

УДК 130.2

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-168-193](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-168-193)

БЛИСТАТЕЛЬНОЕ И УЖАСАЮЩЕЕ ВОСХОЖДЕНИЕ АМЕРИКАНСКОГО СВЕРХЧЕЛОВЕКА В ЖАНРЕ СУПЕРГЕРОИКИ



Дмитрий Лосев,
Новгородский
государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород,
Россия).

Dmitrii Losev,
Yaroslav-the-Wise
Novgorod State University
(Velikiy Novgorod, Russia).

ORCID: 0000-0001-9080-3250
e-mail: Amber6408@yandex.ru

Для цитирования статьи:

Лосев, Д. В. (2023). Блестательное и ужасающее восхождение американского Сверхчеловека в жанре супергероици. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(2), 168–193. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-168-193](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-168-193)

Аннотация: в статье исследуется и интерпретируется воплощение образа сверхчеловека в рамках жанра супергероици и американского комикса. Обосновывается значимость и степень воздействия культуры Запада на культурное пространство России. Проводится связь между таким культурным симбиозом и глобализационными процессами, а также развитием мировой информационно-коммуникативной среды. Подчеркивается влияние

западной культуры на массовое сознание россиян, на формирование их мировоззрения и на стандартизацию социокультурной обстановки в России. Статья констатирует доминирующий статус массовой культуры и комикс-культуры как ее значимого формата, а также роль фигуры Супергероя как центрального персонажа комиксов. Исследуются архаические, мифические и архетипические корни супергероики. Супергероический жанр рассматривается как поле разворачивания современной социальной мифологии, в которой находят свое выражение архетипы – центральный элемент юнгианской теории коллективного бессознательного. Проводится сравнение и параллели между современными Супергероями компаний «Marvel» и «DC» и героями античных мифов. Обосновывается статус Супергероя как полубога и сверхчеловека, анализируются соответствующие его качества и культурологические функции. Насилие интерпретируется как глубинная составляющая супергероики, а комиксы как широкий и многообразный культурный феномен, а также значимый инструмент «мягкой силы». Объясняется спрос массовой аудитории на супергероику и дается оценка потенциала этого жанра в американской пропаганде и ее общемировой культурной экспансии.

Ключевые слова: супергерой, сверхчеловек, полубог, американская массовая культура, миф, насилие, мягкая сила.

Введение

В наше время для кого-то в научно-философской среде едва ли станет откровением то, какую значимость и влияние на культуру России оказывает западная культура. Е. В. Ионова в своем исследовании 2008 года специально актуализирует «проблему взаимодействия западной и российской культур» [Ионова 2008: 248], связывая ее с глобализацией, активным развитием средств обмена информацией и вариативностью мировых культурных потоков. Она указывает, что глобализация обуславливает взаимодействие между культурами во всех областях жизни человека: в быту, экономике, политике, образовании и т. д. Под воздействием друг друга культуры меняются и преобразовывают человеческое мировоззрение.

Еще в 2008 году Ионова подчеркивала важность западной культуры в определении образа жизни россиян, что стало возможным в результате снятия в конце XX века ограничений распространения в постсоветской России западных культурных продуктов и появлению новых средств массовой информации. В связи с этим западные культурные образцы исподволь превратились в стандарт, норму и мерило мировоззрения почти для целого поколения жителей нашей страны. И несмотря на то, что повсеместное увлечение западной культурой со временем в целом ряде случаев все-таки приобрело более осмысленный, неоднозначный и сбалансированный вид, ее влияние на жизнь российского общества остается масштабным, ощутимым и противоречивым.

Особенно восприимчивой к этому влиянию, по мнению Е. В. Ионовой, является молодежь, по-своему осмысляющая и интерпретирующая ценности чужой культуры. Для того чтобы не утратить особенности российского менталитета, служащего фундаментом построения национальной культуры, необходимо междисциплинарное изучение ценностей, транслируемых нам другими культурами. Этот тезис служит и обоснованием актуальности данного исследования, поскольку описанное явление не утратило своих масштабов и по сей день.

Основная часть

Говоря о проникновении западных ценностей и смыслов в культурное пространство России, в первую очередь следует коснуться той культуры, которую принято называть «массовой»

[Adorno & Bernstein 2020: 61] или «поп-культурой» [Bednarek 2018: 255] – терминами, которые сами по себе намекают на размах обозначаемого ими феномена. Одним из наиболее популярных сегодня жанров массовой культуры – в кино, комиксах, на телевидении, в игровой индустрии и т.д. – является жанр «супергероики» [Орестова и др. 2019]. Действительно, в наше время трудно найти человека, который хотя бы краем уха не слышал про Супермена, Бэтмена, Человека-Паука и других героев, представляющих этот тип художественных произведений массовой культуры. И пусть традиционно считается, что формально, в своем классическом и наиболее узнаваемом виде супергероика зародилась лишь в XX веке, а ее колыбелью является американский комикс, тем не менее, можно утверждать, что жанр этот имеет под собой гораздо более древнюю, архетипическую основу, а корни его восходят к культурам далекого прошлого.

