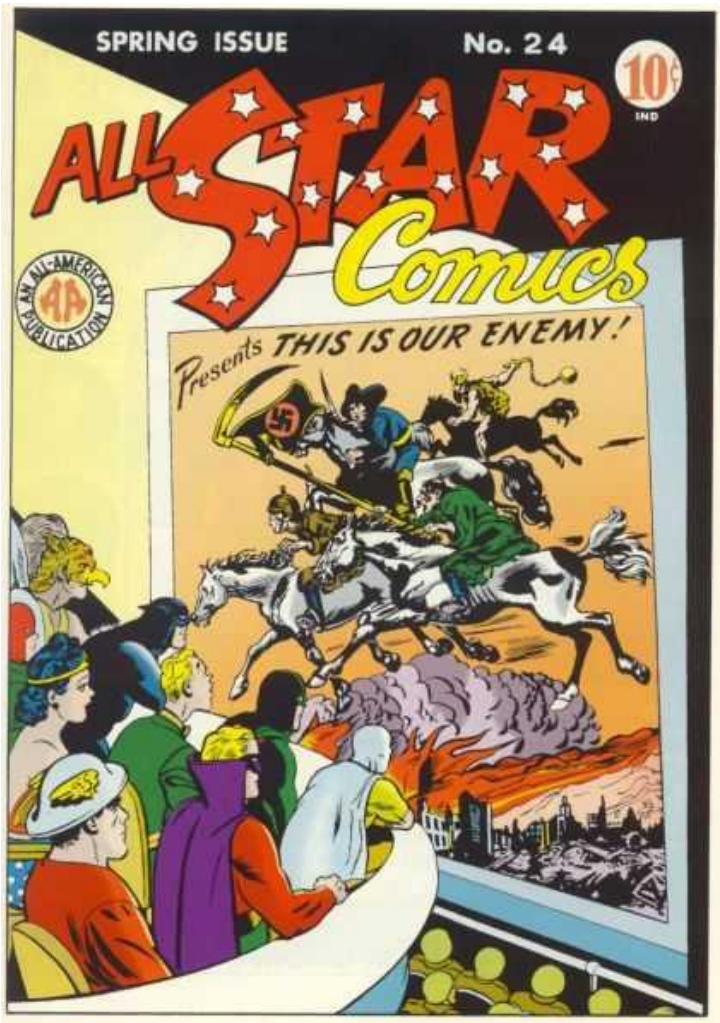


Рисунок 24. All Stars comics #24. NY.: DC Comics, 1945.

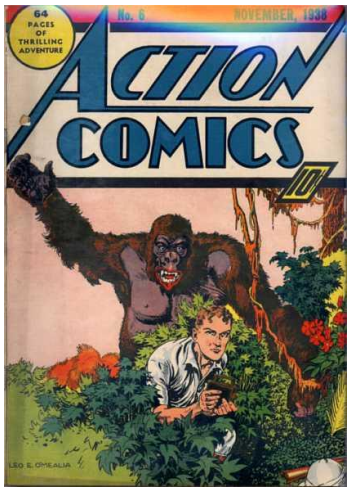


Рисунок 25. Обложки Action Comics #6 и #8. NY.: DC Comics, 1938.

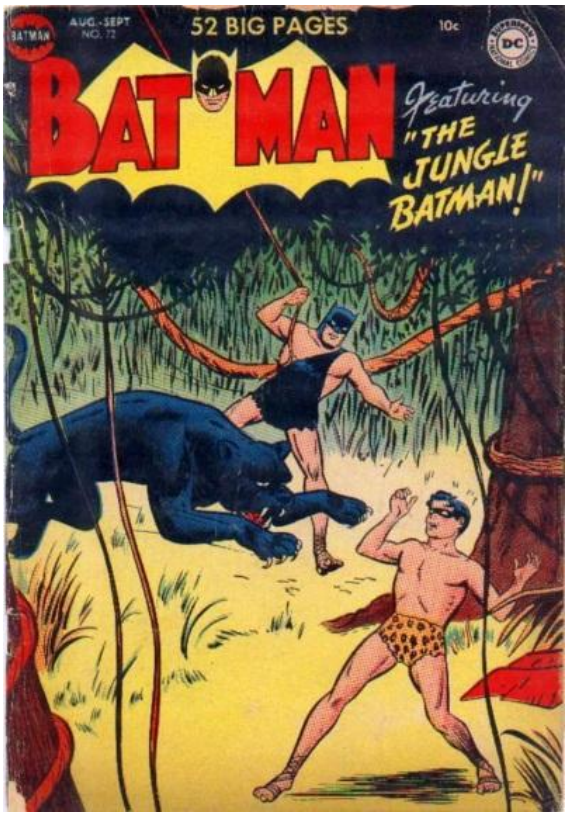
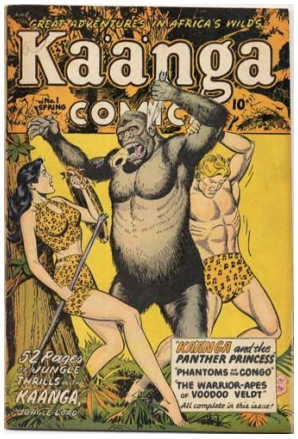


