

Алиев Растям Туктарович

аспирант кафедры культурологии
Астраханского государственного университета

МОТИВ ИНИЦИАЦИИ КАК СТРУКТУРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ МИФОЛОГИЧЕСКОГО В КОМИКСЕ

Аннотация:

Статья посвящена исследованию проблемы структурного анализа комикса как феномена массовой культуры. Автор статьи обращается к пониманию мифа как сложной структуры, проводит сравнительный анализ мифа и комикса, выделяет основные функции мифа и выстраивает анализ комикса по этим параметрам. Путем обращения к мотиву комиксного супергероя в статье разбирается проблема его отождествления с героем мифов в контексте психоаналитических и структуралистских подходов. Кроме того, в работе затронута проблема исследования мотива супергероя как структуры комикса в контексте сравнительного анализа с феноменом мифа.

Ключевые слова:

миф, комикс, структура, Чужой, Другой, феномен, герой, супергерой, мотив.

Aliyev Rastyam Tuktarovich

PhD student, Cultural Science Subdepartment,
Astrakhan State University

THE MOTIVE OF INITIATION AS A STRUCTURAL ELEMENT OF THE MYTHOLOGICAL IN THE COMICS

Summary:

This article is concerned with the structural analysis of comics as a phenomenon of mass culture. The author refers to the understanding of a myth as a complex structure, compares the myth and the comics, reveals the basic functions of the myth and carries out an analysis of the comics according to these parameters. Considering a comics' superhero the article discusses its identification with a hero of the myths in the context of psychoanalytic and structuralist approaches. The author also touches upon the issue of superhero's motive as a comics structure in the context of comparison with the myth phenomenon.

Keywords:

myth, comics, structure, Alien, Other, phenomenon, hero, superhero, motive.

В историческом процессе мировоззрение человека прошло довольно большой путь от мифологической до научной картины мира. История философии выделяет три этапа становления мировоззрения: мифологический, религиозный, научный [1].

Но качественный переход к другой мировоззренческой парадигме не значит полное отрицание предыдущей. Например, моменты мифологии присутствуют и по сей день, приобретают новые содержательные и качественные формы существования. Новые явления, как, например, продукты массовой культуры, литературные произведения и прочее, вбирают в себя многие структурные элементы мифа.

Слово «миф» происходит из греческого языка ($\mu\theta\omicron\lambda\omicron\gamma\iota\alpha$ от $\mu\theta\omicron\varsigma$ – предание, сказание и $\lambda\omicron\gamma\omicron\varsigma$ – слово, рассказ, учение) и означает буквально «повествование, передающее представления людей о мире, месте человека в нем, о происхождении всего сущего, о богах и героях» [2].

В своей монографии «Диалектика мифа» А.Ф. Лосев дает следующее определение: «Миф есть для мифологического сознания наивысшая по своей конкретности, максимально интенсивная и в величайшей степени напряженная реальность» [3].

Ф.Х. Кессиди писал: «“Миф” – это чувственный образ и представление, своеобразное мироощущение, а не миропонимание, неподвластное разуму сознание, скорее даже доразумное сознание. Грезы, волны фантазии – вот что такое миф» [4, с. 312].

Ролан Барт рассматривает миф как семиологическую систему, обращаясь при этом к известной модели знака Соссюра, выделявшего в ней три основных элемента: означающее, означаемое и сам знак, выступающий как результат ассоциации первых двух элементов [5].

Мифологическое мышление К. Леви-Стросс характеризует как способное к обобщениям, классификации и анализу, как вполне «научное», логическое (в противоположность утверждениям Л. Леви-Брюля) и никак не зачаточное. Оно составило субстрат человеческой цивилизации и по своей логике в некоторых аспектах предвосхитило современное естествознание [6].

Как мы видим, существуют различные подходы к пониманию мифа как культурного феномена и как мировоззрения вообще: от лингвистического анализа языка мифа и диалектического подхода в его изучении до структуралистского и постструктуралистского понимания этого явления.

Если мы остановимся на структуралистском подходе, то область изучения такого явления, как миф, расширяется, а границы понимания мифа размываются в своем феномене. Именно этот подход при изучении продуктов массовой культуры и заставляет нас прийти к выводу, что последние как раз-таки вписываются в рамки понимания мифа.

