УДК: 008

Фетисова Т.А.®

10.31249/hoc/2019.03.07

КОМИКС – ПОРОЖДЕНИЕ АМЕРИКАНСКОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Аналитический обзор

*Институт научной информации по общественным наукам РАН,
Москва, Россия*

Аннотация. Обзор посвящен возникновению и развитию американского комикса, факторам, способствовавшим росту его популярности и его особенностям как феномена массовой культуры. Также обосновывается востребованность образа супергероя в американской культуре, его обусловленность установками американского национального характера и его репрезентация в дискурсе массовой культуры.

Ключевые слова: комикс; массовая культура; супергерой; Америка.

Fetisova T.A.

Comics – a product of American mass culture

Analytical review

*Institute of Scientific Information for Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences*

Abstract. The review is devoted to the emergence and development of American comics, the factors that contributed to the growth of its popular-

ity and its features as a phenomenon of mass culture. It also substantiates the demand for the image of a superhero in American culture, its dependence on the attitudes of the American national character and its representation in the discourse of popular culture.

Keywords: comics; popular culture; superhero; America.

Существует много определений комикса, однако все они в целом сводятся к тому, что комикс представляет собой серию изображений, в которой рассказывается какая-либо история. Американский исследователь комиксов Скот Макклауд в своей книге «Понимание комикса» (*Understanding Comics*) [29] предлагает комиксу краткое определение: «последовательные изображения» и более полное: «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности» [16].

Наличие текста в комиксах необязательно, существуют и «немые» комиксы с интуитивно понятным сюжетом. Однако авторы комиксов, чтобы сделать изображения более понятными, вынуждены компенсировать отсутствие возможности воспроизведения звуков, дыма, пара и даже запахов с помощью визуальных символов. Этим символам на картинках соответствуют подписи и линии, а прямая речь чаще всего передается при помощи «словесного пузыря» (англ. – *bubble*), который, как правило, изображается в виде облачка со словами внутри, исходящего из уст, или, в случае изображения мыслей, из головы персонажа. Слова автора обычно помещают над или под кадрами комикса [6].

Рисунок в комиксе имеет некоторую долю условности. Он упрощается для скорости рисования и удобства восприятия читателя. Комиксы могут быть любыми и по литературному жанру, и по стилю рисования. В виде комиксов адаптируются даже произведения классиков литературы. Но исторически самыми распространенными жанрами комикса были приключения и карикатура [16].

В известном нам понимании комикс появился только в 90-х годах XIX в., хотя его истоками можно считать распространенные в древнеегипетской и месопотамской культурах сцены на мифологические и исторические темы. Они обычно сопровождались пояснительным текстом, написанным иероглифами или клинописью. Подобное можно было часто наблюдать в виде фресок и барельефов в храмах и дворцовых комплексах.

Дальнейшее развитие «рассказы в картинках» получили в XVI и XVII вв., когда рисованными иллюстрациями и гравюрами украшались тексты на библейскую тематику и описания житий святых. Такие пересказы печатались на листках цветной бумаги и назывались «аллилуйями» из-за их религиозной направленности [17].

Появлению комикса предшествовали европейские политические карикатуры конца XVIII в., гравюры Уильяма Хогарта (1697–1764), представлявшие собой серию рисунков, складывающихся в одну историю [19].

Отсюда слово «комикс», которое образовалось в результате слияния двух английских слов: *comic* (комический, смешной) и *strip* (полоса, картинка) [17].

В XIX в. опыт сатирического рисунка был воспринят швейцарцем Родольфом Тепфером, которого традиционно считают родоначальником комикса. Он также увлекался рисованием юмористических историй и использовал их для работы в школе с детьми из низших классов [4]. Появление в конце XIX в. подобных рисунков в европейских журналах послужило примером американским художникам, работавшим в газетах.

К этому времени в Америке сложились все предпосылки для возникновения комикса. Именно здесь складывается уникальная культурная ситуация, давшая настоящее рождение и популярной литературе, и комиксу – наиболее примитивным жанровым формам массовой культуры.

Действительно, феномен массовой культуры первым проявился именно на почве формирующейся американской культуры. Уже стала расхожей фраза известного американского политолога Збигнева Бжезинского: «Если Рим дал миру право, Англия – парламентскую деятельность, Франция – культуру и республиканский национализм, то современные США дали миру научно-техническую революцию и массовую культуру» [34].

Появление массовой культуры в американском обществе раньше, чем в других странах, объясняется следующими факторами: во-первых, бурным процессом индустриализации, связанным с массовым наплывом эмигрантов со всего света и развитием средств массовой коммуникации; во-вторых, стремлением населения молодой страны США к самоидентификации [1].

