

**ФРОНТИРНЫЕ АРХЕТИПЫ В АМЕРИКАНСКОМ КОМИКСЕ (НА ПРИМЕРЕ СУПЕРМЕНА И СТРАЖЕЙ ГАЛАКТИКИ)**

**Алиев Р.Т.**

Алиев Растям Туктарович, к.и.н., доцент кафедры культурологии, Астраханский государственный университет, 414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, e-mail: [xaaqan@mail.ru](mailto:xaaqan@mail.ru)

В последние десятилетия в гуманитарной науке большую популярность приобретает фронтальная теория. И хотя сам фронт как историческое явление прекратил своё существование, как идеологическая модель, позволяющая проанализировать многие социокультурные, экономические и даже политические процессы, вооружает исследователя новым методологическим инструментарием. Автор статьи берёт за основу американскую школу «мифа и символа», развившую фронтальную теорию, и анализирует феномен комикса в рамках идеологической модели, утверждая, что комикс, будучи структурной единицей неомифологической парадигмы американской массовой культуры, вбирает в себя символы и архетипы фронта, тем самым приобретая новое значение не только для американского социокультурного пространства, но и для мирового в целом. Сюжеты о Супермене, образы и архетипы Стражей галактики и многие другие супергеройские «истории в картинках» мало того, что конструируют новую модель представления о фронте, они продуцируют на её основе особое понимание роли и места субъекта в изменяющемся мире. Автор на основе произведённого анализа сюжетов американских супергеройских комиксов делает вывод о культурообразующей роли фронта в американской массовой культуре, что открывает в данной области исследований новые возможности и перспективы.

Ключевые слова: фронт, комиксы, фронтмен, массовая культура, Другой, Чужой, неомиф, мономиф.

В последние годы в сфере гуманитарных наук всё больше и больше становится популярной фронтальная теория. Возникшая в США благодаря трудам американских историков, она уже давно вышла за рамки исторической модели толкования социокультурных, экономических и даже политических процессов на специфической территории взаимодействия различных культур в контексте классической «дихотомии цивилизации/варварства» (Романова, Якушенков, 2012, стр. 75). Доработанная, дополненная и переосмысленная американской школой «мифа и символа» (Г. Нэш Смит (Smith, 1978), Ричард Слоткин (Slotkin, 1973)), она по новому позволила взглянуть на идеологическую основу культурообразующих процессов, «выявить ряд архетипов», важных не только для культуры Америки, но и для других стран (Якушенков, 2015, стр. 289), что, в свою очередь, позволило перенести методологический инструментарий из исторической области в культурологическую и даже философскую плоскости.

Фронт как историческое явление прекратил своё существование в конце XIX – начале XX вв., но как идеологическая модель прочно вошёл в сознание американцев, приобретая уникальные формы и проявляясь в продуктах культуры современности (Якушенков, 2015, стр. 290) как способ

рефлексии на социокультурные явления и процессы, как прошлого, так и настоящего с будущим. Одним из таких феноменов современной массовой культуры стал комикс, давно вышедший за рамки художественной литературы и приобретший своё место в других отраслях: от мультипликации до кинематографа (Papp, 1961, P. 156). Зародившийся в начале XX столетия и произошедший от средневековых аллилуй (Садуль, 1958, стр. 196), он сформировался в конечном итоге как структурный элемент неомифологической парадигмы современной американской массовой культуры. Наряду с фантастической литературой и кинематографом подобного рода, комикс позволил «выйти за рамки реальности, начав продуцировать новую» (Якушенков, стр. 290), в которой имеют место быть всё те же архетипичные образы, что мы можем встретить в вестернах и других продуктах массовой культуры, репродуцирующих понимание фронта. В них (в новых реальностях) люди с Земли зачастую отправляются в далёкий космос для колонизации новых планет («Космическая Одиссея 2001 года», С. Кубрик; «Интерстеллар», К. Ноллан и другие), где они встречаются с чудовищами, монстрами (иными словами, примитивными варварами), которым они противостоят. Но также есть и диаметрально противоположные сюжетные линии, когда инопланетяне прилетают на Землю, чтобы колонизировать её. И тогда герои «зелёной планеты» начинают противостоять вторгающимся ордам Чужих («Война миров», Г. Уэлс; «Марс атакует», Т. Бёртон; и другие).

