

Т. И. Ерохина, К. К. Бадиль

Кинокомикс как мифотекст современной массовой культуры

Выполнено в рамках работы по гранту РФФИ № 14-18-01833-П
«Текст и контекст массовой культуры: российский дискурс»

Статья посвящена осмыслению кинокомикса как мифотекста современной массовой культуры. Отмечая мифологический дискурс современной массовой культуры, авторы обращаются к мифотекстам киноискусства, акцентируя внимание на жанре кинокомикса в творчестве Гильермо дель Торо: «Блейд» и «Хеллбой». Авторы анализируют генезис и трансформацию образа супергероя в контексте мифосистемы, отмечая наиболее характерные черты персонажей кинокомиксов. Выделяются уровни репрезентации двойственности супергероя (двойная идентичность, противопоставление двух миров (пограничность), амбивалентность героя), обозначаются признаки мифологического дискурса кинокомикса: выбор мегаполиса как места действия, иконическое изображение героя, наличие суперспособностей. Авторы обращают внимание на типичное и индивидуальное в супергероях Гильермо дель Торо, обозначают признаки жанра кинокомикса как мифотекста современной массовой культуры. В статье рассмотрены общие и отличительные черты героя мифосистемы и супергероя кинокомикса, отмечены черты трансформации героя в супергероя под воздействием массовой культуры.

Ключевые слова: текст, массовая культура, миф, кинокомикс, Гильермо дель Торо, хронотоп, супергерой, мифологический дискурс.

Т. I. Erokhina, K. K. Badil

Cinematicomics as Mythotext of Modern Popular Culture

The article is devoted to understanding of the cinematicomics as mythotext of modern popular culture. Noting a mythological discourse of modern popular culture, authors address to mythotexts of cinema art, focusing attention on cinematicomics genre in Guillermo del Toro's works: «Blade» and «Hellboy». The authors analyze genesis and transformation of the image of the superhero in the context of the mythosystem, noting the most characteristic features of characters of cinematicomics. Levels of representation of duality of the superhero are allocated (double identity, opposition of two worlds (frontier), ambivalence of the hero), signs of the mythological discourse of the cinematicomics are designated: choice of the megalopolis as scenes of action, iconic image of the hero, existence of superabilities. The authors pay attention to typical and individual things in Guillermo del Toro's superheroes, designate features of cinematicomics genre as a mythotext of modern popular culture. In the article the common and distinctive features of the hero of the mythosystem and the superhero of the cinematicomics are considered, features of transformation of the hero into the superhero under the influence of popular culture are noted.

Keywords: text, popular culture, myth, cinematicomics, Guillermo del Toro, chronotope, superhero, mythological discourse.

Мифологическому дискурсу современной массовой культуры посвящено немало научных работ. Репрезентация сюжетов и образов мифа в искусстве, рекламе, массовой культуре, трансформация мифа были предметом специального рассмотрения философов, культурологов, социологов, психологов, искусствоведов (Т. Апинян, Р. Барт, Н. Богомолов, С. Бойм, М. Виролайнен, А. Голан, Я. Голосовкер, Е. Ермолин, Дж. Кэмпбелл, А. Лосев, Ю. Лотман, Е. Мелетинский, В. Полонский, К. Разлогов, Ю. Тынянов, О. Фрейденберг, М. Элиаде, А. Эттинг, К.-Г. Юнг).

Вместе с тем все чаще исследователи обращаются к мифотекстам современного киноискусства [7], что, на наш взгляд, обусловлено развитием и трансформацией мифологического сознания современной культуры, а также приобретающими

все большую популярность такими киножанрами, как фэнтези, готика, хоррор, кинокомикс.