Государство США, основанное на новом континенте, в отличие от стран Старого Света, изначально не имело ни собственного культурно-исторического прошлого, ни гомогенного населения, а потому не обладало возможностью унаследовать или впитать какую-либо традиционную гуманитарную культуру. В то же время разнообразие культурных традиций и этнических языков американских переселенцев требовало создания такого типа национальной культуры, который смог бы сломать все классовые барьеры, привычные обычаи и вкусы, перемешать все типы культур для создания унифицированного варианта национальной традиции.

Именно таким типом культуры, культуры «для всех», явилась для США массовая культура, которая в любом из своих проявлений была направлена на удовлетворение интересов наибольшего количества ее потребителей, выступив «голосом демократии» нового народа [26].

В свою очередь массовая доступность к потреблению культуры обусловила снижение ее художественного уровня, что привело к господству в развивающемся американском обществе процессов универсализации и унификации, установлению единой минимальной образовательной системы. Все это породило такие феномены, как научно-популярная литература, дайджесты, так называемые палп-журналы (от «*pulp*» – мягкий, бумажный) – легкое одноразовое чтение, напечатанное на дешевой бумаге, продававшееся повсеместно, где публиковались занимательные истории различных жанров: детективы, эротика, ужасы, приключения, а также комиксы.

В комиксе легкость восприятия жанра массовой культуры была усилена его визуальностью, что делало этот процесс почти развлечением. К середине XIX в. в США проживало уже более 60 млн умеющих читать взрослых людей, потребляющих подобную литературу и важнейший источник информации – газеты, которые стали выходить ежедневно [17] и регулярно печатать воскресный раздел. Именно для него американские художники стали рисовать первые комиксы.

Веселые картинки на последней полосе благодаря их визуальности помогали многим переселенцам социализироваться, лучше понимать язык, осваивать культуру страны, где они оказались. Краткие тексты к картинкам, начерченные по принципу «как слышится, так и пишется», передавали своеобразие примитивной бытовой речи иммигрантов

нью-йоркских окраин, одновременно делая эти тексты понятными, узнаваемыми для малограмотной аудитории [32].

Качественный скачок в истории возникновения комиксов был связан с появлением цветной печати. Считается, что первый цветной комикс был опубликован в самом конце XIX в. Джозефом Пулитцером (Joseph Pulitzer), который считается «отцом» так называемой «желтой прессы», а его имя носит самая престижная в США журналистская премия.

Этот комикс назывался «Желтый Малыш» или «Желтый Парень» (Yellow Kid). Впервые он появился на газетной полосе New York World, принадлежащего Пулитцеру издания, 5 мая 1895 г. – в качестве второстепенного героя, созданного Ричардом Фелтоном Аутколтом (Richard Felton Outcault). Это был лысый мальчик с торчащими передними зубами по имени Мики Дьюган. Он жил в обычном китайском квартале и попадал во всевозможные ситуации [8]. За короткое время Желтый Малыш стал самым известным постоянным персонажем серии комиксов. По одной из версий, именно из-за цвета его одеяния упомянутая выше пресса стала называться желтой (по другой версии, подобные издания просто печатались на дешевой, желтоватой бумаге) (13).

С момента издания этого первого регулярного комикса часто отсчитывают официальную историю комикса как такового. В эти годы в Америке уже начинает складываться индустрия комикса, в рамках которой они получают самостоятельную жизнь вне газет и приложений.

Постепенно складывается и жанровая стратификация комиксов, которая в основном заимствуется из палп-журналов – это детективы, фантастика, различные приключения, в том числе героев в масках [9, с. 39]. Именно в это время появились такие издательства, как National Allied Publications и Timely Publications, которые позже будут переименованы в DC Comics (Аббревиатура «DC» перешла от популярнейшей серии издательства «Detective Comics» и вскоре стала официальным названием компании) и Marvel Comics (от англ. *marvel* «чудо») соответственно [37].

А в июне 1938 г. произошло одно из самых важных событий в истории американской поп-культуры. В выпуске журнала «Action Comics #1» была напечатана история приключений Супермена, придуманная еврейскими подростками из Кливленда, штат Огайо, Джер-

ри Сигелом и Джо Шустером. С этого времени начинается золотой век американского комикса [9].

Появление Супермена, совершающего подвиги на благо людей, потрясало воображение. В костюме красно-сине-желтых цветов, в плаще с эмблемой в виде треугольного щита с буквой «S» в центре, Супермен представлял собой причудливого героя с другой планеты, наделенного удивительными способностями. Он мог летать, поднимать здания в небо, испепелять врагов взглядом и т.д. и к тому же был неуязвим для любого вида оружия. Еще младенцем он был отправлен на Землю своим отцом-ученым за несколько минут до уничтожения их планеты. Его нашла и приняла семья канзасского фермера. Земные родители дали ребенку имя Кларк Кент. Еще в раннем возрасте у мальчика проявились сверхчеловеческие способности, которые он решил применять на благо человечеству. Чтобы использовать свою невероятную силу в борьбе за правду и справедливость, супермен, инопланетянин, притворяется заурядным, невзрачным журналистом городской газеты, а его невероятные способности проявляются, лишь когда он надевает костюм супергероя.

