
МАССОВАЯ КУЛЬТУРА

УДК 81-1:370.179.2

DOI: 10.31249/hoc/2023.04.10

*Козлов Е.В.**

СИМВОЛЫ SUPERГЕРОИЧЕСКОГО В СОВРЕМЕННОСТИ И ПОСТСОВРЕМЕННОСТИ®

Аннотация. В статье анализируются структура и содержание супергероики массовой культуры. Определяются динамические изменения, привносимые постмодернизмом в семантику, прагматику и синтактику символа. Исследовательский интерес направлен на специфическое позиционирование символов супергероев в социальном воображаемом.

Ключевые слова: символы текстов массовой культуры; коннотации символов; паралитература; супергерои; подлинная идентичность; деконструкция, постмодернизм.

Поступила: 01.02.2023

Принята к печати: 16.02.2023

* *Козлов Евгений Васильевич* – доктор философских наук, профессор РАНХиГС и Академии Следственного Комитета, Москва, Россия; jesuisbon@yandex.ru

Kozlov Evgeny Vasilyevich – DSc in Philosophy, Professor of the RANEPa and the Academy of the Investigative Committee, Moscow, Russia; jesuisbon@yandex.ru

© Козлов Е.В., 2023

Для цитирования: Козлов Е.В. Символы супергероического в современности и постсовременности // Вестник культурологии. – 2023. – № 4(107). – С. 179–190. – DOI: 10.31249/hoc/2023.04.10

Kozlov E.V.

Symbols of the super heroic in modernity and postmodernity

Abstract. The article analyzes the structure and content of superheroes in popular culture. The dynamic changes introduced by postmodernism into the semantics, pragmatics and syntactics of the symbol are determined. The research interest is directed to the specific positioning of superhero characters in the social imaginary.

Keywords: pragmatics of mass culture texts; emancipated recipient; cultural stereotypes; target-based attitudes; the boundary between fiction and reality; understanding reality through text.

Received: 01.02.2023

Accepted: 16.02.2023

For quoting: Kozlov E.V. Symbols of the super heroic in modernity and postmodernity // Bulletin of Cultural Studies. – 2023. – № 4(107). – P. 179–190. DOI: 10.31249/hoc/2023.04.10

Бытие носителя культуры можно отождествить с процессом интерпретации ее ключевых символов. Аналитик интерпретирует символическое в целях объективного научного исследования. В настоящий момент – и в этом тоже знак культуры сегодняшнего дня – нередко в роли интерпретаторов оказываются властные инстанции, рассматривающие символическое (в котором они узнают определенные идеологические коннотации) в качестве объекта санкционирования. Но если говорить про массовую культуру, то ее главным интерпретатором оказывается потребитель – тот самый массовый реципиент, тратящий время жизни и деньги на потребление художественного вымысла и имманентную этому процессу интерпретацию символических форм. Вовлекаясь в орбиту символического, все три вышеуказанные интерпретации лишь подтверждают сам факт влияния символов развлекательной массовой культуры, в образно-символическом арсе-

нале которой супергерои занимают существенные позиции. Почти уже столетие тема супергероики питает социальное воображаемое нескольких поколений носителей массовой культуры. В перенасыщенной контентом информационной среде супергерои комиксов сегодня предстают в форматах полнометражных блокбастеров, сериалов и видеоигр, являясь важнейшими символическими фигурами индустрии развлекательного. Весьма существенно, что они остаются узнаваемыми: идентифицируемыми не только визуально (иконическая идентичность визуальной образности из комиксов вполне успешно проходит сегодня проверку со стороны современных экранных медиа), но и содержательно (каждый супергероический образ имеет собственную биографию, которая пересекается с историями других персонажей в виде некоторой их общей истории и / или мифологии). Важно, что фигуры мстителей, спасителей мира, неутомимых борцов со злом, а также их антагонисты суперзлодеи, являются носителями смыслов. Смысловое содержание, прочитываемое внутри узнаваемых графических оболочек-образов, представляет особый интерес в аспекте изучения знаково-символического бытия художественных форм культуры и активизируемого ими социального воображаемого.