Рассматривая комиксы как поле современной социальной мифологии, Т. А. Шинтарь, используя в качестве теоретической основы типологию Карла Густава Юнга, касается архетипических выражений этого жанра и указывает, что «воплощение архетипов в современной социальной мифологии формирует социальные и культурные образцы и модели поведения, которым подражают» [Шинтарь 2022: 36]. Автор обоснованно считает, что фольклор, менявшийся со временем и заключавший в себе элементы мифологии, находил выражение как в визуальной, так и в устной формах, следствием чего стало возникновение иллюстрированных историй, относящихся одновременно и к

литературному, и изобразительному искусству. Значительную часть комиксов Шинтарь определяет как сюжеты о богах и героях, действующих теперь в условиях современного мира.

Например, местом рождения и взросления небезызвестной Чудо-женщины из комиксов издательства «DC Comics» (рис. 1), является город амазонок Темискира. А в своих приключениях героиня повсеместно сталкивается с такими персонажами, как Афина, Афродита, Гермес, Арес и т. д. И в целом истории об этом персонаже во многом основаны на мифах Древней Греции и Древнего Рима.



Рис. 1. Фрагмент обложки комикса «Wonder Woman Vol. 1. #780». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/xwEOL>

Еще с 1940-х годов Чудо-женщина служит примером для подражания для многих американских детей, а впоследствии – в связи с ростом популярности этого сегмента массовой культуры – и для детей из других стран. Т. А. Шинтарь проводит связь между этой популярностью и глубинным желанием человека быть

подобным мифическому Герою или Богу. Ко всему прочему, это слияние возникло на границе между осознанием божественной роли и героическим порывом привести действительность в порядок, в соответствии с сакральными, горними представлениями о справедливости.

Шинтарь отмечает, что «в Древней Греции сложилась и типология персонажей, которая более-менее подходит к определению понятия "герой"» [Шинтарь 2022: 37], которое, в тех или иных вариациях, встречалось в культурах практически всех народов. Исследователь предлагает рассмотреть это на примере историй в комиксах компании «Marvel Comics» (рис. 2). Она



Рис. 2. Кадр из фильма «Мстители» (англ. «The Avengers»), 2012 год. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://i.ytimg.com/vi/oBqqI6NMeaM/maxresdefault.jpg>

сравнивает Капитана Америку с Гераклом – героем, обладающим невиданной силой и сражающимся с чудовищами; Железного Человека – с Дедалом, интеллектуально одаренным героем,

реализующим какие-то культурные назначения; Звездного Лорда – с Одиссеем, путешественником, пытливым и хитрым; Сорвиголову – с Тесеем, героем, который в своих подвигах мотивирован желанием установить в мире торжество закона и справедливости. Кроме того, среди комиксов рассматриваемого издательства присутствуют и истории под заголовком «Вечные», посвященные выходцам из других, далеких от Земли миров, тысячи лет назад явившим себя человеку и вдохновившим его на создание пантеона известных героев и богов: Гефеста, Цирцеи, Афины и пр.

Т. Ю. Наумова [Наумова 2022] проводит сравнение комиксов о супергероях и мифических сюжетов на примерах таких персонажей, как Геракл и самого, пожалуй, иконического и известного супергероя – Супермена (рис. 3). В своем исследовании, ссылаясь в том числе и на труды М. Элиаде, Наумова указывает, что с середины 1930-х по середину 1950-х годов заметно растет массовый спрос на визуализированные супергероические сюжеты, что в истории комиксов называется «Золотым веком» [Грибовская & Тухватуллин 2021]. Исследователь высказывает мнение, что, став важной частью американской культуры, «супергеройский жанр с развитием мировой медиакультуры стал одним из наиболее массовых культурных продуктов глобализации» [Наумова 2022: 313].