Подобные сюжеты часто пестрят в той или иной мере на страницах американских комиксов. Для анализа данного феномена нам будет необходимо:

1. Проанализировать основные сюжетные линии, строящиеся на понимании фронта как идеологической модели;
2. Выявить базовые архетипы комиксных героев, совпадающих с архетипами фронтальной идеологии;

Классическим сюжетом вторжения и колонизации Земли на страницах комиксов является сюжет, связанный с первым американским комиксным супергероем Суперменом (Siegel, Shuster, 1938). Здесь необходимо уточнить, что Супермен, прибыв на Землю, не становится Фронтирменом в чистом понимании этого слова. Для его культурной трансформации необходим целый ряд факторов, в частности, система сюжета о Фронтире, иные фронтальные архетипы и т.д.

В образе Супермена нужно учитывать, что эпоха, в которой появился этот образ, – это эпоха экономического кризиса с 1929 по 1939 гг. (Romer, 2003). Наиболее остро проявился в США. Именно этот период стал отправной точкой для появления и дальнейшего развития супергеройского комикса, который популярен и по сей день. Люди ждали чего-то нового, образ добряка, который возьмёт на себя ответственность за их поступки, который спасёт их. Б. Райт, американский исследователь комиксов, отмечал, что во времена депрессии предыдущие образы героев не отвечали ожиданиям общества. Теперь же новым героем начинает выступать обычный городской

житель. Данное явление было характерно для всей американской культуры 30х гг. XX в.. Особую популярность начинают набирать фильмы Дж. Форда и Ф. Капры и герои книг Дж. Стейнбека (Садуль, 1958).

Социальная и экономическая неустойчивость, психологическая апатия и депрессия – вот те черты, которые определяли развитие американского социума в начале 30-х гг. XX в. Сложившиеся условия дали возможность появлению нового образа супергероя, которым и оказался Супермен. Он стал воплощением левых политических взглядов его авторов, Дж. Шустера и Дж. Сигела. По задумке он должен был выступить в качестве социального активиста, который борется с коррумпированными политиками, грязными бизнесменами и проявлениями социальной несправедливости (Daniels, 1998, P. 22-23). Р. Сабин, американский исследователь комиксов, отмечал, что Супермен явился отражением «либерального идеализма «Нового курса» Ф. Рузвельта», так как его авторы изначально создавали его в качестве борца за различные социальные классы» (Sabin, 2001, P. 63).

Супермен по выдуманной биографии является представителем расы криптонианцев с далёкой планеты Криптон. Его планета истощилась и готова была разрушиться, когда Зор-Эл, отец будущего героя Земли, отправил своего сына на ракете в космос, дабы спасти от гибели. Здесь особо примечательным является то, что раса криптонианцев – это раса колонизаторов, которые периодически заселяли новые планеты. Одной из таких планет и стал Криптон.

Позднее в комиксах сюжет о Криптоне и его обитателях раскрывается больше: оказывается, что перед гибелью планеты криптонианцы успели осудить генерала Зода и его подчинённых за попытку государственного переворота и посадить их в особую тюрьму, в другое измерение. Но после взрыва планеты они освобождаются и начинают блуждать по космосу в поисках нового дома, пока не натыкаются на Землю, где в это время Супермен стал полноценным героем (Papp, 1961). Прибыв на новую планету, люди генерала Зода приобретают точно такие же суперспособности, как и у Супермена, что позволяет им творить злодеяния по отношению к землянам. Обезумев от идеи возрождения своей расы, генерал Зод решает колонизировать Землю. В ходе этой колонизации земляне должны будут погибнуть, дабы дать свободное пространство для новой расы, но «гости» сталкиваются с Суперменом, который противостоит им, чтобы защитить свой «новый мир».

Сюжет с генералом Зодом и темой колонизации криптонианцев лёг в основу множества фильмов про Супермена, актуальных и сегодня: Супермен (1978, Р. Доннер). Супермен-2 (1980, Р. Лестер), Человек из стали (З. Снайдер, 2013).