Комикс как вид искусства становится полезным для проецирования не только настоящего, но и прошлого, донося до читателей современности, пусть и в искаженном виде, наследие предыдущих поколений [7]. Примеры подобных явлений изобилуют в истории комикса: это и насаждение фашистской идеологии в Италии, и образ «добра с кулаками» – Супермена в Америке, и переход от системы пожизненного найма в Японии [8].

Но можем ли мы рассматривать продукт массовой культуры как явление, которое мы называем «миф»? Для этого нам нужно обратиться к основным функциям мифа.

Б.Л. Борисов полагает, что миф – многоуровневая система. Среди множества ее функций наиболее существенны следующие: семиотическая, или знаковая (это чтение текстов на специфическом языке знаков); гносеологическая, или познавательная (опыт человеческих поколений, способность накапливать знания о мире); коммуникационная (функция трансляции; это механизм передачи опыта от поколения к поколению, социальная память человечества); аксиологическая, или ценностная (выражает качественное состояние предмета или идеи) [9].

И, как мы видим, комикс как феномен культуры по своим аспектам прекрасно вписывается в рамки этих функций. Яркий пример: «Образ Супермена появился в США в период депрессии в 1932 г. Атмосфера потерянности, упадка, безысходности породила мальчика, способного взять на себя ответственность за судьбы других людей, стать им примером, защитой и своеобразной иконой» [10, с. 60].

Меняется время, меняется эпоха. «В годы Второй мировой войны просто супергерой уже был недостаточен, и появляется новый герой, призванный побудить патриотические чувства американцев – Капитан Америка, сражающийся с нацистами и вобравший в себя все черты идеологической направленности комикса» [11, с. 61].

Вот он – яркий пример выполнения функции мифов. Аксеологически и Супермен, и Капитан Америка качественно выражают идею, ради которой они и были созданы.

Семиотическую функцию эти комиксы выполняют на уровне языка и символов.

Гносеологическую функцию комикс выполняет на уровне накопления знаний о мире: это, во-первых, эпохи, в которых зародились те или иные герои. Например, в эпоху «холодной» войны стала актуальной именно эта проблема, и на страницах комиксов мы можем наблюдать зарождения таких героев (суперзлодеев), как Атомный человек и т. д., олицетворявших и проецировавших отношение своих авторов к событиям того времени.

Коммуникационную функцию комикс как миф выполняет в идеологической направленности. Комикс, кроме всего остального, является и идеологическим инструментом, влияющим на сознание и миропонимание людей. Подобное явление отметил еще Славой Жижек по отношению к продуктам массовой культуры вообще. Например, в своей книге «Накануне господина» С. Жижек производит идеологический анализ фильма «Темный рыцарь: возрождение легенды», снятый по мотивам комиксов о Бэтмене [12, с. 138].

Здесь мы видим, что продукт массовой культуры как таковой являет собой не только проекцию на социальные явления современности, но также этот продукт еще и пытается дать им оценку, расставляя положительных и отрицательных персонажей по сторонам баррикад и формируя тем самым отношение зрителей к ним. Вот он – пример идеологической функции комикса или фильма по комиксу.

Многие элементы комикса как раз соответствуют мифологической структуре: архетипы супергероев, архетипы сюжетов комиксов, элементы построения комикса как «мифа» и прочее. Всё это заставляет нас сделать вывод о том, что комикс как продукт массовой культуры стал неким новым этапом развития мифа в современных условиях.

Другим моментом, интересующим нас, является мотив супергероя как главного действующего лица комикса. Как рождается супергерой? Какой путь он проходит?

Джозеф Кэмпбелл утверждает, что мифология – продукт работы бессознательного человека [13]. Этот процесс он зачастую отсылает к первобытному страху ребенка, связанному с инициацией [14, с. 27]. Он также утверждает, что герой мифов проходит определенный путь становления себя как супергероя, обладающего сверхсилой, сверхспособностями. Этот путь Дж. Кэмпбелл и связывает с инициацией, а точнее со страхом перед инициацией. Чтобы герой мифа стал настоящим героем, ему нужно повзрослеть, перейти из мира женщин в мир мужчин, переродиться: «Путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение – инициация – возвращение, которую можно назвать центральным блоком мономифа. Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного: там он встречается с фантастическими силами и одерживает решающую победу: из этого исполненного таинств приключения герой возвращается наделенным способностью нести благо своим соплеменникам» [15, с. 40].