Сравнивая комикс о супергерое с романом, получившим в современном обществе роль, сопоставимую со сказкой или мифом у первобытного человека, Наумова выделяет в качестве особенности структуры комикса сильную ограниченность набора



Рис. 3. Фрагмент обложки комикса «*Superman Vol. 2. #204*».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/jROiG>

внешних и внутренних, повторяющихся отличительных черт, что делает комикс похожим на такую же замкнутую систему мифического сказания. Комиксы также обладают рядом «культурообразующих функций» [Наумова 2022: 313]. Так, комиксы оказывают существенное влияние на другие направления искусства; вокруг них формируется своя субкультура, участники которой в той или иной форме подражают Супергероям: в поведении, переодевании («косплей» [Пушкарева и др. 2021]) и т. д.

В исследованиях подобных аспектов комикс-культуры также обращается внимание на размытие грани между подлинным и воображаемым, что характерно для мифического восприятия. Кроме того, ссылаясь на Д. А. Беляева, Наумова пишет о

возникновении в пространстве супергеройского сеттинга своеобразной субкультурной мифологии, которая выступает как «зеркало» реальных культурных и общественных процессов и воздействует на сознание своей целевой аудитории.

Главным действующим лицом как мифа, так и супергероического комикса является некий герой. Анализируя идеи С. И. Борисова [Борисов 2010], Наумова описывает героя как совокупность лучших положительных качеств и самых важных идей, актуальных для какой-либо социальной общности того или иного исторического периода. Как правило, герой древнегреческих и древнеримских сказаний представлял собой полубожественную сущность, и Наумова ставит перед собой задачу осмысления архетипических качеств мифического героя в контексте сравнения Геракла и Супермена.

Первое сходство этих двух персонажей состоит в том, что оба они были рождены вследствие неких чудесных обстоятельств. Так, Геракл произошел от связи бога грома и молний Зевса и простой смертной. Родители же Супермена – представители сверхразвитой цивилизации с планеты Криптон. К тому же, согласно многим сюжетным вариациям его происхождения, Супермен был первым за огромный период времени ребенком, чье рождение носило естественный характер.

Оба – и Геракл, и Супермен – нечеловечески, сверхъестественно сильны. С самого детства оба героя демонстрируют способности, недоступные всем прочим людям.

Однако оба они не абсолютно бессмертны и уязвимы каждый перед своим источником гибели. Например, «ахиллесовой

пятой» Супермена является инопланетный минерал криптонит, ставший, благодаря популярности персонажа, аналогом использованного выше выражения, происходящего из мифа об Ахиллесе. Рассматриваемые герои рано или поздно встречают свою смерть, которая, однако, не является финалом их существования, ведь Геракл после смерти становится одним из олимпийских богов, а Супермен неоднократно возвращается к жизни в мире людей.

Возможно, наличие неких «слабостей» у героического персонажа нужно для того, чтобы читатель мог сопереживать ему, отождествлять себя с ним и таким образом еще больше сближаться с персонажем.

Разница же между героями, пишет Наумова, в моральных качествах, в том, что Геракл в своих подвигах эгоистичен и мотивирован личными интересами, в то время как Супермен «видит свою миссию именно в помощи людям, его мотивы бескорыстны» [Наумова 2022: 314]. И современные Супергерои демонстрируют сходство именно с Суперменом, находясь на грани бессмертия и уязвимости, совершая подвиги не ради героизма самого по себе, а в стремлении служить окружающим.

К концу XX века, замечает Наумова, главными героями комиксов нередко становятся персонажи с весьма сомнительными моральными ориентирами – так называемые антигерои: мстители, трикстеры, воры, бывшие преступники, чудовища и т. д. Тем не менее, их наличие никоим образом не размывает представления о герое, а, напротив, своей неоднозначностью лишь контрастирует с мифической сутью идеала.

Исследователи часто сравнивают персонажей-супергероев с образом сверхчеловека, который в мировой культуре также имеет давнюю, восходящую к древности историю. Также на примере Супермена, Т.А. Фетисова [Фетисова 2020] проводит связь между супергероической и сверхчеловеческой концепциями. Она считает, что фантастичный образ человека в ярком разноцветном костюме с характерным, узнаваемым знаком «S» на груди, обладающего невероятной силой, позволяющей ему буквально «голыми руками» поднимать над головой многотонные объекты, не имеет в себе чего-то особенного, внутренней глубокой сущности, которая подлежала бы развитию. По ее мнению, Супермен – это «всего лишь сильно упрощенный вариант сверхчеловека, героического образа, представленного в истории культуры» [Фетисова 2020: 124].