И хотя в данном сюжете в архетипе злодея угадываются черты диктатора-нациста, который ставит свою расу выше других, мы можем с полной уверенностью сказать, что сюжетная линия выстроена в качестве фронтальной идеологической модели. Генерал Зод выступает как колонизатор, представитель инопланетной расы захватчиков, против которых земляне

бессильны. В данном контексте, Супермен преобразовывается в Фронтирмена, человека фронта. Являясь представителем расы криптонианцев, Супермен выступает против своих соплеменников. Здесь можно провести параллель с особым феноменом времён американского фронта, когда представители колонизаторов селились рядом, а то и внутри племён коренных жителей Америки и становились «Своими среди Чужих». Примечательно, что личной проблемой для Супермена становится то, что он всеми силами пытается доказать, что он – «самый человечный из людей». Для него проблема самоопределения является одной из главных тем комиксов. Исходя из ранее сказанного, Супермена можно рассматривать ещё и как траппера, охотника. Только в данном случае, трофеем для этого траппера выступают злодеи. История американского фронта знает много примеров, когда трапперы селились в сообществах коренных жителей Америки, перенимали их культуру, брали в жёны их представительниц (жена Супермена, Лойс Лейн, жительница Земли), таким образом происходил процесс условной аккультурации (Thurnwald, 1932, P. 557-569), в ходе которого траппер переставал быть в чистом виде представителем своей культуры, но и коренным жителем Америки по крови быть не мог. Это яркий пример культурной трансгрессии. Подобным же образом, Супермен и выступал в качестве траппера.

Тема космического фронта в той или иной мере находит своё отражение и в других комиксах. Особо примечательным в контексте идеологической модели фронта для нас выступает серия комиксов «Стражи Галактики» (DeFalco, 1960, P. 134), в частности, история супергероя по имени Йонду Удонта. Впервые появившись на страницах комиксов о «Стражах галактики», Йонду показывается в виде представителя племени Затоан, примитивных существ родом с Центавра IV. Он является охотником. Его родная планета была колонизирована людьми. В 3006 году нашей эры Вэнс Астро, астронавт с Земли, приземляется на планете Йонды из-за устаревшей двигательной системы корабля. Вэнс сталкивается с Йонду, который нападает на него, но нападение было отражено силами Вэнса. Вэнс оставляет это в секрете, поскольку действия Йонды были незаконными. Йонду объединяется с Вэнсом, когда представители инопланетной расы, Бадуну, нападают на планету.

Здесь мы видим типичный сюжет, выстроенный на основе фронтальной модели. Йонду, представитель примитивной расы, выступает в качестве архетипа аборигена планеты. Этот факт подкрепляется его цветом кожи, отличным от человеческой (синий, противоположный красному цвету, которым маркировали белые колонизаторы представителей коренных народов Америки), и особыми способностями в качестве супергероя: «как член инопланетной расы планеты Центавра IV, Йонду обладает интуитивным мистическим восприятием, «шестым чувством», которое позволяет ему взаимодействовать с другими формами жизни. Помимо этого, Йонду имеет интуитивную и мистическую связь с природой, особенно со своим родным миром, но также и с любым другим миром, в котором всё ещё есит

естественная дикая природа» (Drake, Colan, 1969). В тоже время Вэнс Астро (фамилия перекликается с латинским *Astra* – звезда), космический путешественник, первый человек, посетивший родную планету Йонду, выступает в качестве типичного образа этого самого «цивилизованного колонизатора», представителя Другой культуры. Опять-таки история американского фронта пестрит свидетельствами того, как некоторые племена коренных жителей Америки объединялись с представителями белого пришлого населения для противостояния либо общей угрозе, либо другому племени.

Примечательными с точки зрения анализа феномена вестерна являются комиксы о новых «Стражах галактики» 2008 года (Abnett, 2008), по которым в 2014 году вышел одноимённый фильм режиссёра Дж. Ганна. Основными героями здесь становятся уже другие персонажи: Старлорд (Питер Куил), генномодифицированный Енот (Ракета), ходячее дерево (Грут), наёмная убийца-киборг (Гаммора) и Дракс-разрушитель (бывший преступник и дебошир). Сюжет строится на том, что Ронан Обвинитель, представитель расы Крии, пытается отомстить планете Ксандар за войну с его народом, а Стражи галактики ему противостоят.