Популярность Супермена оказалась такой огромной, что в 1939 г. руководители National Comics пошли на беспрецедентный шаг и основали серию, посвященную исключительно ему. В США начала формироваться первая субкультура, основанная на комиксах. Десятки тысяч детей и подростков вступали в клуб «Супермены Америки», впервые в истории появился тематический мерч (сленговое обозначение разного рода продукции с определенной символикой) – костюмы, футболки с логотипом и расцветкой одеяния супергероя, короткие мультфильмы, пазлы и другая атрибутика. Сами комиксы расходились многомиллионными тиражами, магазинам зачастую не хватало экземпляров, чтобы удовлетворить спрос [15].

В период золотого века комикса, длившегося с 1938 по 1956 г., было создано более 400 супергероев, большинство которых сильно напоминали Супермена. Для создания каждого нового супергероя авторами брались уже существующие, коммерчески успешные персонажи, набор черт и деталей радикально менять было опасно. Герой, не подходивший под ставшие популярными черты, мог быть не принят читателем. Именно тогда родились такие герои, как Бэтмен, Капитан Америка и Чудо-женщина [7].

Такая чрезвычайная популярность Супермена явилась следствием его очень своевременного появления в американской культуре. Это произошло в тяжелые для Америки кризисные 1930–1940-е годы, ознаменовавшиеся, с одной стороны, Великой депрессией и начинающейся Второй мировой войной, с другой – становлением индустриального общества и вместе с этим безработицей, преступностью, социальной и экономической неустойчивостью, психологической апатией и депрессией масс. В этих условиях простым американцам, пусть даже в иллюзорной эскапистской форме победных приключений супергероев, хотелось ощутить надежную защиту от наступления тяжелых времен [31].

Супермен явил собой именно тот тип героя, который воплотил в культуре утопические ожидания простых американцев, он встраивался в картину мира, которую они создавали себе сами. Его образ явился выражением коллективного бессознательного и своеобразным инструментом снижения общественной напряженности и страха, утверждая неизбежную победу добра над злом. С человеческой точки зрения идея Сверхчеловека – «это то, что должно быть, и одновременно то, чего быть не может» [35].

Замещая реальное идеальным, комиксы, таким образом, создавали для американцев новый миф, предоставляли массовому сознанию передышку от сложностей окружающего мира, осуществляя для массового сознания определенную компенсаторную функцию [25].

Компенсация реальности миром иллюзий – одна из основных черт массовой культуры, в которой современный человек, как раньше в религии, ищет успокоения, утешения, объяснения жизненных ситуаций, отвлечения от насущных проблем. И массовая культура дает ему это, призывая не к познанию жизни, а к бегству от нее, ориентируясь не на реалистические образы, а на выразительные средства, которые включаются, прежде всего, в мифологическую структуру сознания – имиджи, стереотипы и другие, неадекватные действительности, формы выражения [28].

Миф во все времена устанавливал гармонию между миром и человеком, природой и обществом, обществом и индивидом, и в этом было его главное назначение. Своей значимости он не утратил и в современности и продолжает проявлять себя в отношении человека к окружающему миру [11].

Через трансляцию определенной модели поведения и мыслей комикс конструировал образ «настоящего американца», востребованного обществом, основными чертами которого являются законопослушность, доверие политической власти и ее действиям, патриотизм, провозглашение основными гражданскими ценностями свободы, законности и порядка, т.е. черт, определяющих менталитет американской нации.

Все эти качества базировались на вере в осуществление «американской мечты» как концепции равных возможностей для каждого рядового американца, на вере в американскую исключительность – идею, сформулированную пуританами, первыми переселенцами в Северную Америку, убежденными в своей «предызбранности» [23].

Супергерой комикса выступает в роли охранителя и защитника этих ценностей благодаря непоколебимой вере в высшую справедливость, возлагая на себя ответственность по ее установлению часто даже вопреки закону. Он борется за победу «добра» над «злом», при этом под «добром» понимается вся совокупность ценностей, присущих массовому обществу.

Образ Супермена, его поведение демонстрируют основанные на примитивной логике представителей массового общества однозначность восприятия и бинарный выбор. При минимуме знаний человек пытается принять решение на основе известных ему заранее стереотипов и отбирает лишь однозначно воспринимаемые знаки, базирующиеся на работе конкретного мышления. Примером тому является схематичность характеров супергероев золотого века, выражающих обычно какой-либо один конкретный типаж. Каждый герой комиксов может быть оценен безошибочно и однозначно. Хороший он или плохой, можно определить из истории его жизни и его поступков [27].