Идея «Сверхчеловека» появляется в культуре с древнейших времен, с самого зарождения цивилизации, параллельно тому, как человек начал поклоняться сверхъестественному и выстраивать вокруг этого поклонения религию. Сверхчеловек всегда таит в себе желание обычного человека выйти за пределы собственной природы, перешагнуть через ограничения, продиктованные ему материальным миром и природой и стоящие перед ним на пути нахождения ответов на вопросы о себе и своем существовании. Это стремление и генерирует в культуре сверхчеловеческую концепцию – идею о создании куда более развитом и владеющем сакральными знаниями.

Еще для первобытного человека характерным было поклонение сверхъестественным силам, волею которых

объяснялся окружающий мир и которым приписывалось покровительство над племенами и родами. Одной из таких сил выступал в архаичной культуре образ «первопредка» [Фетисова 2020: 124], которого, по мнению Фетисовой, можно считать культурным предшественником Сверхчеловека, защитником своего племени и источником знаний, необходимых человеку для выживания.

Первопредки выступали проводниками между миром людей и миром богов, неся волю последних человеку, который не мог общаться с высшими созданиями непосредственно. Это породило в культуре миф о герое-сверхчеловеке, выполнявшем роль культурологического значения, в связи с чем он и был назван «культурным героем» [Петрова 2021: 244]. Такой персонаж являлся ребенком человека и бога, он пребывал в человеческом мире и всеми средствами реализовывал интересы людей, нередко бросая вызов и самим богам, как, например, поступил Прометей, подаривший людям огонь, забрав его у богов Олимпа. Возникновение подобной мифологии говорит о стремлении античного человека познать свой творческий потенциал и дать объяснение истокам цивилизации.

Находясь между человеком и богом, герой частью своих качеств был похож на людей, хотя в целом ряде аспектов значительно превосходил их. Он не был тем, кого бы обошла стороной смерть, но был наделен недоступной простым смертным силой, доставшейся ему от богов. Тем не менее, герой был частью человеческого общества, и потому считается сверхчеловеком.

В дальнейшем, развитие сверхчеловеческого персонажа достигает этапа его превращения в Супермена, и описанное выше нечеловеческое происхождение начинает восприниматься одновременно с ужасом (формы которого «обнаруживают явную связь с продуктами массовой культуры» [Федина 2022: 213]), – по причине непостижимости, – и, в то же, время с преклонением перед недостижимым идеалом такого защитника.

Сегодняшний человек демонстрирует неудовлетворенность своим бытием по многим аспектам, и это заставляет его тяготеть к представлениям о сверхчеловеке. Культура создает для него таких персонажей, предлагая их новые разновидности. Но в силу того, что массовое мышление предпочитает простоту и наглядность, сверхчеловек наследует узнаваемые атрибуты героев далекого прошлого.

Значительным распространением и популяризацией образа сверхчеловека и самого понятия «супергерой», считает Фетисова, массовая культура обязана именно американским комиксам, посредством которых можно легко знакомить широкую публику с определенными моделями поведения, которым следуют персонажи обозначенного жанра. Миф о герое обладает низким порогом вхождения, он прост и понятен широким массам, и это позволяет ему пережить перерождение в рамках масскульта, создав для возникновения нового образа сверхчеловека «соответствующие параллели из мифологии» [Фетисова 2020: 127].

Сама словесная форма, служащая обозначением супергероическому жанру, само понятие «супергерой» уже являет нам связь этого направления массовой культуры с древними

героическими сказаниями. Основным сходством этих жанров служат жизненные достижения центрального действующего лица, характеризующиеся как подвиг, для которых персонажу требуется добиться от себя сверхусилий, выхода за рамки возможного с точки зрения обычного человека, что и выделяет героя на фоне остальной массы. По этой причине в образе супергероя сходятся два элемента: обыденный и героический. Данный факт дает нам право называть Супергероев полубогами. Отличие заключается лишь в том, что природа сил древнемифического героя носит божественный характер, в то время как современного Супергероя порождают силы природы, научный прогресс или технологии. Впрочем, эту мысль исследователя можно дополнить тем, что современные комиксы также полны и историями о том, как супергероя порождает некое божество или магия. Известным примером тому служит супергерой Капитан Марвел (известный также как Шазам) из комиксов издательства «DC Comics» (рис. 4).

Миф, как форма мышления, знакомясь с прогрессом цивилизации, усваивает его и превращает в приемлемые для себя представления, которые ложатся в основу иной, уже сегодняшней мифологии. В наше время, в век массового общества и массовой культуры, миф все так же выступает в роли предохранителя, защищающего общество от развала, и создает для масс свою картину действительности, главные столпы которой – предсказуемость и неизменность. А герой, обладающий судьбоносными для этого мира возможностями, фанатичный в достижении своих целей, является серьезной угрозой традиционному укладу.