Потребность в объективном анализе символических форм вызвана желанием гуманитарного знания приблизиться к основам понимания фундаментальных и системообразующих оснований того, что можно было бы назвать архитектурой культуры в ее структурно-морфологических и функционально-динамических аспектах. Мирча Элиаде, вероятно, был первым из именитых мыслителей современности, кто радикально признал за персонажами супергероев масскульта преемственность от мифологических и фольклорных символических форм прежних состояний культуры [Элиаде, 1996, с. 37].

Смысловые коннотации символа нередко претерпевают динамические изменения. Самый первый графический рассказ о Супермене появился в 1938 г. (под названием «The Reign of the Super-Man»); он вовсе не содержал амбициозных идей о спасении мира, представляя историю человека, наделенного сверхъестественными способностями, которые он использовал в собственных целях. Но уже в последующих выпусках данного серийного произведения Супермен превращается в защитника угнетенных и борца с мировым Злом. Нельзя сказать, что генезис модели супергероического возникал совсем без опоры на тра-

дицию. В содержательных глубинах символического каталогизируются заимствования, например из этнокультурного кода. Они создают некоторые (подчас неожиданные) коннотации для символов массовой культуры. Так, Супермен обнаруживает свое происхождение от Голема, являясь современной адаптированной версией средневековой еврейской мифологической фигуры, одновременно заключающей в себе и вершителя справедливости, и судью, и защитника угнетенных. Смысловая доминанта телесного, материального, мощной физической силы, призванной противостоять Злу и в конечном итоге (и в очередной раз!) спасти мир, нашла выражение в символической фигуре Супермена. Один из «отцов» современного комикса и непосредственный свидетель процесса появления первых произведений о Супермене художник Вилл Айзнер без обиняков связывает изобретение этого персонажа с древнееврейской культурной традицией выживания [Brownstein, 2007, p. 11], предстающей в качестве имажинарной традиции, приобретшей статус стержневой и несущей конструкции в системе цивилизации книги. Находящая символическое воплощение фантазия помогает выжить или, продолжившись во времени, победить врага. Символическое преодолевает и расширяет границы реального. Джерри Сигел и Джо Шустер – в атмосфере надвигающейся на мир нацистской угрозы (1938) – воссоздают древний миф в новых условиях распространения информации и конъюнктурных обстоятельствах коммерческой индустрии развлечений. Агрессивная мощь визуального спектакля, а комикс это микроспектакль, сила которого умножается посредством массовой рецепции, обращается против врага. Супермен (Шустера и Сигела) героически сражается в комиксах с фашистами. Анри Корбэн замечал, что символ никогда не получает однозначной расшифровки, но, подобно музыкальной партитуре, всегда открыт новым авторским интерпретациям. [Durand, 2008, p. 68]. Древняя мифологема актуализируется по новым правилам в новом мире медиа и массовой культуры, постепенно превращаясь в самого продаваемого персонажа в истории комиксов.

Швейцарский нарратолог Ж.-М. Адам отмечал, что определение семантических изотопий «превращает акт чтения в процедуру конструирования смысла» [Adam, 1985, p. 122]. Интерпретация изотопий (повторяющихся в текстовом массиве фрагментов смысла) предполагает вхождение реципиентом в необходимо общее с автором социо-

культурное поле. Это справедливо как для знаков, так и для символов, обретающих в текстах культуры возможности быть воспринятыми, узнанными и интерпретированными. Если верно то, что интерпретация символов культуры является имманентной функцией носителей культуры, то закономерен вопрос об уровнях этого процесса. Триади-ческая пирсовская модель знаковой структуры предполагает, на наш взгляд, отношение глубины и поверхности, что может быть примени-мо к интересующим нас в этой статье символах развлекательной мас-совой культуры. Прагматика – самый поверхностный уровень, вклю-чающий своеобразную «упаковку» и внешний узнаваемый графиче-ский облик, ориентированный на определенный тип реагирования ре-ципиентов. Более глубокий уровень знаково-символических интер-претаций открывается в синтактике, где актуализируется специфика организации текстов. Наиболее глубокая интерпретация символиче-ских форм потребует на семантическом уровне, где собственно сим-волическое в его полноте получает возможность для реализации.

