

УДК 82-9

ВОПРОСЫ КУЛЬТУРОЛОГИИ. 1/2009

Супергероика масскульта (об архетипе развлекательной повествовательности)

© Козлов Евгений Васильевич*

ФГОУ ВПО «Волгоградская академия государственной службы». Россия, 400131, Волгоград, ул. Гагарина, 8.

E-mail: vags@vags.ru

Статья поступила 5.08.2008 г.

Фигура Супергероя представляют собой развитие нарративного архетипа, наиболее полно отразившего в себе многие чаяния и устремления человека в современном мире, что позволяет ее рассматривать в качестве немаловажного компонента мифологии масскульта, обнаруживающего социальную, фикциональную и текстуальную специфику.

Ключевые слова: супергерой, фэнтези, паралитература, комикс, наивный суперлатив, нарратив, неомифология, эпифания и кенозис.

SUPERHERO as a fictional object in modern culture represents the essential pattern of imagination and dreaming. The modern mythology gives a different perspective exploiting the status of SUPERHERO as well as truth and authenticity in modern narrative discourse. As this fictional character with its unprecedented physical prowess displays the acts of derring-do in the public interest based on a particular archetype it may be referred to common characterological patterns. The names of fictional characters are often quite important.

Если верно то, что ментальные доминанты каждого типа культуры формируют определенную систему ее категорий и ожиданий, то феномен супергероического, выкристаллизовавшийся в рамках развлекательной повествовательности, представляет несомненный интерес для исследователя масскульта в виду его актуальной и сегодня популярности, а также социальной, фикциональной и мифологической специфики, обусловленной контекстом культуры.

Творение американского писателя Роберта И. Говарда — Конан-варвар — может рассматриваться как весьма важный рубеж в развитии массовой развлекательной повествовательности, потому что именно с этого момента повествовательный архетип главного героя получил в рамках масскульта весьма идентификационно убедительное содержательное наполнение в виде колоритной фигуры супергероя. «Сага о Конане» выходит в свет в 1932 г., но колоссальный успех историй о приключениях доисторического героя из Киммерии имел своим результатом появление большого количества эпигонов (среди которых, например, могут быть упомянуты Ф. Саберхаген, Л. Нивен, Л. Спрег де Камп), продолжавших повествование о Конане после смерти его автора в 1936 г. Последующее развитие «героического» направления в жанре фэнтези подтвердило убедительность фигуры Конана, воплотившей коллективные представления о супергероическом в рамках повествовательного архетипа.

Образ Конана — наслаждающегося своим физическим совершенством синеглазого и черноволосого

варвара, который имеет свой кодекс чести и остается всегда ему верен — оказался весьма симпатичен для массовой читательской аудитории. Выработанный в рамках массовой развлекательной повествовательности тип супергероя узнаваем в традиционных мифологических фигурах (например, в Геракле). Но, вероятно, следует согласиться с Барановским (1992), указывающим, что ближе всего к Конану располагается Тарзан, также являющийся порождением массовой культуры. Близость к Тарзану подтверждает преемственность топоса, заимствуемого авторами фэнтези у приключенческих повествований начала XX в. Л. Спрег де Камп подтверждает, что «многие идеи Говарда были почерпнуты из тогдашних дешевых журналов, особенно из «Приключенческого журнала», который он читал регулярно» (Спрег де Камп, 1998. С. 434).

Действительно, откровенное недоверие к цивилизации, которая ослабляет и портит человека, является константным мотивом «Саги и Конане», герой которой, кроме систематических сражений с хтоническими чудовищами, противостоит носителям знаний — колдунам и жрецам. Последних он побеждает, проявляя чудеса смекалки, и, прежде всего, благодаря своей незаурядной силе. «Говард был твердо уверен в том, что варвары — в соответствии с его представлениями — обладали невероятной мощью и выносливостью, а цивилизация сделала человека слабым, лишила его силы, изначально дарованной ему природой» (Спрег де Камп, 1998. С. 429). Аудиторией, адресной группой, которая более чем благосклонно воспринимала такого персонажа со всем комплексом имманентных ему коннотаций, первоначально были потребители недорогих развлекательных журналов в Америке 40-х гг. XX в. Журналы,

* Козлов Е. В. — кандидат филологических наук, доцент Волгоградской академии государственной службы.