Рис. 4. Фрагмент обложки комикса «Shazam! Vol. 4. #2». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/cQHLvN>

От героя-сверхчеловека нашего времени уже не ждут революционного влияния на мир, ради которого он бы был готов пожертвовать собой. Сегодня герой должен брать на себя то, на что никогда не решится и просто не сможет пойти простой человек, ради сохранения привычного, комфортного бытия. Это именно тот идеал, стражем которого становится Супергерой и защита которого полагается, как его главная ответственность. А так как Супермен «принадлежит этому конформистскому миру, он тот, кто будет поддерживать и защищать эту культуру» [Фетисова 2020: 129].

Отдельный интерес представляет то, за какие именно культурные ценности выступают американские Супергерои, которые являются, в том числе, их символическим отображением. Например, Железный Человек является неотъемлемым звеном

американской капиталистической системы и военной промышленности, в условиях которой он создал себе многомиллиардное состояние. Богатым бизнесменом выступает и Бэтмен, чьи подвиги оказываются просто невысказанными без огромного денежного фундамента. Капитан Америка, как один из символов американского общества, представленный на страницах комиксов, тоже целенаправленно создан как инструмент вооруженных сил США и предстаёт типичным продуктом западной милитаристской науки. Даже неоднократно упомянутый выше Супермен, пришелец из другого мира, как главный представитель комикс-культуры и важная часть американской культуры в целом, обозначается в данных культурных сферах как универсальный символ всего американского.

Также, Супергерои часто поступают на службу правительству США или каким-то родственным структурам, по всему миру выполняя получаемые от них задания. Таким образом, американский политический режим, вооруженные силы, экономика и создаваемый ими общественный порядок – вот базовый набор тех индивидуальных и коллективных ценностей [Некита & Маленко 2022: 100], на страже которых и стоят Супергерои, за которые они готовы сражаться и приносить жертвы, а сохранение этой системы – возможно, главный жизненный подвиг современного американского Супергероя.

В большинстве своем подвиг Супергероя низменно предполагает сражение с условными силами зла. Это означает, что основное средство достижения Супергероем своих целей –

насилие, как физическое, так и психологическое. К. А. Очеретяный анализирует феномен Супергероя – во всех его основных медиа-представлениях – и пишет, что с начала своего существования «супергерой был воплощением открытых Ницше и Фрейдом в природе и культуре принципов: сверхчеловека и Сверх-Я» [Очеретяный 2020: 28].

Исследователь также рассматривает Супергероя через призму лакановской интерпретации категорического императива Иммануила Канта и приходит к выводу, что та сила, которой обладает Супергерой, может быть понята как садизм – и физический, как совокупность мучительных испытаний, через которые способен пройти сверхчеловек, и моральный, как всеобщее и безусловное нравственное требование, то есть, требование императивное. Супергерой и его сверхсила есть следствие неизменного человеческого спроса на садизм (в том понимании, которое изложено автором), который, в свою очередь, является реакцией человека на катастрофы и потрясения XX века, когда Супергерой и был создан массовой культурой.

В процессе своего развития комикс постепенно трансформируется из разряда малозначимого и нишевого продукта в собственную медийную реальность со своим обилием образов, и представляя одну из многообразных форм культуры, он становится феноменом культуuroобразующим и глобальным, в значительной мере определяющим содержание массового сознания как такового. В дальнейшем садистский характер супергероической силы, которая служит принципу насилия без оправдания, трансформируется и ставит героя комиксов на

пьедестал жертвы, требующей сострадания. В этом ключе супергерой становится своеобразным мазохистом, который должен скорее непрерывно испытывать экранные мучения, нежели что-то преодолевать.

В свете этих изысканий К. А. Очеретяный подвергает сомнению образ супергероя и допускает возможность утраты подобными персонажами своего героического. Исследователь считает, что, даже с учетом вышеизложенного, Супергерой теперь должен не сталкиваться с психологическими и общественными последствиями разрушений, которые он создает, а быть источником этих разрушений ради самих разрушений, что это существо «начинает предписывать моральный образец природе и противостоять культуре» [Очеретяный 2020: 28].

Исследователи обращают внимание и на еще одно немаловажное обстоятельство. Оно касается того факта, что необыкновенная «увлеченность» супергероя насилием в современной поп-культуре к настоящему моменту переходит из разряда жанровой подноготной, обнаруживаемой посредством научной интерпретации, в разряд нескрываемой, откровенной эстетизации жестокости, оформляясь в почти уже ставший самобытным поджанр историй о «злом Супермене». Одной из таких историй является, например, комикс «Пацаны» (англ. «The Boys») издательств «Wildstorm Productions» и «Dynamite Entertainment», а также его одноименная многосерийная экранизация, транслируемая на стриминговом сервисе «Amazon Prime Video» (рис. 5).