Между уровнями семиотической организации возникают тесные взаимосвязи. Последние и составляют подлинные результаты по ин-терпретации символического, отображаемые не в идеальных типах прагматики, синтактики или семантики, но в их комплексных много-уровневых отношениях. Так, например, тексты развлекательной по-вествовательности воспроизводятся в форматных условиях серийно-сти и трансмедийности, что можно рассматривать в качестве синтак-тико-прагматических характеристик ее символов. Серийность требует продолжения повествований, и это находит отражение в структуре текстов, разделяемых на эпизоды, в конструкции нарратива, предпо-лагающего, например, напряжение интриги в конце эпизода, с тем, чтобы инициировать потребление предполагаемой его последующей части. Серийность также формирует определенный тип реагирования и ожиданий в аудитории. Трансмедийность повествований влечет за собой свободное перемещение идентичного фикционального содер-жания в самые разнообразные медийные форматы: истории про Чело-века-Паука из комиксов компании Марвел переходят в видеоигры, переносятся на большой экран в виде блокбастера и т. д. Трансмедий-ность также напрямую зависит от отзывчивости потребителей данного контента, чья привязанность к любимым героям и историям должна формироваться неустанно, будучи реальным основанием коммерче-

ского успеха. Следовательно, серийность и трансмедийность осуществляют в синтактико-прагматическом плане семиотической организации те процедуры, которые можно было бы образно назвать *работой о продолжении*. Но именно в семантике символа данная смысловая изотопия обнаружит наиболее глубокое и интересное решение.

Символ по своей сущности и этимологии является объединительным центром бинарных оппозиционных семантических пар, взаимно противоположных начал: сознательного и бессознательного, смысла и глубин подсознания [Durand, 2008, p. 68]. Символическая сфера предстает в качестве *coincidentia oppositorum*, являясь по своей сути сложным синтезом противоположных начал, подходов, взаимно диалектических установок и характеристик. Применительно к семантической основе супергероического в массовой культуре можно говорить о некоторых базисных бинарных смысловых оппозициях, определяющих его значение в качестве символического: таковы, например, *смерть / бессмертие, внутренняя / внешняя идентичность или природа. Сознательное / бессознательное*.

В символах культуры вполне оправданно искать индивидуальные черты различных состояний культуры. В своей многослойной структуре они содержат отражения ее индивидуальных характеристик. Д. Стивенсон считает, что «все примечательные истории, которые были написаны в XX в., посвящены героям-экзистенциалистам. Среди них Бэтмен и Человек-Паук, Филипп Марлоу – все это загадочные, непонятные личности. Они несчастливы и борются сами с собой. Но они честны перед собой и всегда поступают правильно, даже несмотря на то, что их подлинность не признается всеми остальными людьми» [Стивенсон, 2006, с. 42]. Узнавание в персонажах символического выражения глубинных и острых переживаний действительности превращает этих персонажей в символы, эмблематические выражения проблем культуры. С. Аверинцев указывал, что всякий символ является образом, и всякий образ до определенной степени является символом в той мере, в какой он «отражает общую сложность мира» [Аверинцев, 1983, с. 607]. Двойная идентичность супергероев продолжила великие темы экзистенциализма и оказалась понятной или, по крайней мере, узнаваемой массовой аудиторией. Парадоксальным образом комиксы, которые традиционно обвинялись в упрощенном взгляде на мир, обнаружили способность говорить своими художественными средства-

ми о сложности мира. Дialeктика фрейдистских принципов удовольствия и реальности проявляется в символике супергероического в целом ряде аспектов масскульта. Так, желая развлекаться (а именно это, в первую очередь, должна обеспечить массовому потребителю паралитература), реципиент обнаруживает целый ряд рациональных / иррациональных содержаний, требующих от него уже иного типа реагирования / переживания. «Смысловая структура символа многослойна и рассчитана на активную внутреннюю работу воспринимающего» [Аверинцев, 1983, с. 607]. Получается, что – и в рамках массовой культуры – символическое актуализирует те части человеческого опыта, которые лежат за пределами принципа удовольствия.