Что мы наблюдаем в комиксах? Питер Паркер (альтер-эго Человека-паука), мальчик-сирота, унижаемый своими сверстниками подросток, находит уединение в изучении науки. Из повседневности он с головой уходит в это занятие, мечтает стать ученым и заняться научными исследованиями. Наука как собирательный образ в данном конкретном случае символизирует ту самую область удивительного и сверхъестественного, обладающую тайными знаниями (общество мужчин).

Процесс инициации здесь проходит следующим образом: по сюжету Питер приходит с классом на экскурсию в научную лабораторию корпорации «Оскорп», где проходят исследования в области генной инженерии. Во время экскурсии Паркера случайно кусает генетически измененный паук. Из-за укуса молодой человек попадает в кому на три дня. Врачи сомневаются, выживет ли Питер. Эти три дня главный герой испытывает настоящие мучения, бред и галлюцинации. А по истечении срока он просыпается наделенным сверхспособностями и суперсилой [16].

Сам этот путь героя Питера Паркера показан также в экранизациях приключений о Человеке-пауке: трилогия «Человек-паук» режиссера Сэма Рэйми и перезапуск франшизы под названием «Новый Человек-паук» режиссера Марка Уэбба.

Инициация героя в картинах проходит куда более глубже, нежели просто героическое противостояние паучьему яду, а иногда она даже перевернута по своей сути. В экранизации Марка Уэбба «Новый Человек-паук» этот самый путь оказывается для Питера Паркера не пройденным. Гвен Стейси, девушка Питера Паркера, являет собой символ общества матери. И хотя Питер уже получил свои сверхспособности, путь становления героя, его мотивации показан в фильме куда более длинным. Сами две части, «Новый Человек-паук» и «Новый Человек-паук: Высокое напряжение», как раз и являются сюжетом этого самого перехода Паркера из мира матери в мир отца. Первая часть заканчивается вроде бы логично: во время финальных событий умирает отец Гвен Стейси, офицер полиции, который раскрывает личность Человека-паука и перед смертью берет с него обещание, что Питер бросит Гвен и не будет подвергать ее опасности. Другими словами, Питер должен пройти инициацию. Сначала Питер пытается сдержать свое слово, но во второй части снова начинает встречаться с Гвен. Следовательно, мальчик осознанно не покинул старое общество, а значит, он еще не сформировался как герой. Сам этот путь инициации раскрывается лишь в финале второй части картины, когда смерть Гвен Стейси от рук то ли самого Человека-паука, то ли суперзлодея Зеленого Гоблина ознаменует этот самый переход Питера из мира женщин в мир мужчин и их тайного знания.

Другой пример куда более примечателен лишь потому, что он вбирает в себя некоторые аспекты ориентализма и формирует образы Другого / Чужого в контексте дихотомии Запад / Восток [17], – это пример Бэтмена. Молодой Брюс Уэйн (альтер-эго Бэтмена), сын миллионера Томаса Уэйна, в детстве становится свидетелем убийства своих родителей. После их смерти он решает покинуть «цивилизованный мир» и отправляется в Азию, чтобы изучать боевые искусства и философию. Там он вступает в таинственную Лигу Теней, где ее глава Ра'с аль Гул (олицетворение всего восточного – начиная от имени, заканчивая внешностью) обучает Брюса всему, что знает сам. В итоге Брюсу приходится пройти последнее испытание – выдержать схватку с каждым членом Лиги Теней. Пройдя испытание и получив эти тайные знания, молодой Уэйн возвращается на родину, в Готэм, уже со сверхспособностями, где он надевает костюм летучей мыши и начинает бороться с преступностью [18]. Вот яркий пример пути героя (в данном случае супергероя), описанный Кэмпбеллом как основа мономифа.

Но какова причина действий супергероя во всех этих случаях? Почему он защищает слабых и беззащитных и берет на себя ответственность за поступки людей?