где печатался Говард, были рассчитаны в основном на мужскую аудиторию и, сообразуясь со вкусами потребителей, редакторы требовали от авторов простоты и лаконичности, стремительного развития сюжета («убить шерифа в первом абзаце») и большого натурализма при описании сцен насилия. И уж разумеется, «рассказы писались с целью развлечь читателя, а не для того, чтобы отразить внутренний мир автора или облагородить души людей» (ibid. С. 433). Надо ли говорить о том, что подобные функциональные характеристики текстов Говарда и многих других сочинителей дали основание исследователям причислять такие развлекательные повествования именно к паралитературе.

Начатая Р. Говардом (в жанре фэнтези) в рамках развлекательной повествовательности мифологическая по своей сути тема супергероя, спасающего мир от грозящих ему напастей, была продолжена и развита (прежде всего американскими) комиксами в 40-х гг. XX в. Именно здесь и в указанный период необходимая доля наивного суперлатива была востребована и даже, наверное, оправдана. Острые социальные кризисные явления оказывали депрессивное воздействие на население, которое в силу своей гетерогенности оказалось лишенным мифологической образности, способной превратиться в объединяющие символы. Генерирование таких символов осуществлялось средствами развлекательной повествовательности. Вызванная к жизни в виде паралитературы эпическая тема супергероя, которая возникла в США периода депрессии, продемонстрировала живучесть мифа и его способность, принимая различные формы, отвечать потребностям современного человека в идентификации и компенсаторном воздействии.

Американские супергерои были, как известно, ответом массовой культуры на разразившиеся в США масштабные кризисные явления, и такой ответ, весьма востребованный — здесь и сейчас — коллективным воображаемым, вполне продемонстрировал свою успешность в плане идентификационной убедительности. Возникшие позднее в европейских комиксах аналоги заокеанских супергероев были, скорее, их пародией, и эта демифологизация сигнализировала об изменившейся социокультурной ситуации. Успешным для реализации темы супергероя оказался и выбор медиума — комикс, соединяющий в единое конструктивное художественное целое визуальные и вербальные знаки, был адекватен задачам демонстрации сверхъестественных качеств главного героя.

Супергерои комиксов, совершающие подвиги в урбанистической атмосфере XX в., зачастую являются концентрацией фантастических по своему могуществу сил первоэлементов (воды, огня, воздуха) (Rey, 1978). Вполне согласуясь с принципами магической ономастики, имя героя подчеркивает его качество, доведенное до предельного состояния, или его уникальную, часто выходящую за границы антропоморфности, природу: *Superman, Batman, Spiderman, Hawkman, The Human Torch, Submariner, The Green Arrow, The Flash, Plastic Man, The Green Lantern, The Atom*. Имя в мифе — обязательство, программа, которая будет рано или поздно воплощена. Наивный суперлатив (*Superman, Wonder Women*) объясняет, что носитель имени — первый... во всей стране (*Captain America*), на Земле, в Мире, во Вселенной.

Думается, что весь этот мифологический ономастикон заслушивает некоторого специального рассмотрения, потому как он специфичен — для рассматриваемого нами нарративного архетипа.