Рис. 5. Персонажи сериала «Пацаны» (англ. «The Boys»), 2019 год – наст. время. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://droider.ru/wp-content/uploads/2022/01/the-boys.jpg>

Сам жанр, порождающий в культуре супергероев, по мнению ряда исследователей, является своеобразной формой силы в реальном мире. Так, А. С. Темербаева, исследуя киновоплощения супергероического комикса, усматривает в них инструмент мягкой силы, рассуждая о том, что массовый кинематограф, и в частности кинематограф американский (одним из самых популярных жанров которого как раз и является кинокомикс), «стал одним из самых эффективных инструментов “мягкой силы” <...> силы, способной повлиять на общественное мнение» [Темербаева 2022: 41]. На примере экранизаций комиксов «Marvel» Темербаева выделяет три основных идеи, транслируемых массовой культурой в жанре супергероики: 1) США – колыбель главных мировых событий и центр культурно-цивилизационного прогресса; 2) Америке

уготована особая, поистине мессианская роль в судьбе человечества, которое непременно должно принять политико-культурный дискурс этой страны как единственно верный и обязательный; 3) Америка может и должна противостоять всем мыслимым и немыслимым вызовам, решать все мировые проблемы в одиночку, чем, собственно, и занимаются Супергерои на страницах комиксов и в их многочисленных киноадаптациях, которые оказывают «максимально возможное <...> эмоциональное воздействие на “реципиента”» [Смирнов 2022: 117-118].

Выводы

На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что жанр супергероики и комикс как формат массовой культуры, в лоне которой этот жанр возник и развивается, вместе предстают в качестве особого культурного феномена, в основе которого лежат древние, архетипические образы и мотивы. Будучи, на первый взгляд, чем-то сравнительно новым для культуры, чем-то нарочито несерьезным, супергероика, тем не менее, прочно стоит на архаичном, мифологическом и богатейшем культурном фундаменте, и в своем взаимодействии с аудиторией напрямую обращается к глубинам человеческого сознания, к первоосновам его социально-культурной жизни.

Воздействие супергероических сюжетов на человеческую ментальность осуществляется посредством воссоздания и манипуляций образами героев в состоянии полубогов и сверхлюдей. Успешность этого воздействия и востребованность Супергероев в современной культуре обусловлены

бессознательным стремлением человека к преодолению ограничений собственной природы и выходу за рамки привычной жизни. С другой стороны, это может означать и потребность людей в покровительстве и защите, осуществляемых кем-то более развитым, могущественным, стоящим выше человека и всецело несущим ответственность за благополучие, комфорт и неизменность жизни последнего.

Учитывая мифическую природу супергероики и тот факт, что, в связи с этой природой, данный жанр может быть в определенной степени убедителен в репрезентации реальности массовому сознанию (иными словами, в создании своей собственной реальности), можно увидеть большой потенциал этого жанра в сфере пиара, пропаганды, рекламы и других видах массово-медийной социокультурной коммуникации. Одним из ярких подтверждений тому служит имидж американского миллиардера Илона Маска, ставшего объектом культа собственной личности и предметом постоянного сравнения с Супергероем и Железным Человеком. Данный пример показывает, как коммерческая и медийная сферы используют мифологический характер супергероики в своих целях, убеждая массовую аудиторию в реальности комиксного Сверхчеловека.

Вместе с тем, будучи непосредственным порождением американской культуры и находясь в тесном взаимодействии с реальными мировыми процессами, мифология комикса обрывает актуальными контекстом и смыслами. Таким образом, миф о

заложенной в него концепции эстетизации насилия, можно утверждать настоятельную необходимость философско-культурологического изучения этого феномена не только в интересах науки, но и из соображений национальной и государственной безопасности.