В соответствии с диалогическим мировосприятием в комиксах золотого века выступают прямые противопоставления между позитивным образом супергероя и негативным образом контргероя. Победа над сверхзлодеем создает пространство сверхподвига, благодаря чему происходит становление супергероя. Поэтому сверхзлодей оказывается обязательным условием формирования модели супергероя [3].

На этом противопоставлении главных героев строятся сюжеты историй про Супермена и его заклятого врага Лекса Лютора, Бэтмена и Джокера, Человека-паука и Зеленого Гоблина, Хеллбоя и Принца

Нуады, Тора и его брата Локи и т.д. При этом образы основных действующих лиц комиксов демонстрируют очевидную вещь: сверхгерой является охранителем ценностей потребительской массовой культуры, в которой он находится, а сверхзлодей – это «прогрессор», радикальный революционер, желающий глобальных перемен и обладающий силой и волей для их осуществления. Супергерой всегда выступает в роли консерватора, считающего современную культурную ситуацию оптимальной, требующей, самое большее, лишь незначительной корректировки, а каждый крупный злодей – Джокер, Двуликий, Доктор Осьминог, Лекс Лютор – обладает своим альтернативным «проектом» по преобразованию мира [3].

Отсюда видно, как массовая культура через порожденные ею варианты сверхчеловека защищает себя от любых инновационных идей, Супергерой, рожденный в недрах массовой культуры, отражает ее стремление к стабильности. Свою полубожественную сущность он проявляет лишь в моменты опасности, основную же часть жизни он проводит в повседневности, прячась за ничем не выделяющейся идентичностью. В образе Супермена отражено желание общества видеть героя «полубожественным» только с внешней, но никак не с внутренней стороны [10].

Подобных героев – героев «массовой культуры» – трудно назвать героями в подлинном смысле слова, если под героизмом понимать устремленность и жертвенность во имя высоких нравственных целей. Советский критик М. Туровская назвала их «героями безгеройного времени» [34].

Существование супергероя также в образе простого человека обуславливает его узнаваемость всеми людьми, следовательно, их близость к массовой культуре, ведь несмотря на абсолютную инаковость, у простого человека остается возможность идентифицировать себя с Суперменом, который имеет еще и альтер-эго – робкого неуклюжего, близорукого Кларка Кента, живущего обычной жизнью журналиста. И это как бы вселяет надежду простому американцу на воплощение «американской мечты» – грезы о возможности любому мигранту стать в США сильнее, богаче и важнее, чем тот был на родине [20].

В то же время, несмотря на включенность Супермена в социокультурное пространство, он продолжает оставаться инородным элементом по отношению к обычным людям. Когда эти сверхлюди не

уподобляются всем остальным, то реакция на них простых людей обычно бывает настороженной. Ксенофобия рождается в первую очередь из страха перед непохожестью, исключительностью сверхчеловека, которая трактуется в категориях потенциальной угрозы [3]. Человекоподобные образы не укладываются в картину мира человеческого общества [10]. Уже только внешний вид супергероев создает образ сверхъестественного существа. К примеру, Бэтмен целенаправленно создает свой образ гигантской летучей мыши так, чтобы стать символом страха для преступников. Роршах из «Хранителей» носит длинный плащ, шляпу и белую тряпичную маску, полностью скрывающую его лицо, на которой, в зависимости от его настроения, переливаются чернильные пятна. Доктор Манхеттен из «Хранителей», несмотря на условное сохранение антропоморфных черт, представляет собой синий сгусток звездной энергии и т.д. [там же].

Конформистское массовое общество не может в полной мере принять даже своих супергероев, в которых испытывает внутреннюю потребность и благодарность за их помощь. Все, что относится к категории «сверх», нарушает привычную и комфортную среду обитания человека [3].

В связи с этим в образе следующего героя – непревзойденного сыщика и детектива Бэтмена намечается движение супергероя по пути культивирования его человеческих черт. Он уже не обладает какими-либо фантастическими сверхспособностями, как Супермен, хотя функционально играет ту же социокультурную роль, спасая людей от зла. Сила Бэтмена – в сочетании различного высокотехнологического боевого арсенала, ума и негибаемой воли. То есть Бэтмен становится ближе «обычному» человеку – он не является каким-то изначально инопланетянином, как Супермен. История рождения его сверхчеловечности, т.е. путь от маленького мальчика Брюса Уэйна до Бэтмена предельно понятна массовому сознанию. Поэтому каждый человек может почувствовать еще большую личную причастность с этим образом. Только в том случае, когда люди начинают проявлять симпатию к герою, они становятся постоянными потребителями массовой информации, в которой фигурирует данный персонаж [там же].

Последним знаковым супергероем «золотой эры» комиксов был Капитан Америка – патриотический персонаж, сражающийся с гитлеровцами. Это экспериментально трансформированный человек, раз-

вивший «предельные человеческие способности» физиологического характера, которого сочли «почти совершенным человеческим существом» [3].