В отношении взаимосвязей магии и мифа мы разделяем точку зрения, следуя которой, мифическое имманентно магическому: «...Отношения между мифом и магией... подобны отношениям между магией и религией. Миф возможен без магии, но магия без мифа — нет» (Хюбнер, 1996. С. 324). На наш взгляд, подобное отношение проявляется в том, что собственное имя героя выступает как сигнал, указывающий на те или иные личностные свойства персонажа. Что касается интерпретации содержания имени, то само подобное действие магично по сути. Как известно, «магический характер мышления характеризуется отождествлением предмета и обозначающего его знака, вещи и слова, существа и его имени, происхождения и его сущности. Это живо и в современном магическом сознании...» (Элиаде, 1996. С. 12).

Рассмотрим некоторые проявления мифического, актуализирующиеся в ономастическом коде комиксов. Общепринятым стало утверждение, что имя наделено в мифическом сознании величайшим значением. «Имя не только идеально, в нем заключена и мифическая реальность того, кто им назван» (Хюбнер, 1996. С. 111). Оно включает в себе неотъемлемые черты образа героя, задает модели поведения или несет на себе отражение его деятельности. Так, например, характерной чертой обладателя имени Пласид (от фр. *placid* — спокойный, мирный) будет невозмутимость, флегматичность и некая заторможенность, а популярнейший герой французских комиксов — Эркюль постоянно будет «вынужден» похвалиться своей силой, отдавая дань своему великому мифическому прообразу — Геркулесу. Обо всем этом читатель узнает а priori, без особого труда расколдовывая имена героев комикса и прогнозируя их дальнейшие действия, другими словами, мы видим пример того, как «...личностные мифы укореняются с помощью стереотипных номинаций» (Клушина, 1996). И имена выступают не только в роли слов, «скрывающих тайну человеческого бытия» (Гегель, 1983. С. 75), но и раскрывающие эту тайну.

Как отмечает Т.А. Шарыпина, «распространенным типом мифологизации является игра с образами традиционных мифологий, смешения мифов различных времен и народов в сочетании с опытами собственной мифологизации и «фантастикой» (Шарыпина, 1995. С. 22). Основные мифические образы, по всей вероятности, не пропадают из коллективной памяти человечества, но перевоплощаются с ходом времени в своих многочисленных повторениях. Обратим внимание на присутствие в современных комиксах непреходящих образов отрицательных персонажей всех времен и народов. Частыми героями этих многокадровых рисунков с текстовым сопровождением, как, кстати, и фильмов ужасов, становятся оживающие египетские мумии, некоторые из них обладают собственными именами. «Момо!», — представляется один из мумифицированных персонажей комикса (от фр. *tomie* — мумия). Налицо вполне узнаваемое повторение древнейшего мифа о воскресении Осириса. Бессмертный правитель Трансильвании появляется в комиксах в разных обличьях и под различными именами. Комическое переосмысление графа Дракулы, в форме еженощно восстающего из своего склепа

Мордикуса (от фр. *mordre* — кусать), содержит ономастическое определение сущности первого из вампиров. Другая потешная версия Дракулы названа *Draculairiette* (*rirette* — диминутив от *rire* — смех). Таким образом, часть имен отрицательных героев детских комиксов задают читателям смеховой характер их интерпретации.

Образы, навеянные нашим сложным веком, иллюстрируют процесс современного мифотворчества. Новыми мифическими героями становятся политики, звезды шоу-бизнеса или даже персонифицированные экономические феномены. Один из законов появления мифа заключается в свободном перемещении героев в пределах пространственно-временного континуума. Так, в комиксе, действие которого происходит в эпоху средневековья, действует нечто поименованное MacDo; героями современного животного эпоса (серии комиксов «Pif et Hercule») становятся уже мифический Майкл Джексон или некая популярная певица Мария ДОННА, имя которой явственно намекает на реальный прообраз. Здесь уместно будет вспомнить мнение А.А. Потебни, который полагал, что «создание нового мифа состоит в создании нового слова» (Потебня, 1976. С. 439).