Литература

- Борисов, С. И. (2010). Героический образ в жанрах «боевик» и «фильм-комикс» в начале XXI века в кинематографиях США и России [Кандидатская диссертация]. Москва.
- Грибовская, В. О., & Тухватуллин Р. Р. (2021). Американская мечта и супергерой в комикс-культуре золотого века. *Манускрипт*, 14(1), 85–90. <https://doi.org/10.30853/mns200598>
- Ионова, Е. В. (2008). Отношение населения России к ценностям западной культуры (по материалам г. Астрахани). *Вестник СГТУ*, 1, 248–253.
- Наумова, Т. Ю. (2022). Особенности супергеройского комикса как мифологической структуры. *Социально-гуманитарные знания*, 2, 312–317. <https://doi.org/10.34823/SGZ.2022.2.51798>
- Некита, А. Г., & Маленко, С. А. (2022). Визуальные киномифы советской эпохи в идеологическом созидании «нового» человека. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 99–116. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-99-116](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-99-116)
- Орестова, В. Р., Ткаченко, Д. П., & Карпук, В. А. (2019). Вселенная супергероев как пространство идентификации и социализации в условиях транзитивности. *Вестник РГГУ. Серия. Психология. Педагогика. Образование*, 4, 145–156. <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2019-4-145-156>
- Очеретяный, К. А. (2020). Супернегерой: от суперсилы к ультранасилию. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3, 27–46. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i3.109>
- Петрова, А. П. (2021). Культурный герой и экранный герой: сущностные характеристики образа. *Художественная культура*, 1(36), 244–265. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-1-244-265>
- Пушкарева, Т. В., Иванова, Е. Ю., & Шемякина, Е. М. (2021). Феномен косплея: культурные прототипы и тренды. *Человек и культура*, 3, 1–17. <https://doi.org/10.25136/2409-8744.2021.3.34966>
- Смирнов, В. А. (2022). Индустрия впечатлений как пространство приложения «мягкой силы». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 117–136. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-117-136](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-117-136)

- Темербаева, А. С. (2022). Американские кинокомиксы как инструмент мягкой силы США (на примере кинокомиксов Marvel). *Общество: политика, экономика, право*, 3, 40–44. <https://doi.org/10.24158/per.2022.3.6>
- Федина, О. В. (2022). С шоком по жизни: массовое потребление ужаса в современной интернет-культуре. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 213–232. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-213-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-213-232)
- Фетисова, Т. А. (2020). Супермен – герой нашего времени. *Вестник культурологии*, 2(93), 123–134. <https://doi.org/10.31249/hoc/2020.02.07>
- Шинтарь, Т. А. Архетипические образы современной социальной мифологии. *Философская мысль*, 5, 31–40. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2022.5.38158>
- Adorno, T. W., & Bernstein J. M. (2020). *The Culture Industry. Selected essays on mass culture*. London: Routledge.
- Bednarek, M. (2018). *The Language of Pop Culture*. New York: Routledge.

Информация об авторе

Лосев Дмитрий Вячеславович – аспирант кафедры философии, культурологии и социологии, Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого, (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID 0000-0001-9080-3250, Amber6408@yandex.ru

THE STUNNING AND TERRIFYING ASCENT OF THE AMERICAN SUPERHUMAN IN THE SUPERHERO GENRE

Dmitrii Losev

Abstract: the article explores and interprets the embodiment of the image of the superman within the framework of the superhero genre and American comics. The significance and degree of influence of Western culture on the cultural space of Russia is substantiated. A connection is made between such cultural symbiosis and globalization processes, as well as the development of the world information and communication environment. The influence of Western culture on the mass consciousness of Russians, on the formation of their worldview and on the standardization of the socio-cultural situation in Russia is emphasized. The article states the dominant status of mass culture and comics culture as its significant format, as well as the role of the Superhero figure as the central character of comics. The archaic, mythical and archetypal roots of superheroics are explored. The superheroic genre is considered as a field for the development of modern social mythology, in which archetypes, the central element of the Jungian theory of the collective unconscious, find their expression. A comparison and parallels are made between the modern Superheroes of Marvel and DC companies and the heroes of ancient myths. The status of the Superhero as a demigod and superman is substantiated, his corresponding qualities and cultural functions are analyzed. Violence is interpreted as a deep

component of superheroics, and comics as a wide and diverse cultural phenomenon, as well as a significant tool of "soft power". The demand of the mass audience for superheroics is explained and the potential of this genre in American propaganda and its global cultural expansion is assessed.

Keywords: Superhero, superhuman, demigod, American mass culture, myth, violence, soft power.