Опираясь на методологию мифокритики и структурно-семиотический подход к современному кинематографу, в основе которых лежит представление о мифе как коммуникативной системе (Р. Барт, Ю. Лотман, М. Элиаде), а также к мифологическому дискурсу текста массовой культуры (П. Г. Бычков, Т. И. Ерохина, Д. Замятин, Т. С. Злотникова, Н. И. Киященко, М. Найдорф, В. М. Пивоев, В. П. Шестаков), мы обращаемся к анализу современных кинокомиксов Гильермо дель Торо («Блейд» и «Хеллбой»), которые, на наш взгляд, являются мифотекстами современной массовой культуры.

Кинокомикс в современном гуманитарном знании понимается как «кинокартина, созданная по мотивам графического источника и основанная на героических сюжетах о супергероях» [8, 3]. По

мнению исследователей [8], датой происхождения кинокомикса можно считать 1936 г., поскольку в этом году студия «Universal» приобрела права у А. Реймонда (комиксмейкер) на использование супергероя Флэша Гордона в полнометражном одноименном фильме «Флэш Гордон» режиссера Ф. Стефани.

На протяжении последних десятилетий создание кинопроизведений по мотивам комиксов или же экранизации графических комиксов – особенно преуспевающая сфера американской киноиндустрии. Полагаем, что популярность этого киножанра связана, в первую очередь, с быстрым реагированием создателей кинокомикса на запросы массовой культуры, но в основном с тем, что кинокомикс создает современную мифологическую реальность, в которой есть место для мифических персонажей и сюжетов, свойственных современному мифологическому сознанию.

Одним из основных символов современной американской мифологии является супергерой. На сегодняшний день существует множество определений дефиниции «супергерой», но стоит отметить, что большинство определений воспринимаются в разных культурах и в разное время неоднозначно. Мы придерживаемся определения американского исследователя П. Кугана, который установил, что «супергерой – это вымышленный, героический персонаж, обладающий чрезвычайными сверхвозможностями, выполняющий благородную социальную миссию и наделенный супергероической идентичностью, реализованной в его иконическом костюме и кодовом имени» [11]. Действительно, супергерой сочетает в себе как человеческие, так и «нечеловеческие» (в античной мифологии – божественные) свойства и признаки, заключающиеся в его физических сверхспособностях и готовности совершать подвиги, среди которых наиболее популярными становятся подвиги помощи, бескорыстия, самопожертвования.

Дж. Кэмпбелл в работе «Маски бога» говорит о том, что через историю мифов прослеживается «единство духовной истории человечества» [5] в образе архетипических, известных мифологических сюжетов. В основе каждого мифа заложен универсальный архетип, который американский исследователь назвал мономифом. Путешествие героя, как правило, следует определенной модели: уход (обособленность от привычного социума), инициация (становление героя через прохождение испытаний) и возвращение. Отметим, что современный миф о супергерое предполагает некую незавершенность путешествия, поскольку супергерой зачастую остается на этапе инициации, он непрерывно совершает подвиги.

Согласно концепции М. Элиаде, применительно к мифу кинокомикс можно назвать «живым мифом» [10], то есть продуктом «вторичной фольклоризации» [10], в котором супергерои выступают на стороне добра и помогают людям избавиться от опасностей. Несомненно, герои кинокомиксов – это универсальные образы, узнаваемые в разной степени всеми людьми, чем и обусловлена их близость массовой культуре. Связано это, прежде всего, с двойственностью супергероев, сочетающих в себе черты мифологического героя (чаще всего, они и генетически восходят к античной (греко-римской) или скандинавской мифосистемам, демонстрируя качества культурного героя или божества) и черты представителя современной культуры, близкого к национальному идеалу. Герои кинокомиксов зачастую являются неким порождением политической, социокультурной обстановки, могут совершать выходящие за пределы человеческих возможностей поступки, но в образе «среднестатистического» героя.

Кинокомикс во многом схож с античной мифосистемой: во вселенной кинокомиксов обычные люди и герои живут в едином универсуме, они могут свободно взаимодействовать и менять судьбы исторических личностей, перемещаться как в пространстве, так и во времени. Супергерои близки по своим характеристикам к героям мифов и божествам: подобно героям мифов они обладают супервозможностями, подобно богам – бессмертны. Создатели кинокомиксов объясняют эту двойственность коммерческой составляющей массовой культуры: все истории кинокомиксов так или иначе концентрируются вокруг супергероя, а значит, пока «жив» герой, существуют новые сюжеты.