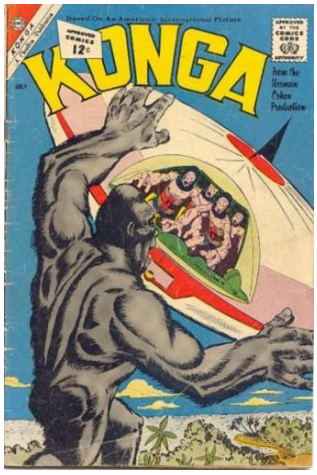
Рисунок 26. The Batman #72. NY.: DC Comics, 1952.

Рисунок 27. The Batman #2. NY.: DC Comics, 1940.

А



Б



В

Г

Рисунок 28. А) Постер к фильму Кинг Конг (1933). Б и В) обложки Kaanga Comics (1940). Г) Обложка Jungle Comics (1950)

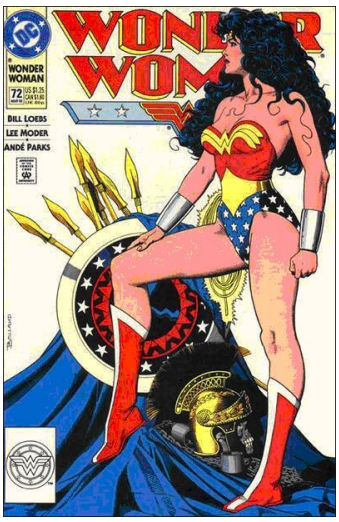


Рисунок 29. Обложка Wonder Woman #60. NY, DC Comics, 1968.