Тот факт, что имена героев комиксов часто говорят сами за себя, отмечался в некоторых статьях, посвященных многокадровому рисунку с текстовым сопровождением, где, в частности, приведены следующие примеры экспрессивной ономастики, проявляющиеся в собственных именах наиболее знаменитых в прошлом персонажей: «...Тинтин может быть лишь маленьким, веселым и энергичным мальчиком; Бекасэн не может быть очень умной; сержант Латеррер способен только ужасать своих солдат» (Passe-partout, 1977). Нам следует отметить, что данная самоочевидная для франкоязычных читателей интерпретация имен героев комиксов будет, вероятно, аналогичной и в другом языковом сообществе, ибо, имеющее характер аллитерации, звукообъединение «тин-тин» весьма явственно говорит о чем-то веселом и легкомысленном, а в имени сержанта слышится ставшее международным латинское слово *terror*, и только для расшифровки личностных черт героини по имени Бекасээн потребуются некоторые специальные знания из области французского языка, где слово *becassine* (f) переводится как: 1) болотный кулик; 2) дурочка, простушка.

Признанными мастерами в области экспрессивной ономастики героев комиксов стали Госини и Удерцо, известные в качестве создателей знаменитой серии комиксов о похождениях древних галлов «*Astérix*». В комиксах этих авторов мы обнаруживаем, что все древнегалльские имена напоминают своей формой имя исторического персонажа — великого вождя галлов Верцингеторикса (*Versingetorix*), т.е. все они имеют окончание — *ix*. Кроме этой этнической марки, каждое имя героя комиксов может создать определенный портрет своего носителя, причем этот портрет будет содержать некоторые сущностные черты героя. Таковы, например, имена добродушного великана, обжоры и громилы Обеликса (*Obélix*) и бесстрашного вождя племени Абракурсикса (*Abracoursix*). Если первое навеивает образ большого, тяжелого, монументального камня (*obélisque*), то второе представляет собой деривацию целого фразеологического единства «à bras raccourcis»/со всей силы. Таким образом, имя вождя племени отражает качество его действий, которые совершаются с приложением максимальных усилий, что, впрочем,

весьма соответствует социальному статусу носителя имени, т. к. обладатель власти часто вынужден, в силу своего положения, подтверждать свои полномочия.

Эпоха супергероев в комиксах начинается с выхода в свет в 1938 г. «Супермена» Д. Шустера и Д. Сигеля. Всего лишь через три года появляется другой подобный персонаж — Капитан Марвел. Жанр приключений супергероев потребовал видоизменения формата: теперь вербо-иконическое повествование не является приложением к газете, но предстает в виде отдельного издания. Журнал «*Detective comics*» в своем первом номере знакомит свою аудиторию с Суперменом, а в 27 номере журнала дебютирует другой герой, которому уготовлено судьбой стать знаковым явлением для массовой культуры — Бэтмен. По замыслу своего создателя (Б. Кэна) этот персонаж с первых страниц являет собой и жертву, и мстителя, так как лишается своих родителей, которых убивает некий негодяй. Также в 1939 г. издательство *Marvel comics* знакомит публику с приключениями Человека-молнии (*Human Torch*) и Подводника (*Sub-Mariner*). Уже известный в то время автор комиксов Вил Айзнер создает в 1941 г. мстителя в маске — Спирита (*The Spirit*). Данный персонаж, впрочем, отличается от иных супергероев отсутствием сверхъестественных способностей. Он лишь ловок и удачлив.

В 1941 г. психолог В. Марстон, вдохновленный женскими образами древнегреческой мифологии, создает персонаж Вондервумен, которая (также как и Супермен) сражается с нацистами. Кроме того, вступление США во Вторую мировую войну потребовало появления героя, который наиболее полно смог бы воплотить дух национального единства и борьбы. Так, Д. Кирби и Д. Саймон создают комиксы о приключениях Капитана Америки.