Можно выделить несколько персонажей комиксов о супергероях, в образах которых обнаруживается связь с мифологической традицией. Некоторые из них обладают только определенными аспектами и атрибутами (Чудо-Женщина, Флэш), другие же изначально и были героями античных мифов (Тор, Арес).

В своей статье «Миф о Супермене» У. Эко предполагает, что комиксы (и кинокомиксы) изначально имеют непосредственное отношение к мифологии. Но, несмотря на это, супергерои, имеющие мифологические коннотации, отличаются от античной и скандинавской мифологий, поскольку мифологические персонажи обладают неизменными чертами, в то время как современные сюжеты о супергероях направлены, прежде всего, на непредсказуемость дальнейших действий героев (подразумевается, что автор комикса сам не предполагает исхода событий) [11].

Отмеченная выше двойственность героя мифа обретает новые черты, которые характерны для кинокомикса. Двойственность проявляется на трех уровнях: двойной идентичности, противопоставлении двух миров и амбивалентности героя.

Первый уровень определяется двойственным бытованием супергероя, так как он существует и в публичной жизни, и в теневой («двойная идентичность»), что обеспечивает противоречивость, многогранность героя, его неоднозначность.

Второй уровень связан с противопоставлением (бинарной оппозицией) «отрицательного» и «положительного» персонажей. Как правило, на этом противопоставлении (не обязательном для мифосистемы, но очень характерном для массовой культуры) строится сюжет многих кинокомиксов.

Третий уровень – «зеркальное» отображение героя в его антагонисте, их неразрывность, амбивалентность. Положительные герои, которые пытаются бороться с противниками, неизбежно становятся похожими на них. Классическим примером является противостояние Бэтмена и Джокера, где Бэтмен в глазах жителей становится порочным, одним из «союзников» Джокера.

Отличительной особенностью традиционного супергероя является присутствие в его судьбе мотива «пересечения границы»: герой становится супергероем посредством перехода из обычной реальности в реальность супергероя, персонаж начинает скрывать свое лицо под маской, меняет свой костюм и имя. Супергерой становится посредником между мирами (миром реальным и миром вымышленным), он обретает свойство вневременности, поскольку не ограничен временными рамками. Отметим, что в режиссерской интерпретации Гильермо дель Торо супергерои Хеллбой и Блейд представлены, напротив, в иных образах: герои, не скрывающие своего лица и не имеющие специального знакового обмундирования, являются сотрудниками неких бюро обороны и паранормальных исследований, а значит, не разграничивают переход из одной реальности в другую.

Главным отличием супергероя кинокомиксов от мифологического героя является «тайная идентичность»: супергерой существует в двух ипостасях, не пересекающихся между собой (человек и герой), но вот знает об этом порой только он сам, поскольку скрывает свои неординарные способности. В то время как мифологический герой, несмотря на то, что также обладает двойной идентичностью (полубог/получеловек), представлен в мифе как герой, имеющий божественное происхождение, исключительные способности и живу-

щий все же в мире людей, где общество знает и о его уникальном происхождении, и о его подвигах.

В кинокомиксе Гильермо дель Торо «Блейд» мы обнаруживаем практически все указанные выше качества супергероя: свойства «сверхчеловека» и элементы «двойной идентичности».

Так, Эрик Брукс по прозвищу Блейд, чья беременная мать была укушена вампиром, в фильме получает прозвище «Дневной бродяга». Эрик обладает всеми качествами вампира – сверхчеловеческой силой, ловкостью, проворством, он находит вампиров по запаху, даже если они внешне выглядят обычными людьми, парализует жертву укусом.