К концу 1940-х годов персонажи комиксов «золотого века» со своими неизменно высокими моральными устоями постепенно начали терять аудиторию. Это означало, что прежняя культурная мифология моральной безупречности супергероя и неперемennого торжества добра над злом, составлявшая костяк супергеройского жанра, утратила свою эффективность, поскольку в реальности победа над врагом далеко еще не одержана. Всем супергероям в связи с этим, чтобы соответствовать запросам времени, предстояла «перезагрузка» [31].

В это время рождается принципиально новая концепция супергероя как обычного человека, которую связывают со Стеном Ли – редактором и создателем множества персонажей комиксов. Он уходит от идеальных одномерных героев, отличавшихся костюмами, его персонажи – Человек-паук, Фантастическая Четверка, Халк и многие другие уже не были возвышающимися изваяниями золотого века. Это были близкие и понятные герои, с которыми простому человеку было гораздо проще себя идентифицировать. Акцент все больше смещается на их психологизацию, внутренние проблемы и переживания.

В комиксах серебряного века, длившегося с 1956 до приблизительно 1970 г., значительным изменениям подвергаются и отношения героев с врагами. Грань инаковости, которая была присуща противостоящим силам в золотом веке, начинает стираться. Различие между героем и злодеем уже не в их сущности, акцент ставится не на суперсилы, изначально данные, а на внутренние решения, которые принимают персонажи. Поскольку традиционные ценности утрачивают свою силу и влияние, то и герой уже не может быть той идеальной цельной личностью, какой он выступал прежде [30].

В 70-е годы XX в. социальную жизнь американцев продолжают раздирать конфликты, связанные с политикой холодной войны, последствиями войны во Вьетнаме, что вызывает недоверие к правительству. Кроме того, в США в эти годы отмечается значительный всплеск наркопреступности. И наряду с переосмыслением и обновлением образов героев прежних десятилетий к концу 70-х годов (в период бронзового века комиксов, длившегося примерно с 1970 по 1986 г.) в комиксах начинают фигурировать совершенно новые, амбивалент-

ные персонажи, выходящие за рамки привычных представлений о супергероях: Сорвиголова, Росوماха, Каратель и др., которые не сдерживают своей агрессии по отношению к преступникам. С целью свершить свое правосудие они зачастую используют жесткие методы, иногда убивают своих врагов вместо того, чтобы отправить их, например, в тюрьму (как это делают Бэтмэн или Супермен) [14].

Постмодернистская система ценностей принципиально меняет смысл массовизированной идеи сверхчеловека. Особенно отчетливо это проявилось в серии комиксов «Хранители» («Watchmen»), созданной в 1986 г. А. Муром и Д. Гиббонсом. В этих комиксах супергерои, несмотря на явную социокультурную архетипичность образов, представлены как никогда «слишком человечески» в данном жанре, поскольку обладают практически всеми пороками-недостатками, присущими обычным людям. Некоторые супергерои «Хранителей» были эмоционально нестабильными, психологически замкнутыми, а то и вовсе социопатами, мизантропами и линчевателями [2].

Однако очеловечивание мотиваций героев, их погружение в повседневность в итоге приводит к развенчанию и девальвации классического образа сверхчеловека в массовой культуре. Через «Хранителей» проблематизируется сама возможность наличия «героев», ставится вопрос об их нужности и социокультурной актуальности. Теперь образ сверхчеловека не вступает в диалог с культурными ценностями, не подкрепляет их и не утверждает новые ценности, он несет в себе лишь внешнее обозначение, становясь симулякром [2].

В 80-е появляются авторы, использующие нуарную стилистику для переосмысления идеи супергероя. Их работы представляют суровых, мрачных, психологически неустойчивых персонажей, все время находящихся на границе между законом и неоправданной жестокостью. Начиная с 1990-х годов ключевой фигурой комикса становится Фрэнк Миллер, автор мрачных графических комиксов в духе нуара. Его главный этический принцип заключался в постмодернистской посылке, что добродетель не может существовать без греха [33].

Можно сказать, что образ супергероя на протяжении XX в. постоянно изменялся, причем эти изменения в основном несли негативный характер. Герой комиксов становился все более человеческим, а значит, несовершенным. Постепенно из идеального борца со злом супергерой превращается в аморальную личность. Герой деградирует вместе с

обществом, тем самым являясь отражением представлений общества, сконцентрированных в одной личности [36].

Но с начала 2000-х годов в массовой культуре США снова возникает спрос на героя-защитника, обладающего твердыми моральными принципами, возвращается интерес к героям золотого и серебряного веков комиксов, таким как Супермен, Бэтмен, Капитан Америка, Человек-паук и другие. Это связывается с ростом национального сознания в США, вызванного событиями 11 сентября 2001 г., а также тесным взаимодействием с бурно развивающейся киноиндустрией и распространением Интернета, что обеспечило новые возможности для привлечения читательской аудитории и взаимодействия с ней.