Последующие десятилетия знаменуют спад популярности супергероев, что прекращает их пролиферацию в рамках развлекательной индустрии. Впрочем, в 70-е гг. появляется вторая волна супергероев в комиксах. Новая генерация героев декларирует свое немаловажное отличие от прежнего поколения аналогичных персонажей, которое заключается в большей психологической разработке образа, приданию ему большей индивидуальности. Персонаж предстает как противоречивый симбиоз человеческого и нечеловеческого начал, а вся психология образа выстроена на драматическом противоборстве гетерогенных компонентов природы супергероя. Так, С. Ли и Дж. Кирби создают героев, являющихся жертвами (неудачных) научных экспериментов, в результате которых они овладевают сверхъестественными способностями. Хотя они часто и тяготеют своими новопробретенными качествами, их статус обязывает таких героев выполнять роль мстителей и поборников справедливости. Таковы Халк, Тор, Айрон Мэн, бывшие прежде талантливыми учеными, но по прихоти судьбы, трансформировавшиеся в фантастических существ.

Уже апробированная модель повествовательного архетипа получает в 1962 г. новую популярную актуализацию в виде Человека-паука, который, неузнанный и неизменно подстегивающий интерес журналистов и папарацци к своей персоне, совмещает учебу и героические подвиги, ибо ему удается моментально осуществлять трансформацию своих сверхчеловеческой и ординарной ипостасей. В романтической традиции, одной из наследниц которой оказывается развлекательная повествовательность, герой изначально ведет себя так,

как всякий обычный человек. Кажется, что он обладает весьма ординарной гаммой чувств и поведенческих реакций (это необходимо для функционирования механизмов идентификации и партиципации). Такой протагонист непредсказуем, с ним, в принципе, все может произойти. При этом подобный герой не наделен присущим мифу универсальным характером, «он не становится ни иероглифом, ни эмблемой некоторой сверхъестественной реальности, так как он возникает из трансформации частной истории во всеобщую» (Есо, 1993. С. 117). Действительно, из повседневности в пространства мифа отправляются вполне обычные люди, постепенно раскрывающие свои героические качества. Как указывал М. Элиаде: «В этой маске скромности героя, обладающего поистине беспредельными возможностями, воспроизводится известная мифологическая тема. Если говорить о сути, то миф о Супермене удовлетворяет тайным вожделениям современного человека, который, осознавая себя обездоленным и малосильным, мечтает о том, что однажды он станет «героем», исключительной личностью, «сверхчеловеком»» (Элиаде, 2001. С. 196).

Двойственность, противоречивость природы супергероя проявляется в том, что, будучи наделенным сверхъестественными качествами, он, вместе с тем, существует в ординарном, профанном мире, не предполагая проявление его чудесных способностей. Таким образом, большинство супергероев ведут «двойную жизнь», или представляя во вполне обыкновенном, человеческом облике, или принимая подобающий их статусу вид. Нам представляется, что здесь мы можем наблюдать *кенозис* (преуменьшение, умаление сверхъестественного существа в целях его большей адекватности ординарному миру, до измерений которого оно нисходит). Кенозис как повествовательный прием свойственен многим проявлениям мифологического и религиозного дискурсов. Анализируя кенозис, возникает возможность прикоснуться к образным структурам мифа, актуализирующим метаморфозы мифологических фигур. В развлекательной повествовательности кенозис оказывается взаимосвязанным с агницией как идентификационной структурой. *Эпифания* (совершение великих подвигов) является обратной стороной кенозиса: в этом случае персонаж подтверждает свой статус супергероя, применяя сверхъестественные качества, достойные описания в суперлативе.