Мы можем наблюдать два типа супергероев (отметим, что это справедливо и в отношении их антагонистов – суперзлодеев): одни обладают двойной природой, а другие двойной идентичностью [Fouillet, 2009, с. 27]. Если Супермен вынужден под личиной скромного парня в очках Кларка Кента скрывать от социума свою полученную от природы божественную силу, то – появившийся всего лишь год спустя (1939) – другой великий супергерой комиксов – Бэтмен реально обладает двойной идентичностью. Детский травматический опыт (случившееся на его глазах убийство родителей), навсегда изменивший жизнь Брюса Уэйна, постепенно превращает его в тайного ночного мстителя, но, и – одновременно с этим – в спасителя города Готэм. В отличие от Супермена, Бэтмен обязан своими супергероическими качествами исключительно самому себе и унаследованному состоянию. Он уязвим для многих суперзлодеев, но одолевает их благодаря самоконтролю, боевой самоподготовке и высокотехнологичному снаряжению. Небольшая разница в возрасте все равно позволила ассоциировать с разными стадиями капитализма символические фигуры Супермена (побеждающего исключительно природным задаткам – ранний капитализм) и Бэтмена (создавшего и воспитавшего самого себя – зрелый капитализм), а также разглядеть в них отражение аполлонического и дионисийского. Темное начало, подпитываемое неутолимой жаждой мести, действительно, очень важно для понимания образа Бэтмена: почти во всех произведениях о его приключениях важное место занимает тема обуздания собственных темных пульсаций, жесткого самоконтроля над волей, следования собственному моральному кодексу. В этом нерв и сложность данного персонажа, воплощающего,

кроме многих прочих значений, идею хрупкости и нестабильности человеческого в человеке. С этим в символику комиксов (а затем уже и в иные медийные форматы) входит постмодернистская проблематика с ее скепсисом или даже отказом от безусловного приоритета *рационального гуманизма* [Андерсон, 2011, с. 16].

С двойной природой или идентичностью супергероя связана и анимализация. В той же степени, в какой образы подсознательного соседствуют в границах символического с рациональным, человеческое в супергероях находит свое дополнение в виде иконических или функциональных апелляций к животному началу. Бэтмен – «самый человеческий из супергероев» [D'Andrea, Moroni, 2009, с. 37] – являет собой квазитотемический образ летучей мыши, отправляющейся на охоту исключительно в темное время суток. Маркеры анимализации обнаруживаются в костюме, накидке, которая может быть расширена как крылья или парашют, а также адаптирована в планерный аппарат. У многих супергероев и их антагонистов расширение возможностей человеческого переходит к релятивизации человеческого и выходу к примордиальному. Эрозия идентичности и / или поиск подлинности существования? Ответ зависит от точки зрения получателей текстов, но следует замечать смысловой акцент (и, следовательно, семантические изотопии) и напряжение интриги в сюжетах о супергероях, связанных именно с поисками (и, вероятным, нахождением) себя.

Рациональность также не абсолютна: в мире супергероев и их антагонистов практически перед каждым возникает реальная перспектива потери рассудка и двери психиатрической лечебницы, например, Аркхем (в городе Готэм из комиксов вселенной DC Universe) периодически открываются для всех персонажей. Поиск подлинной идентичности осуществляется на границах бессознательного и за пределами социального. Бытие супергероя равнозначно пребыванию за рамками закона. Его легальное присутствие в обществе сильно отличается от сокровенного внутреннего Я.

Полагаем, что изотопии Смерти и Бессмертия в символике супергероев определялись прагматикой и синтактикой паралитературы, в которой требования серийного производства текстов заключались в заботе о продолжении. Бессмертие и зачастую отсутствие каких-либо изменений в персонажах было продиктовано требованиями продуктивности и экономии массовой индустрии по бесперебойному произ-