В качестве явления массовой культуры, комикс для своей популяризации использовал все социокультурные сферы и современные технологии. В прокат выходят фильмы, посвященные супергероям. Во многих странах мира издательства начинают приобретать права на перевод и публикацию комиксов. Игровая индустрия создает все новые жанры в компьютерной игровой сфере. Интернет через все возможные ресурсы развивает популярность этого направления культуры [27].

Особо стоит отметить рекламный комикс, который в качестве сравнительно нового способа подачи информации считается одним из наиболее эффективных средств продвижения товаров и услуг на потребительском рынке. Реклама в форме комикса воздействует через разные каналы восприятия и поэтому способна долгое время поддерживать интерес и внимание человека, что является основной задачей рекламиста [5].

Такой необычайно эффективный «захват» массовой аудитории комиксы смогли обеспечить именно благодаря совмещению текста со зрительными образами. Существовая на стыке графики и художественного текста, комикс и в настоящее время имеет высокую популярность по причине полного соответствия ритму жизни современного общества. Обилие информации, с которой ежедневно сталкивается современный человек, требует облегчения восприятия этой информации, максимально сжатой и информативной подачи материала. И в этом смысле именно комикс выходит на передовую литературной жизни, поскольку современному человеку, наделенному клиповым сознанием, легко усваивать подобного рода визуальный ряд [18].

При этом комикс адаптируется к современному миру и продолжает развиваться, сохраняя свои традиции и приобретая новые черты в соответствии со стремлениями передовой части общества адекватно выражать в массовой культуре не только свои эмоции и настроения, но гораздо более богатую палитру своих чувств и идей. Это приводит к концептуальному усложнению художественных форм, например, возникновению такой разновидности комикса, как «графический роман» (графическая новелла), который использует для повествования графику и минимальное количество текста, что привело в последние годы к переосмыслению комикса как жанра серьезной литературы. Некоторые графические романы поднимаются до великолепных образцов искусства книжной графики, особенно когда речь идет об авторских комиксах [12].

В США комиксы играют большую роль в процессе обучения, часто выступая не как литература, а как основной источник учебной информации, во многом заменивший собой и учебники литературы, и другие первоисточники. В Америке существуют специальные проекты интеграции комиксов в школьную программу [22].

Несмотря на критику массовой культуры за ее примитивный уровень, не стоит оценивать это явление однозначно негативно. Становится очевидной непрерывная миграция культурных форм из одного разряда в другой, и многое из того, что совсем недавно входило в разряд масскульта, сегодня числится среди высоких достижений культуры. Достаточно упомянуть творчество Эллы Фицджеральд, Элвиса Пресли, романы Агаты Кристи и др. Одновременно признанные шедевры в качестве затасканных копий приравниваются к кичу.

Постмодернизм, осмысливая опыт предшествующего развития человечества, возвращаясь к истокам и основаниям, готов увидеть через прошлое и настоящее то, что должно сформироваться в будущем, тем самым прокладывая путь к формированию единой и многообразной культуры человечества [24].

«Вполне вероятно, что массовая культура является эмбриональным предшественником какой-то новой, еще только нарождающейся обыденной культуры, отражающей социальный опыт жизни уже на индустриальном (культурно-национальном) и постиндустриальном (во многом уже транснациональном) этапах развития» [21].