Переживший детскую травму Блейд, как типичный супергерой кинокомикса, одержим стремлением отомстить за свою мать. Его двойная идентичность приобретает особую форму: Эрик – получеловек, полувампир, действующий в мире, который хотят завоевать и подчинить себе вампиры. Он все время находится в пограничном состоянии: испытывая болезненную жажду крови, страдает и поддерживает силы инъекциями специальной сыворотки. Но когда ее действие ослабевает, в нем просыпаются инстинкты вампира. Свои эмоции холодный, как сталь, Блейд (что значит «лезвие»; это прозвище он получил за искусное владение титановым мечом) скрывает, оставаясь внешне спокойным и невозмутимым.

Другой персонаж Гильермо дель Торо – Хеллбой – отличается, прежде всего, амбивалентностью.

Образ супергероя Хеллбоя, которому присущи монстрообразная внешность и признаки, приобретает человеческие черты: начиная с любви к кошкам, пристрастия к шоколаду и заканчивая способностью дружить (с человеком-амфибией Эйбом Сапиенсом) и любить (экстрасенса Лиз, с которой он создает семью). Хеллбою приходится пережить сложнейшую борьбу с самим собой в схватке с последним представителем его же рода Растительным Божеством, которого он убивает ради того, чтобы спасти от смерти чужого ребенка. Однако мать младенца не готова благодарить краснокожего дьявола, поскольку для нее он остается чудовищем. Это заставляет героя усомниться в правильности выбранного пути служения человечеству.

Еще один характерный пример – оберштурмбанфюрер Карл Кренен из кинокомикса Гильермо дель Торо «Хеллбой». Это inferнальный нацист-окультист, получивший дар бессмертия от внеземных чудовищ. Его лицо закрыто маской, тело спрятано в черный комбинезон, но этот камуфляж используется не столько для устрашения, сколько

для сокрытия немощи: плоть Кренена давно превратилась в сухой прах, а жизнь его поддерживают магические заклинания.

Обратимся к дальнейшему сопоставлению традиционных представлений о супергероях в массовой культуре, где превалирует мифологическое сознание, и образы супергероев в кинокомиксах Гильермо дель Торо («Хеллбой» и «Блейд»), поскольку, на наш взгляд, супергерои режиссера представлены в новой постмодернистской версии.

В книге «Супергерои: особенности жанра» П. Куган [11], один из исследователей истории жанра комикса о супергероях, обращается к генезису образа супергероя, посвящая этому вопросу отдельную главу. Он проводит множество аналогий между супергероями и мифологическими героями древности, отмечая, что «мифологические и легендарные герои образуют глубокие корни жанра комикса, являются предшественниками и прототипами супергероев» [11]. Жанр кинокомикса, по мнению исследователя, «конструируется» из отдельных, достаточно формальных признаков, которые мы постарались обобщить ниже.

Первый признак – выбор мегаполиса как места действия. Традиционно супергерои кинокомиксов совершают свои подвиги в крупных городах, и в режиссерской интерпретации данная традиция также остается неизменной: действие кинокартины «Блейд 2» (2002 г.) происходит в чешской столице – Праге, в то время как в фильме «Хеллбой: Герой из пекла» (2004 г.) действие происходит в нескольких странах: Америке, России, Молдавии. Стоит сказать, что обозначение точных географических координат в кинокомиксах Гильермо дель Торо не приводит к воссозданию конкретного места действия, напротив, ощущение пространства становится все более неопределенным и анонимным, подчеркивается ощущение, что границы и расстояния не имеют значения.

Второй признак – иконическое изображение супергероя. Большинство супергероев носят визуально узнаваемый костюм, являющийся характерным семантическим кодом, посредством которого мы интерпретируем образ супергероя. Костюм также является символом двойственности супергероя, поскольку обозначает формальную границу между ним и заурядным персонажем без костюма. Несмотря на то, что костюм скрывает настоящую личность супергероя (его не идентифицируют в социуме), сам костюм выделяет супергероя, а точнее, выделяет его сверхчеловеческие способности. Подтверждением тому служит тот факт, что в обычной жизни супергерой не отличается особыми атлетическими данными (например, Спайдермен), но, стоит ему надеть костюм, он сразу пре-

вращается в мифологического героя, в котором физическое совершенство является одним из первостепенных показателей. Также отметим, что существенными атрибутами супергероя являются маска, плащ и наличие персонального знака (например, буква «S» на костюме Супермена или изображение летучей мыши на костюме Бэтмена).