References

- Adorno, T. W., & Bernstein J. M. (2020). *The Culture Industry. Selected essays on mass culture*. London: Routledge.
- Bednarek, M. (2018). *The Language of Pop Culture*. New York: Routledge.
- Borisov, S. I. (2010). *Geroicheskiy obraz v zhanrakh «boevik» i «fil'm-komiks» v nachale XXI veka v kinematografiakh SShA i Rossii* [Kandidatskaia dissertatsiia] [Heroic image in the genres of "action movie" and "comic film" at the beginning of the XXI century in the cinematographies of the USA and Russia [Candidate Dissertation]]. Moscow. (In Russ).
- Fedina, O. V. (2022). S shokom po zhizni: massovoe potreblenie uzhasa v sovremennoi internet-kul'ture [With the shock of life: mass consumption horror in modern internet culture]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1(1), 213-232. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-213-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-213-232)
- Fetisova, T. A. (2020). Superman – geroi nashego vremeni [Superman is the hero of our time]. *Vestnik kul'turologii* [Bulletin of Cultural Studies], 2(93), 123-134. (In Russ). <https://doi.org/10.31249/hoc/2020.02.07>
- Gribovskaia, V. O., & Tukhvatullin R. R. (2021). Amerikanskaia mechta i supergeroi v komiks-kul'ture zolotogo veka [American Dream and Superhero's Image in Comics Culture of the Golden Age]. *Manuskript* [The manuscript], 14 (1), 85-90. (In Russ). <https://doi.org/10.30853/mns200598>
- Ionova, E. V. (2008). Otnoshenie naseleniia Rossii k tsennostiam zapadnoi kul'tury (po materialam g. Astrakhani) [The Attitude of Russians to Values of the Western Culture (on Materials of Astrakhan)]. *Vestnik SGTU* [Bulletin of SSTU], 1, 248-253. (In Russ).
- Naumova, T. Iu. (2022). Osobennosti supergeroiskogo komiksa kak mifologicheskoi struktury [Similarities between superhero comics and myth structure]. *Sotsial'no-gumanitarnye znaniia* [Social and humanitarian knowledge], 2, 312-317. (In Russ). <https://doi.org/10.34823/SGZ.2022.2.51798>
- Nekita, A. G., & Malenko, S. A. (2022). Vizual'nye kinomify sovetskoi epokhi v ideologicheskome sozidanii «novogo» cheloveka [Visual film myths of the Soviet era in the ideological creation of a "new" person]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1 (1), 99-116. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-99-116](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-99-116)
- Ocheretiani, K. A. (2020). Supernegeroi: ot supersily k ul'tranasiliiu [Super-non-hero: from superpower to ultra-violence]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3, 27-46. (In Russ). <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i3.109>

- Orestova, V. R., Tkachenko, D. P., & Karpuk, V. A. (2019). Vselennaia supergeroev kak prostranstvo identifikatsii i sotsializatsii v usloviakh tranzitivnosti [The universe of superheroes as a space of identification and socialization in conditions of transitivity]. *Vestnik RGGU. Seriya «Psikhologiya. Pedagogika. Obrazovanie»* [Bulletin of the Russian State University. The series "Psychology. Pedagogy. Education"], 4, 145–156. (In Russ). <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2019-4-145-156>
- Petrova, A. P. (2021). Kul'turnyi geroi i ekranni geroi: sushchnostnye kharakteristiki obraza [Cultural hero and screen hero: essential characteristics of the image]. *Khudozhestvennaia kul'tura* [Artistic culture], 1(36), 244–265. (In Russ). <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-1-244-265>
- Pushkareva, T. V., Ivanova, E. I., & Shemiakina, E. M. (2021). Fenomen kospleia: kul'turnye prototipy i trendy [The phenomenon of cosplay: cultural prototypes and trends]. *Chelovek i kul'tura* [Man and culture], 3, 1–17. (In Russ). <https://doi.org/10.25136/2409-8744.2021.3.34966>
- Shintar', T. A. Arkhetipicheskie obrazy sovremennoi sotsial'noi mifologii [Archetypal images of modern social mythology]. *Filosofskaia mys'* [Philosophical thought], 5, 31–40. (In Russ). <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2022.5.38158>
- Smirnov, V. A. (2022). Industriia vpechatlenii kak prostranstvo aplikatsii «miagkoi sily» [The experience industries as a space for the application of "soft power"]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], 1(1), 117–136. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-117-136](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-117-136)
- Temerbaeva, A. S. (2022). Amerikanskii kinokomiksy kak instrument miagkoi sily SShA (na primere kinokomiksov Marvel) [American comic films as a tool of USA «soft power» (using Marvel comics as an example)]. *Obshchestvo: politika, ekonomika, pravo* [Society: politics, economics, law], 3, 40–44. (In Russ). <https://doi.org/10.24158/pep.2022.3.6>

Author's information

Losev Dmitrii Vyacheslavovich – postgraduate student, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, B. St. Petersburgskaya ul., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID 0000-0001-9080-3250, Amber6408@yandex.ru

For citation:

Losev, D. V. (2023). Stunning and terrifying ascent of the american Superhuman in the superhero genre. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(2), 168-193. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1\(2\)-168-193](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-1(2)-168-193)