Список литературы

1. Американская массовая культура. – Режим доступа: <https://lektsii.com/1-185175.html>
2. Беляев Д.А. Интерпретация сверхгероической тематики в комиксе «Хранители» как пример постмодернистского переосмысления идеи сверхчеловека // КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/interpretatsiya-sverhgeroicheskoy-tematiki-v-komikse-hraniteli-kak-primer-postmodernistskogo-pereosmysleniya-idei-sverhcheloveka>
3. Беляев Д.А. Концепт «супергерой» как локальный вариант модели сверхчеловека в актуальном пространстве массовой культуры. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-supergeroy-kak-lokalnyy-variant-modeli-sverhcheloveka-v-aktualnom-prostranstve-massovoy-kultury>
4. Карталопулос Билл. Как прославился комикс в США. – Режим доступа: http://rara-rara.ru/menu-texts/bill_kartalopulos_kak_proslavilsya_komiks_v_ssha
5. Боброва Е.Н. Комикс как форма диалогизации рекламного текста. – Режим доступа: <http://lib.knigi-x.ru/23raznoe/210122-1-enbobrova-komiks-kak-forma-dialogizacii-reklamnogo-teksta-reklamniy-komiks-yavlyayas-srav.php>
6. Гуков П.С. Описание языка комиксов и его специфики // КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/opisanie-yazyka-komiksov-i-ego-spetsifiki>
7. Денисова А.И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskiy-komiks-factory-razvitiya-i-fenomen-populyarnosti>
8. Дмитриева Д.Г. Супергерои против Гитлера: Лекция культуролога Дарьи Дмитриевой о том, как Америка создала комиксы, а потом их герои уже создавали идеологию США. – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2015/03/14/comics/>
9. Дмитриева Д.Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: Дис. ... канд. культурологии. – Режим доступа: https://disser.spbu.ru/disser2/32/disser/Dmitrieva_diss.pdf
10. Жемчугова О.А. Противоречивость образа супергероя в современной массовой культуре. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27541226>
11. Значение мифов. – Режим доступа: https://studwood.ru/800848/kulturologiya/znachenie_mifov
12. Исаева О.А. Эволюция стиля ранних графических романов Англии и США // КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-stilya-rannih-graficheskikh-romanov-anglii-i-ssha>
13. История комиксов от истоков к Золотому веку. – Режим доступа: <https://vk.com/@comicskot-istoriya-komiksov-ot-istokov-k-zolotomu-veku>
14. История эволюции супергероев. Комикс и его структурные особенности. – Режим доступа: https://studwood.ru/984257/literatura/istoriya_evolyutsii_supergeroev
15. История DC Comics. – Режим доступа: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/istoriya-dc-comics/>
16. Комикс // Википедия. – Режим доступа: <https://wiki2.org/ru/Комикс>
17. Комиксы как вид искусства. – Режим доступа: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/komiks-kak-vid-iskusstva/>

18. *Колярькова А.В.* Комикс как передовое направление развития современной фантастической литературы. – Режим доступа: <http://philology.snauka.ru/2014/05/815>
19. Кто придумал комиксы. – Режим доступа: <http://www.vokrugsveta.ru/quiz/527/>
20. *Маклакова А.Ю.* Комикс-индустрия как зеркало американской действительности. – Режим доступа: <http://fikio.ru/?p=3176>
21. Массовая культура и ее социальные функции. – Режим доступа: <https://topref.ru/referat/75549/4.html>
22. *Онкович Г.В., Онкович А.Д.* Комикс как средство медиаобразования. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-sredstvo-mediaobrazovaniya>
23. *Петерчук А.И.* Американская мечта и американская исключительность. От истоков до современности // КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskaya-mechta-i-amerikanskaya-isklyuchitelnost-ot-istokov-do-sovremennosti>
24. Постмодернизм и массовая культура. – Режим доступа: https://vuzlit.ru/97063/postmodernizm_massovaya_kultura
25. *Почепцов Г.* Комиксы как медиакommunikation. – Режим доступа: <https://psyfactor.org/lib/media-communication-8.htm>
26. *Рахимова М.В.* О популярной культуре США. – Режим доступа: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2008/4/Rakhimova/>
27. *Рябенко Д.* Супергероика в массовой культуре. – Режим доступа: <http://discourseanalysis.org/ada16/st106.shtml>
28. Семинары по культурологии. Культура и искусство. К вопросу об определении массовой культуры. – Режим доступа: <https://www.studsell.com/view/157477/140000>
29. *Скот Маклауд.* Понимание комикса. – М.: Белое Яблоко, 2016. – 216 с.
30. «Серебряный век» комикса. История эволюции супергероев. – Режим доступа: https://studwood.ru/984261/literatura/serebryanyu_komiksa
31. *Цыркун Н.А.* Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. – Режим доступа: https://www.vgik.info/upload/science/doktorantura/Avtoreferat%20doktorskoj_Cyrkun.pdf
32. *Цыркун Н.А.* Комикс и кинематограф: общий генетический код. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-i-kinematograf-obshchiy-geneticheskiy-kod>
33. *Цыркун Н.А.* Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/supergeroi-komiksov-i-obratnaya-storonatitanizma>
34. *Шестаков В.П.* Мифология XX века: Критика теории и практики буржуазной «массовой культуры». Глава III. Герои и знаменитости: трансформация героизма в «массовой культуре». – Режим доступа: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Shest/03.php
35. *Шичанина Ю.В.* Сверхчеловек как элитарный и массовый феномен современной культуры // Горизонты культуры: от массовой до элитарной: Материалы IX ежегодной международной конференции 16–17 ноября 2007 года. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество: Роза мира, 2008. – 343 с.