Думается, что эпифания и кенозис соответствуют двойной природе супергероя. Чем более стремительно происходит трансформация персонажа, тем более бинарная оппозиция кенозис/эпифания служат производству интереса, усиливая интригу. В целях иллюстрации может быть приведено описание чудесной метаморфозы Супермена, талантливо воспроизведенной А.В. Кукаркиным: «Репортер застенчив. Он носит очки с толстыми стеклами и безропотно подчиняется придирчивому начальнику и сварливой приятельнице. Пожар в больнице. Сотням пациентов угрожает страшная смерть — сгореть заживо. Редактор посылает репортера на место пожара. Репортер выбегает из редакции и мчится в ближайшую телефонную будку. Но постойте! Что это? Наш герой (имя его, между прочим, Кларк Кент) сбрасывает одежду. Долой очки... рубашку... брюки. Вот он появляется в дверях. В глазах у него стальная отвага. На нем красный плащ и синее трико, плотно облегающее могучее тело. И вдруг — чудо из

чудес! — он отрывается от земли, проносится над городом, но не для того, чтобы писать о пожаре, а чтобы потушить его (энергично дуя на огонь, само собой разумеется)» (Кукаркин, 1977. С. 69).

Итак, мы полагаем, что развитие в рамках массовой развлекательной повествовательности архетипа супергероя дало дополнительные основания для трактовки массовой культуры как формы неомифологии. При этом важно учитывать, что фигура главного героя остается центральной структурой, посредством которой идентификационный потенциал имеет возможность реализоваться. Хотя, сообразно характеру массовой культуры, процесс идентификации должен быть максимально упрощен, важно отмечать, что противоречия, осложняющие фигуру центрального персонажа, становятся доминантой при конструкции образов в европейских комиксах конца XX в. Персонаж — «раздираемый противоречиями» (Fontbarre, 1976) — помещен в ситуацию непримиримого противоборства между сторонами, каждая из которых вызывает его симпатию. Так, например, популярный герой французских вестернов в комиксах Блурберри (автор Жиро) оказывается в эпицентре конфликта между белыми колонизаторами и индейцами, а Аликс (из известных бельгийских комиксов Мартэна по сюжетам античной истории) сочувствует как галлам, так и римлянам. Трагизм реально имевших место в человеческой истории конфликтов, позволяет создавать все менее тривиальные образы персонажей развлекательной повествовательности. Кроме того, в такой ситуации изображение антагонистических сил Добра и Зла теряет свою одномерность и однозначность: реципиенту уже не столь просто идентифицировать их с одной из противоборствующих сторон.

Литература

1. Барановский В. (Колдун Ингвал). Классификация жанра фэнтези / В. Барановский. <http://www.kulichki.com>.
2. Гегель Г. История искусства / Г. Гегель. М.: Мысль, 1983.
3. Клушина Н.И. Мифологизация речевых средств / Н.И. Клушина // Русская речь. 1996. № 5. С. 36–42.
4. Кукаркин А. В. По ту сторону расцвета / А.В. Кукаркин. М., 1977.
5. Потенция А.А. Эстетика и поэтика / А.А. Потенция. М.: Искусство, 1976. 614 с.
6. Спрэг де Камп Л. Невероятный варвар / Р. Говард // Тень ястреба. СПб.: Северо-Запад, 1998. С. 425–462.
7. Элиаде М. Мифы, сновидения, мистерии / М. Элиаде. М.: REFL-book; К.: Ваклер, 1996. 288 с.
8. Элиаде М. Аспекты мифа / М. Элиаде. М.: Академический проект, 2001. С. 240.
9. Хюбнер К. Истина мифа / К. Хюбнер. М.: Республика, 1996. 448 с.
10. Шарыпина Т.А. Проблемы мифологизации в зарубежной литературе XIX–XX вв. / Т.А. Шарыпина. М., 1995.
11. Eco U. De Superman au Surhomme / U. Eco. P.: Grasset, 1993. P. 217.
12. Fontbaré V. (du) Codes culterels et logique du classe / V. Fontbaré (du), Ph. Sohet // Communications. № 24. P.: Seuil, 1976. P. 62–81.
13. Passe — partout. Paris. P.: Hachette, 1977. № 3. P. 15.