водству развлекательных текстов. Во времена первых комиксов герои не изменялись вовсе, а приключения этих плоских, картонных фигурок заканчивались ровно в той же точке, где и брали свое начало [Fresnault-Deruelle, 1972, с. 57]. Данная нарративная модель уже существенно порывает с линейной последовательностью рассказа и скорее может напоминать архаику мифологического дискурса, в рамках которого отдавалось предпочтение циклическим моделям восприятия и переживания времени. Умножение однотипных приключений супергероев обеспечивает бесперебойную работу конвейера по производству развлекательных повествований, а впечатленный спецэффектами реципиент забывает, что в предыдущих эпизодах было почти то же самое. Эмоциональное возбуждение зрительской или читательской публики вызвано «преодолением эстетической дистанции» [Палья, 2006, с. 703], что вполне соответствует живому и непосредственному переживанию символических форм, предполагающих диалогический характер своей интерпретации. При этом серийные эпизоды сингулярны. Здесь мы снова обнаруживаем маркеры постмодернистской культуры, в которой отрицается «принцип цельности, организованности, системности как внешнего мира, так и внутреннего человеческого мира и его жизни: вместо этого предлагается принцип сингулярности. Сингулярность в постмодернизме означает единичное, случайное событие, порождающее смысл и носящее точечный характер. Цельная жизнь личности распадается на хаотический набор сингулярных событий» [Маслова, 2018, с. 106]. Но цельный образ супергероя не распадается, а, наоборот, остается практически неизменным. В смертельно опасных сражениях ему может быть нанесен урон, который, впрочем, будет чаще всего ограничен небольшими ранениями, порчей супергеройского костюма (выполняющего защитные функции «второй кожи»). В некоторых случаях происходит гибель вторичного персонажа-спутника, что также носит замещающий характер и тоже может рассматриваться как движение от знака к символу. Символ остается. В полной ли мере он соответствует своему содержанию? Умберто Эко [Есо, 1993], обращая внимание на однотипный характер эпизодов о Супермене, замечал в их содержании и структуре символы современной культурной ситуации: супергерой, обладающий силой всей Вселенной, периодически побеждает грабителей банков или каких-нибудь других бандитов, всякий раз в новом произведении оказывается перед

необходимостью начинать все с начала. У. Эко видел в Супермене символический продукт деградации романтического героя [Есо, 1993, р. 56]. В этом смысле однотипный и сингулярный нарратив про супергероя скорее говорит об онтологичности Зла.

Думается, что постмодернизм на следующей стадии своего развития все же приступил к деконструкции (или реконструкции) символов супергероев. Феномен мультиавторства в сети Интернет, децентрация, деирархизация, плюрализм трактовок и в особенности дальнейшая деконструкция линейного нарратива в виде «перемотки вперед» *флэшфордов*, или обратных им возвращений в прошлое *флэшбэков*, массового потока альтернативных версий – все это не могло пройти без изменений в отношении супергеройки. Символ производит смыслы лишь в своих системных связях внутри картины мира. Оказавшись внутри ризоматически разветвленной модели мультивселенных, где альтернативные миры соседствуют с актуальными, символы супергероев приобрели неведомую прежним временам сложность. Так, возникли «расщепленные» версии супергероев: четыре Супермена, конкурирующих между собой; злые Бэтмены, лишенные его морального кода, но обладающие еще более совершенным могуществом Человека – Летучей Мыши. В XXI в. супергерои подвержены порокам, страдают от депрессии, переходят на сторону Зла, умирают и воскресают снова. Они даже могут стареть и устаревать. Это говорит об актуальности символического в супергеройке массовой культуры, но также и о рефлексии повзрослевшей массовой культуры в отношении своих символов.

Список литературы

- Аверинцев С.С.* Символ // Философский энциклопедический словарь. – Москва : Изд-во Советская энциклопедия, 1983. – С. 607–608.
- Андерсон П.* Истоки постмодерна. – Москва : Территория будущего, 2011. – 200 с.
- Козлов Е.В.* Супергеройка масскульта (об архетипе развлекательной повествовательности) // Вопросы культурологии. – 2009. – № 1. – С. 78–81.
- Маслова Е.С.* Эрозия идентичности в постмодернизме // Гуманитарий Юга России. – 2018. – Т. 7, № 6. – С. 105–111.
- Палья К.* Личины сексуальности / пер. с англ. под общ. ред. С. Никитина. – Екатеринбург : У-Фактория : Изд-во Урал. ун-та, 2006. – 871 с.
- Стивенсон Д.* Философия. – Москва : АСТ : Астрель, 2006. – 294 с.