Для анализа феномена вестерна как жанра, строящегося на фронтальной идеологической модели, нам необходимо выявить архетипы, используемые в нём (Wright, 1977, p. 29-50):

- невозмутимый шериф
- независимый охотник за вознаграждением
- лихой ковбой
- кровожадный представитель коренного населения Америки, вождь, антагонист главного персонажа
- благородный представитель коренного населения Америки, иногда помощник и спутник главного героя
- коварные бандиты
- профессиональные игроки в покер
- чистая и невинная главная героиня
- роковая женщина

Таким образом, персонажи «Стражей галактики» полностью соответствуют данным архетипам: «лихим ковбоем» является лидер Стражей галактики – Старлорд; независимыми охотниками за вознаграждением выступают енот Ракета и живое дерево Грут (по сюжету они охотились за Старлордом, чтобы получить за него вознаграждение от бандита Йонду и его головорезов); «кровожадным представителем коренного населения Америки», который мстит белым «колонизаторам» ксандарийцам, выступает Ронан Обвинитель (примечательным является так же и то, что кожа его расы Крии – синего цвета, противоположность красному, которым обозначался цвет кожи представителей коренного населения Америки, а цвет кожи ксандарийцев – белый); «благородный абориген, помощник главного героя и его спутник» –



Гаммора, предавшая своего хозяина – Ронана; коварными бандитами выступают головорезы Йонду. Роковая женщина, которая является подельницей антагониста, Небулла; друг главного героя – Дракс Разрушитель; а невозмутимым шерифом выступает глава корпуса Новы, Роман Дей.

Одним из популярных моментов вестерна является сцена в баре, где главные герои играют в азартные игры и напиваются. В сюжете Стражей галактики имеются даже и такие кадры. Таким образом, космическая сага о Стражах галактики выступает в качестве вестернизированного сюжета о будущем, где белые колонизаторы вступают в конфликт с представителями иных рас и культур.

Анализируя продукты массовой культуры с позиции идеологической модели фронта, стоит отметить важную роль американской школы «мифа и символа», которая позволяет рассматривать влияние фронта не только с позиции исторического, но и точки зрения культурологического и философского дискурсов. Комиксы как феномен массовой культуры вобрали в себя структурные элементы мифологического, став в итоге продуктами неомифологической парадигмы американской поп-культуры, но в тоже время мы можем наблюдать процесс продуцирования новых сюжетных линий на основе архетипичных фронтальных моделей, что указывает на культуруобразующий фактор фронта в американской действительности.

#### Библиографический список:

1. Abnett, D. (2008) *Guardians of the Galaxy*. Marvel Comics. 1 (2).
2. Daniels, L. (1998) *Superman: The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel*. Chronicle Books.
3. DeFalco, T. (1960) *Marvel Chronicle A Year by Year History*. Dorling Kindersley.
4. Drake, A., Colan, E. (1969) *Marvel Super-Heroes*. Marvel Comics. 18.
5. Papp, G. E. (1961) *Adventure Comics*. DC Comics. 283.
6. Rhoades, Sh. (2008) *A Complete History of American Comic Books*. New York: Peter Lang.
7. Romer, Ch. (2003) *Great Depression. Forthcoming entry in Encyclopedia Britannica*. University of California, Berkeley.
8. Sabin, R. (2001) *Comics, comix & graphic novels: a history of comic art*. Phaidon.
9. Siegel, J., Shuster, J. (1938) *Action Comics*. DC Comics. 1.
10. Slotkin, R. (1973) *Regeneration through Violence: The Mythology of the American Frontier, 1600-1960*. Middletown, Conn: Wesleyan University Press.
11. Smith, N. H. (1978) *Virgin land: the American West sa Symbol and Myth*. Cambridge and London: Harvard University Press
12. Thurnwald, R. (1932) *The Psychology of Acculturation*. American Anthropologist. (P. 557-569). XXXIV.
13. Wright, W. (1977) *Six Guns and Society: A Structural Study of the*

*Western*. University of California Press.

14. Романова, А. П., Якушенков, С. Н. (2012) *Фронтирная теория: новый подход к осмыслению социально-политической и экономической ситуации на юге России*. (С. 74-80) *Инноватика и экспертиза*. 2 (9).