Традиционные визуальные представления о супергероях не совпадают с образом Хеллбоя. Внешний облик персонажа напоминает облик демона: огненно-красный цвет кожи, длинный хвост, загнутые рога. Хеллбой переживает из-за своей монстрообразной внешности, что, конечно, не свойственно традиционным супергероям: например, Супермену или Бэтмену. Возникает парадоксальная ситуация: герой пытается подавить в себе дьявольскую сущность, ежедневно отпиливая рога и демонстрируя, таким образом, попытку отказаться от своей исключительности.

Третий признак – наличие «суперспособностей»: физической сверхсилы, виртуозного владения необычным оружием, умения летать. Отметим, что в визуальном облике героя, как правило, эти способности находят отражение. Так, например, американский супергерой «Флэш», который может со скоростью молнии перемещаться в пространстве, имеет эмблему в виде молнии. Другим вариантом визуализации суперспособности является использование государственной символики, придающей супергерою суперсилы и возвышающей национальную значимость (например, супергерой «Чудо-Женщина»).

Хеллбой по происхождению – сын падшего ангела, а значит, и его суперспособности несколько отличаются от способностей традиционных супергероев. Так, сверхъестественные силы Хеллбоя заключаются в его способности оживать и общаться с умершими, он нечувствителен к огню, способен излечивать раны, к тому же в совершенстве владеет холодным и огнестрельным оружием.

Таким образом, современный кинокомикс наполнен разнообразными персонажами и сюжетами, корни которых можно обнаружить в мифологии. Кинокомикс не только заимствует сюжет, но и создает саму мифологическую реальность с ее правилами, в рамках которой этот сюжет развивается.

Подводя итоги, отметим, что с наступлением в художественной культуре эпохи постмодернизма, ознаменовавшейся процессами ремифологизации (возрождение интереса к мифологическому мировосприятию), авторы активно использовали мотивы и сюжеты из мифологии для структурирования художественного пространства произведения. В роли мифа выступают художественные тексты,

бытовая мифология, а также историко-культурная реальность предшествующих лет. Кинокомикс как продукт массовой культуры содержит в себе признаки и черты, свойственные не только массовому сознанию, но и неомифологическому мышлению, что отражается, прежде всего, в характеристиках супергероя как персонажа кинокомикса, а также в моделировании хронотопа и элементах сюжета.

Библиографический список

1. Бычков, П. Г. Социально-интеграционный потенциал массовой культуры постиндустриального общества [Текст] : автореф. дис. ... канд. Культурологии / П. Г. Бычков. – СПб., 2014.
2. Ерохина, Т. И. Мифологический дискурс текста массовой культуры [Текст] / Т. И. Ерохина // Человек в информационном пространстве : материалы научно-практической конференции. – 12–14 ноября 2015. – Ярославль : РИО ЯГПУ, 2015. – С. 19–24.
3. Замятин, Д. Локальные мифы: модерн и географическое изображение [Электронный ресурс] / Д. Замятин. – Режим доступа: <http://www.intelros.ru/subject/figures/dmitriy-zamyatin/12250-lokalnye-mify-modern-i-geograficheskoe-voobrazhenie.html>;
4. Злотникова, Т. С., Мазиллов, В. А., Нажмудинов, Г. М. Архетип как код массовой культуры [Текст] / Т. С. Злотникова, В. А. Мазиллов, Г. М. Нажмудинов // Ярославский педагогический вестник. – 2015. – № 6. – С. 195–203.
5. Кэмпбелл, Дж. Маски бога. Созидательная мифология. – Т. I [Текст] / Дж. Кэмпбелл. – М. : Золотой Век, 1997.
6. Пивоев, В. М. Мифологическое сознание как способ освоения мира, 1991 [Электронный ресурс] / В. М. Пивоев. – Режим доступа: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000933/st000.shtml>.
7. Починина, Н. Е. Мифопоэтика в современном кино (на примере творчества Эмиры Кустурицы) [Текст] : автореферат дис. ... канд. филос. наук / Н. Е. Починина. – Томск, 2010.
8. Цыркун, Н. А. Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры [Текст] : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения / Н. А. Цыркун. – М., 2014.
9. Шестаков, В. П. Мифология XX века: Критика теории и практики буржуазной «массовой культуры» [Электронный ресурс] / В. П. Шестаков. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Shest/03.php.
10. Элиаде, М. Миф о вечном возвращении [Текст] / М. Элиаде. – М. : Иностранная литература, 2002.
11. Coogan, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre / P. Coogan. – MonkeyBrain Books, 2006.
12. Ecco, U. The Myth of Superman / E. Umberto. – Unknown Binding, 1972.