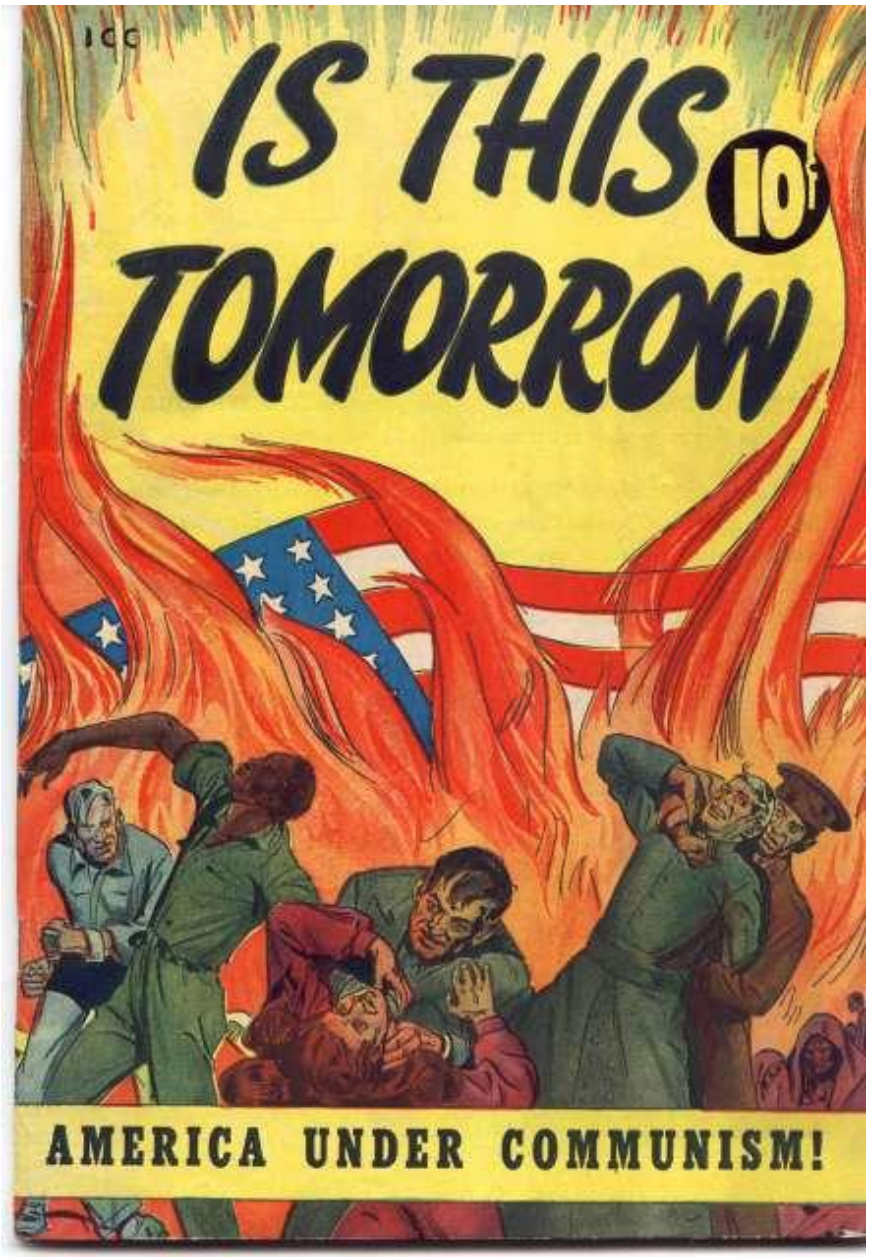


Рисунок 30. Is This Tomorrow? America under Communism! 1947.

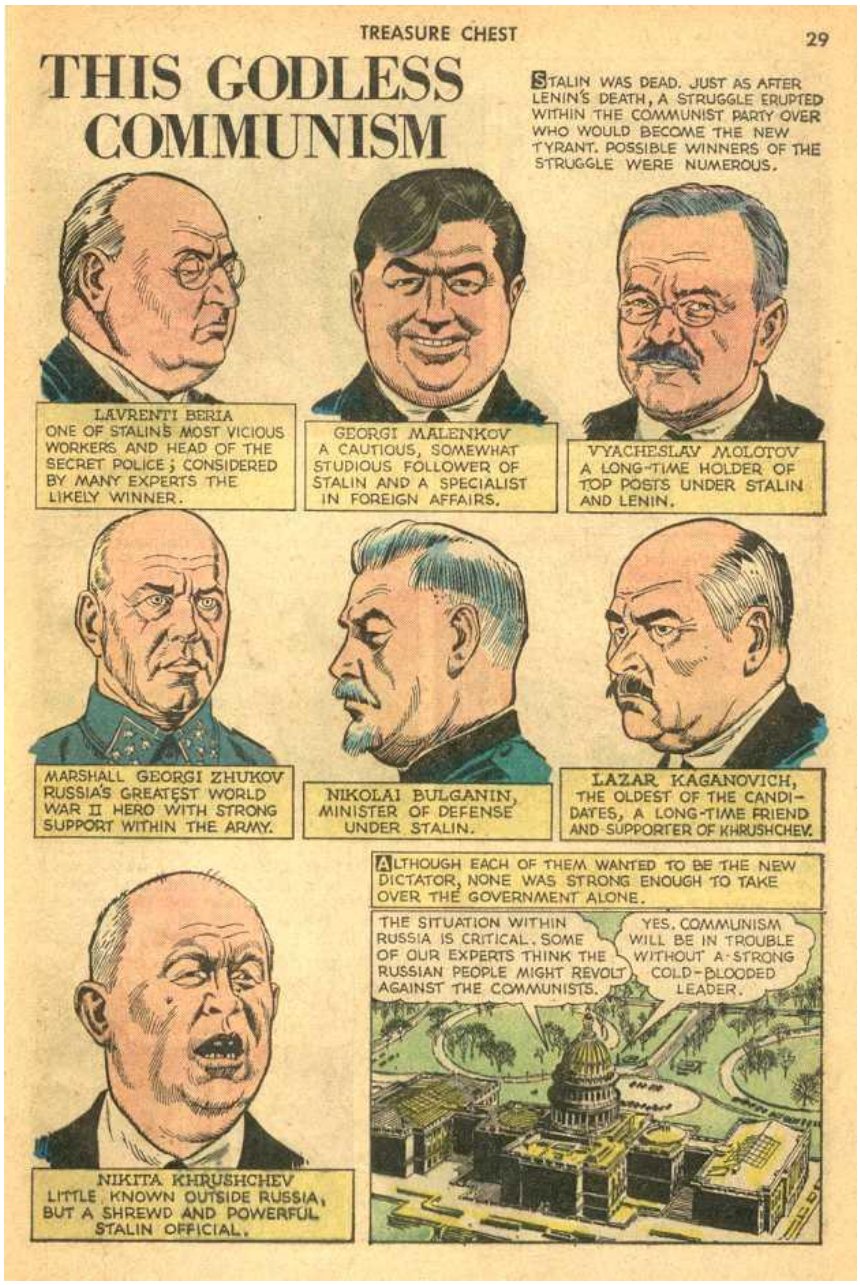


Рисунок 31. This Godless Communism. 1961–1962 гг.