- Элиаде М. Мифы, сновидения, мистерии. – Москва : REFL-book, К. : Ваклер, 1996. – 288 с.
- Adam J.-M. *Le texte narrative*. – Paris : Nathan, 1985. – 239 p.
- Brownstein C. *Eisner/Miller*. – Montreuil : Rackham, 2007. – 363 p.
- D'Andrea F., Moroni E. De la bête au super-héros. Valorisations de l'animalité dans la BD // *Sociétés*. – 2009/4. – N° 106. – P. 33–44.
- Durand G. *L'imagination symbolique*. – Paris : Presses Universitaires de France, 2008. – 132 p.
- Eco U. *De Superman au Surhomme*. – Paris : Grasset, 1993. – 217 p.
- Fouillet A. « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros » // *Sociétés*. – 2009/4. – N° 106. – P. 25–32.
- Fresnault-Deruelle P. *La Bande dessinée (Essai d'analyse sémiotique). L'univers et les techniques de quelques "comics" d'expression française*. – Paris : Hachette, « Littérature », 1972. – 188 p.
- Graziosi-Broissiat L. *Évolution et impact sociologique des super-héros de 1938 à 2020. Sociologie*. Université Paul Valéry. – Montpellier III, 2022.
- Français. NNT : 2022MON30001 : thèse de doctorat. – URL: <https://theses.hal.science/tel-03663413/document> (Thèse consultée le 12/02/2023 16:19).

References

- Averincev, S.S. Simvol [Symbol]. In *Filosofskij enciklopedicheskij slovar'* [Philosophical Encyclopedic Dictionary]. Moscow, Sovetskaya encyklopediya Publ., 1983, pp. 607–608. (In Russ.)
- Anderson, P. Istoki postmoderna [The origins of Postmodernism]. Moscow, Territoriya budushchego Publ., 2011. 200 p. (In Russ.)
- Kozlov, E.V. Supergeroika masskul'ta (ob arhetipe razvlekatel'noj povestvovatel'nosti) [Super heroics of mass culture (about the archetype of entertaining narrative)]. In *Voprosy kul'turologii*, no. 1, 2009, pp. 78–81. (In Russ.)
- Maslova, E. S. Eroziya identichnosti v postmodernizme [The erosion of identity in Postmodernism]. In *Gumanitarnij Yuga Rossii*. 2018. Vol. 7, no. 6, pp. 105–111. (In Russ.)
- Pal'ya, K. *Lichiny seksual'nosti* / per. s angl. pod obshch. red. S. Nikitina [Disguises of sexuality / translated from English, under the general ed. S. Nikitina]. Ekaterinburg, U-Faktoriya, Izd-vo Ural. un-ta Pubs., 2006. 871 p. (In Russ.)
- Stivenson, D. *Filosofiya* [Philosophy]. Moscow, AST 6 Astrel' Publ., 2006. 294 p. (In Russ.)
- Eliade, M. *Mify, snovideniya, misterii* [Myths, dreams, mysteries]. Moscow, REFL-book, K.: Vakler Publ., 1996. 288 p. (In Russ.)
- Adam, J.-M. *Le texte narrative*. Paris, Nathan Publ., 1985. 239 p. (In French)
- Brownstein, C. *Eisner/Miller*. Montreuil, Rackham Publ., 2007, 363 p. (In French)
- D'Andrea, F. & Moroni, E. De la bête au super-héros. Valorisations de l'animalité dans la BD. , In *Sociétés*, no. 106, 2009/4, pp. 33–44. (In French)
- Durand, G. *L'imagination symbolique*. Paris, Presses Universitaires de France Publ., 2008. 132 p. (In French)
- Eco, U. *De Superman au Surhomme*. Paris, Grasset Publ., 1993. 217 p. (In French)

Fouillet, A. « De Dédale à Batman. Étude sur un imaginaire contemporain : les super-héros », In *Sociétés*, no/ 106, 2009/4, pp. 25–32. (In French)

Fresnault-Deruelle, P. *La Bande dessinée (Essai d'analyse sémiotique). L'univers et les techniques de quelques "comics" d'expression française*, Hachette, « Littérature » Publ., 1972. 188 p. (In French)

Graziosi-Broissiat L. Évolution et impact sociologique des super-héros de 1938 à 2020. Sociologie. Université Paul Valéry – Montpellier III, 2022. Français. NNT : 2022MON30001 : thèse de doctorat. – URL: <https://theses.hal.science/tel-03663413/document> (Thèse consultée le 12/02/2023 16:19) (In French)