Bibliograficheskij spisok

1. Bychkov, P. G. Social'no-integracionnyj potencial massovoj kul'tury postindustrial'nogo obshhestva [Tekst] : avtoref. dis. ... kand. Kul'turologii / P. G. Bychkov. – SPb., 2014.
2. Erohina, T. I. Mifologicheskij diskurs teksta massovoj kul'tury [Tekst] / T. I. Erohina // Chelovek v informacionnom prostranstve : materialy nauchno-prakticheskoi konferencii. – 12–14 nojabrja 2015. – Jaroslavl' : RIO JaGPU, 2015. – S. 19–24.
3. Zamjatin, D. Lokal'nye mify: modern i geograficheskoe voobrazhenie [Jelektronnyj resurs] / D. Zamjatin. – Rezhim dostupa: <http://www.intelros.ru/subject/figures/dmitriy-zamyatin/12250-lokalnye-mify-modern-i-geograficheskoe-voobrazhenie.html>;
4. Zlotnikova, T. S., Mazilov, V. A., Nazhmudinov, G. M. Arhetip kak kod massovoj kul'tury [Tekst] / T. S. Zlotnikova, V. A. Mazilov, G. M. Nazhmudinov // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik. – 2015. – № 6. – S. 195–203.
5. Kjempbell, Dzh. Maski boga. Sozidatel'naja mifologija. – T. I [Tekst] / Dzh. Kjempbell. – M. : Zolotoj Vek, 1997.
6. Pivoev, V. M. Mifologicheskoe soznanie kak sposob osvoenija mira, 1991 [Jelektronnyj resurs] / V. M. Pivoev. – Rezhim dostupa: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000933/st000.shtml>.
7. Pochinina, N. E. Mifopojetika v sovremennom kino (na primere tvorcestva Jemiry Kusturicy) [Tekst] : avtoreferat dis. ... kand. filos. nauk / N. E. Pochinina. – Tomsk, 2010.
8. Cyrkun, N. A. Social'no-istoricheskie i jesteticheskie aspekty transformacii kinokomiksa v sisteme amerikanskoi kul'tury [Tekst] : avtoref. dis. ... d-ra iskusstvovedenija / N. A. Cyrkun. – M., 2014.
9. Shestakov, V. P. Mifologija XX veka: Kritika teorii i praktiki burzhuaznoj «massovoj kul'tury» [Jelektronnyj resurs] / V. P. Shestakov. – Rezhim dostupa: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Shest/03.php.
10. Jeliade, M. Mif o vechnom vozvrashhenii [Tekst] / M. Jeliade. – M. : Inostrannaja literatura, 2002.
11. Coogan, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre / P. Coogan. – MonkeyBrain Books, 2006.
12. Ecco, U. The Myth of Superman / E. Umberto. – Unknown Binding, 1972.