15. Садуль, Ж. (1958) *Всеобщая история кино*. Том 2. М.: «Искусство».

16. Стеценко, Е., Коренева, М. (2009) *История литературы США*. Том 5. Литература начала XX века. М.: ИМЛИРАН.

17. Якушенков, С. Н. (2015) *Фронтир как культурная парадигма*. (С. 288–298) *Каспийский регион: политика, экономика, культура*. 1 (42).

## THE FRONTIER ARCHETYPES OF AMERICAN COMICS (THE EXAMPLE OF SUPERMAN AND GUARDIANS OF THE GALAXY)

Aliev R.T.

Aliev Rastyam T., PhD of history, Astrakhan state university, 20a Tatischeva str., Astrakhan, 414056, Russian Federation, e-mail: [xaagan@mail.ru](mailto:xaagan@mail.ru)

The frontier theory is becoming popular in the humanities in recent decades. Although the Frontier as a historical phenomenon has ceased to exist, as an ideological model Frontier allows us to analyze many of the socio-cultural, economic and even political processes, equipping a researcher with new methodological tools. The author takes as a basis the American school «of myth and symbol», which developed the frontier theory, and analyzes the phenomenon of the comics within the ideological model, arguing that comics as a structural unit of neomythological paradigm of American popular culture, incorporates symbols and archetypes frontier, thereby acquiring new value, not only for the American socio-cultural space, but for the world as a whole. Scenes of Superman, images and archetypes of the Guardians of the Galaxy, and many other superhero «History in Pictures» and are not enough that construct a new model of representation of the frontier, but they produce on its basis a special understanding of the role and place of the subject in a changing world.. The author, based on the analysis of the produced scenes of American superhero comics, concludes that Frontier's culture-factor in American popular culture, which opens in the area of research opportunities and prospects.

Keywords: Frontier, comics, frontiersman, mass culture, Another Alien, neomyth, monomyth.

### References:

1. Abnett, D. (2008) *Guardians of the Galaxy*. Marvel Comics. 1 (2).
2. Daniels, L. (1998) *Superman: The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel*. Chronicle Books.
3. DeFalco, T. (1960) *Marvel Chronicle A Year by Year History*. Dorling Kindersley.
4. Drake, A., Colan, E. (1969) *Marvel Super-Heroes*. Marvel Comics. 18.
5. Papp, G. E. (1961) *Adventure Comics*. DC Comics. 283.
6. Rhoades, Sh. (2008) *A Complete History of American Comic Books*.

New York: Peter Lang.

7. Romer, Ch. (2003) *Great Depression*. Forthcoming entry in *Encyclopedia Britannica*. University of California, Berkeley.

8. Sabin, R. (2001) *Comics, comix & graphic novels: a history of comic art*. Phaidon.

9. Siegel, J., Shuster, J. (1938) *Action Comics*. DC Comics. 1.

10. Slotkin, R. (1973) *Regeneration through Violence: The Mythology of the American Frontier, 1600-1960*. Middletown, Conn: Wesleyan University Press.

11. Smith, N. H. (1978) *Virgin land: the American West sa Symbol and Myth*. Cambridge and London: Harvard University Press

12. Thurnwald, R. (1932) *The Psychology of Acculturation*. *American Anthropologist*. (P. 557-569). XXXIV.

13. Wright, W. (1977) *Six Guns and Society: A Structural Study of the Western*. University of California Press.

14. Romanova, A. P., Jakushenkov, S. N. (2012) *Frontirnaja teorija: novyj podhod k osmysleniju social'no-politicheskoy i jekonomicheskoy situacii na juge Rossii*. (S. 74-80) *Innovatika i jekspertiza*. 2 (9).

15. Sadul', Zh. (1958) *Vseobshhaja istorija kino*. Tom 2. M.: «Iskusstvo».

16. Stecenko, E., Koreneva, M. (2009) *Istorija literatury SShA. Tom 5. Literatura nachala XX veka*. M.: IMLIRAN,.

17. Jakushenkov, S. N. (2015) *Frontir kak kul'turnaja paradigma*. (S. 288–298) *Kaspijskij region: politika, jekonomika, kul'tura*. 1 (42).