Прекрасный пример в данном случае приводит Максим Горький в своем рассказе «Старуха Изергиль», где Данко, герой третьей части, спасает свой народ, проведя его по густым лесам на новые земли [19]. Лейтмотивом рассказа становится самопожертвование Данко – он раскрывает свою грудь и достает пылающее сердце, чтобы осветить путь в ночи для всех страждущих. Примечательно, что после того как народ Данко выбрался из леса, герой падает на землю мертвым, и никто даже не замечает этого, лишь один человек подходит к телу, и то лишь за тем, чтобы растоптать угасающее сердце.

Этот мотив самопожертвования и вкладывается в основу любого мифа или комикса или любого другого продукта массовой культуры, когда основой для зарождения героя становится его понимание этого самопожертвования. Оно всегда подразумевает насилие над героем (раскрытие грудной клетки Данко или же схватка Человека-паука с Зеленым Гоблином в *Ultimate Spider-man* с последующей смертью героя). Иногда на этом и заканчивается мотив героя, иногда герой возрождается, как птица-феникс из пепла.

Таким образом, анализируя миф и мифологическое мировоззрение, мы приходим к выводу, что в современном мире продукты массовой культуры, в частности комиксы, вобрали в себя многие

аспекты мифологии. По всем своим параметрам комиксы полностью или частично копируют структурную и функциональную стороны мифа, становясь неким «мифом» современности. Путь инициации, становления герой в комиксах и в мифе проходит один и тот же, а мотивом супергероя в комиксах, как и героя в любых других произведениях, становится мотив самопожертвования.

Ссылки:

1. История и философия науки : учеб. пособие / под ред. А.С. Мамзина. СПб., 2008.
2. Kirk G.S. Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures. Berkeley, 1973.
3. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М., 1990.
4. Кессиди Ф.Х. От мифа к логосу. М., 1972.
5. Барт Р. Мифологии / пер., вступ. ст. и коммент. С. Зенкина. М., 1996.
6. Леви-Стросс К. Структурная антропология. М., 2001.
7. Полякова К. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. СПб., 2003.
8. Там же.
9. Борисов Б.Л. Технология рекламы и PR. М., 2001.
10. Чужой и культурная безопасность / А.П. Романова, Е.В. Хлыщёва, С.Н. Якушенок, М.С. Топчиев. М., 2013.
11. Там же.
12. Жижек С. Накануне господина. М., 2014.
13. Кэмпбэлл Дж. Тысячеликий герой. М., 1997.
14. Там же.
15. Там же.
16. Lee S. Amazing Fantasy. 1962. № 15. (Marvel Comics).
17. Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока. М., 2006.
18. Siegel J., Shuster J. Action Comics. 1938. № 1. (DC Comics).
19. Горький М. Старуха Изергиль // Самарская газета. 1895. № 89. 27 апр.

References:

1. Mamzin, AS (ed.) 2008, *History and Philosophy of Science*, St. Petersburg.
2. Kirk, GS 1973, *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*, Berkeley.
3. Losev, AF 1990, *The dialectics of myth*, Moscow.
4. Cassidy, FH 1972, *From myth to logos*, Moscow.
5. Bart, R 1996, *Mythologies*, Moscow.
6. Levi-Strauss, C 2001, *Structural Anthropology*, Moscow.
7. Polyakova, K 2003, *Becoming a semiotic system of American comics and Japanese manga*, St. Petersburg.
8. Polyakova, K 2003, *Becoming a semiotic system of American comics and Japanese manga*, St. Petersburg.
9. Borisov, BL 2001, *Technology advertising and PR*, Moscow.
10. Romanova, AP, Hlyshyova, EV, Yakushenkov, SN & Topchiev, MS 2013, *Alien and cultural security*, Moscow.
11. Romanova, AP, Hlyshyova, EV, Yakushenkov, SN & Topchiev, MS 2013, *Alien and cultural security*, Moscow.
12. Zizek, S 2014, *Eve lord*, Moscow.
13. Campbell, J 1997, *Thousand faces hero*, Moscow.
14. Campbell, J 1997, *Thousand faces hero*, Moscow.
15. Campbell, J 1997, *Thousand faces hero*, Moscow.
16. Lee, S 1962, *Amazing Fantasy*, no. 15, Marvel Comics.
17. Said, E 2006, *Orientalism. The Western concept of the East*, Moscow.
18. Siegel, J & Shuster, J 1938, *Action Comics*, no. 1, DC Comics.
19. Gorkiy, M 1895, 'Bitter Old Isergil', *Samara newspaper*, no. 89, April 27.