Рисунок 32. Detective Comics #266. NY.: DC Comics, 1959.

Рисунок 33. Fantastic Four #1. NY.: Marvel, 1961.

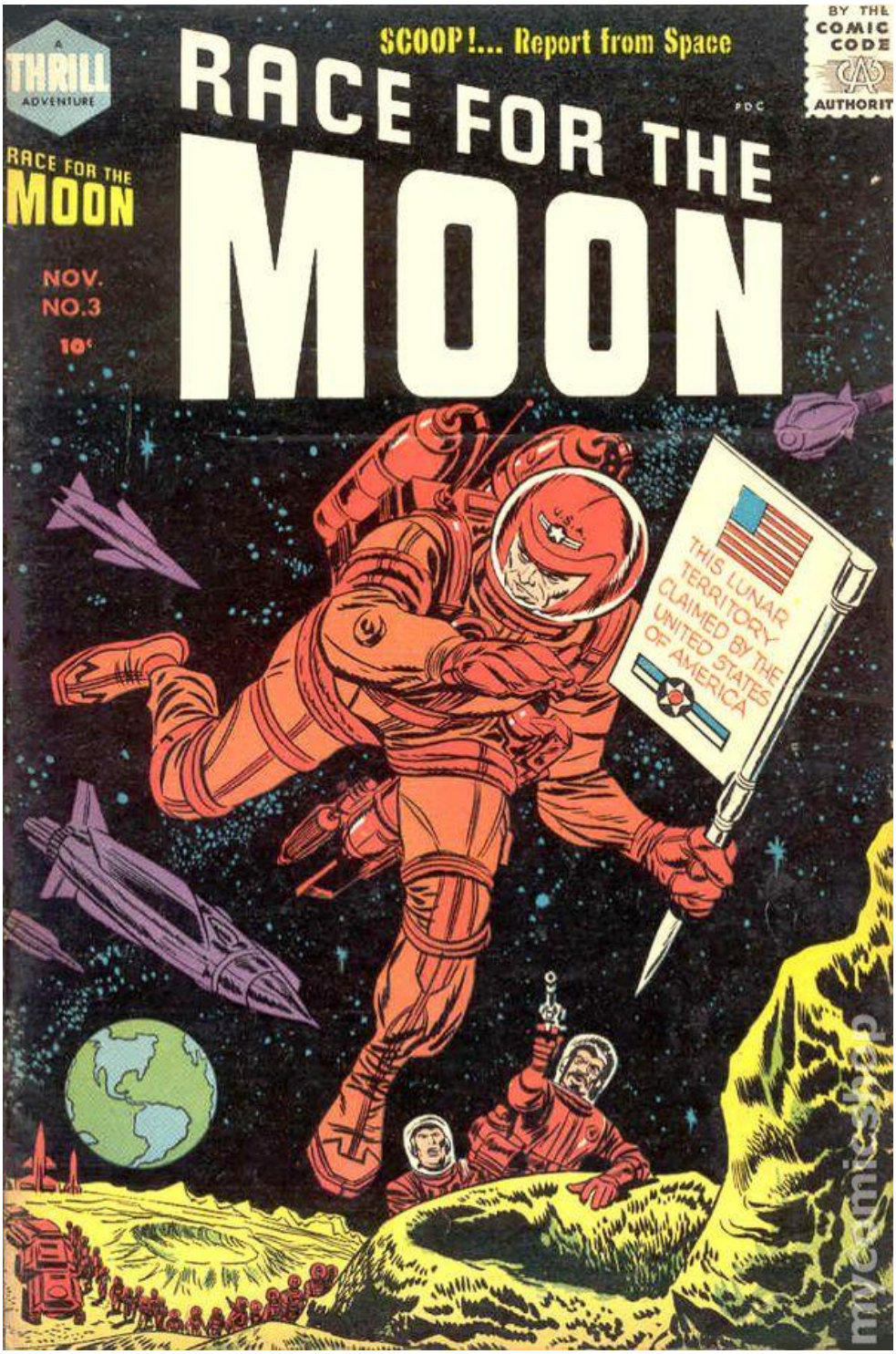


Рисунок 34. Race for the Moon #3. 1958.

Рисунок 35. Wonder Woman # 178. NY.: DC Comics, 1968.

Рисунок 36. Бэтмэн. Екатеринбург: Издательство «Велес - ВА», 1991.