36. Эволюция образа героя в комикс-культуре XX века. – Режим доступа: <https://3rm.info/publications/38237-evolyuciya-obraza-geroya-v-komiks-kulture-xx-go-veka.html>

37. DC Comics // Википедия. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/DC_Comics

References

1. Amerikanskaya massovaya kul'tura. – Rezhim dostupa: <https://lektsii.com/1-185175.html>

2. *Belyaev D.A.* Interpretatsiya sverhgeroicheskoy temاتيki v komikse «Hraniteli» kak primer postmodernistskogo pereosmysleniya idei sverhcheloveka. – Rezhim dostupa: KiberLeninka: <https://cyberleninka.ru/article/n/interpretatsiya-sverhgeroicheskoy-temاتيki-v-komikse-hraniteli-kak-primer-postmodernistskogo-pereosmysleniya-idei-sverhcheloveka>

3. *Belyaev D.A.* Koncept «supergeroj» kak lokal'nyj variant modeli sverhcheloveka v aktual'nom prostranstve massovoj kul'tury. – Rezhim dostupa: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-supergeroy-kak-lokalnyy-variant-modeli-sverhcheloveka-v-aktualnom-prostranstve-massovoy-kultury>

4. *Kartalopulos Bill.* Kak proslavilsya komiks v SShA. – Rezhim dostupa: http://rara-rara.ru/menu-texts/bill_kartalopulos_kak_proslavilsya_komiks_v_ssha

5. *Bobrova E.N.* Komiks kak forma dialogizatsii reklamnogo teksta. – Rezhim dostupa: <http://lib.knigi-x.ru/23raznoe/210122-1-enbobrova-komiks-kak-forma-dialogizatsii-reklamnogo-teksta-reklamnyy-komiks-yavlyayas-srav.php>

6. *Gukov P.S.* Opisanie yazyka komiksov i ego specifiky. – Rezhim dostupa: KiberLeninka: <https://cyberleninka.ru/article/n/opisanie-yazyka-komiksov-i-ego-spetsifiki>

7. *Denisova A.I.* Amerikanskij komiks: faktory razvitiya i fenomen populyarnosti. – Rezhim dostupa: <https://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskij-komiks-faktory-razvitiya-i-fenomen-populyarnosti>

8. *Dmitrieva D.G.* Supergeroi protiv Gitlera. Lekciya kul'turologa Dar'i Dmitrievoj o tom, kak Amerika sozdala komiksy, a potom ih geroi uzhe sozdavali ideologiyu SShA. – Rezhim dostupa: <https://lenta.ru/articles/2015/03/14/comics/>

9. *Dmitrieva D.G.* Fenomen amerikanskogo supergeroya v kontekste vizual'noj kul'tury HH veka. Dissertatsiya na soiskanie uchenoj stepeni kandidata kul'turologii. – Rezhim dostupa: https://dissert.spbu.ru/dissert2/32/dissert/Dmitrieva_diss.pdf

10. *Zhemchugova O.A.* Protivorechivost' obraza supergeroya v sovremennoj massovoj kul'ture. – Rezhim dostupa: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27541226>

11. Znachenie mifov. – Rezhim dostupa: https://studwood.ru/800848/kulturologiya/znachenie_mifov

12. *Isaeva O.A.* Evolyuciya stilya rannih graficheskikh romanov Anglii i SShA. – Rezhim dostupa: KiberLeninka: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-stilya-rannih-graficheskikh-romanov-anglii-i-ssh>

13. Istoriya komiksov ot istokov k Zolotomu veku. – Rezhim dostupa: <https://vk.com/@comicskot-istoriya-komiksov-ot-istokov-k-zolotomu-veku>

14. Istoriya evolyucii supergeroev. Komiks i ego strukturnye osobennosti. – Rezhim dostupa: https://studwood.ru/984257/literatura/istoriya_evolyutsii_supergeroev

15. Istoriya DC Comics. – Rezhim dostupa: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/istoriya-dc-comics/>
16. Komiks – Vikipediya. – Rezhim dostupa: <https://wiki2.org/ru/Komiks>
17. Komiksy kak vid iskusstva. – Rezhim dostupa: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/komiks-kak-vid-iskusstva/>
18. Kolar'kova A.V. Komiks kak peredovoe napravlenie razvitiya sovremennoj fantasticheskoy literatury. – Rezhim dostupa: <http://philology.snauka.ru/2014/05/815>
19. Kto pridumal komiksy. – Rezhim dostupa: <http://www.vokrugsveta.ru/quiz/527/>
20. Maklakova A. Yu. Komiks industriya kak zerkalo amerikanskoj dejstvitel'nosti. – Rezhim dostupa: <http://fiko.ru/?p=3176>
21. Massovaya kul'tura i ee social'nye funkcii. – Rezhim dostupa: <https://topref.ru/referat/75549/4.html>
22. Onkovich G.V., Onkovich A.D. Komiks kak sredstvo mediaobrazovaniya. – Rezhim dostupa: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-sredstvo-mediaobrazovaniya>
23. Peterchuk A.I. Amerikanskaya mehta i amerikanskaya isklyuchitel'nost'. Ot istokov do sovremennosti. – Rezhim dostupa: KiberLeninka: <https://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskaya-mechta-i-amerikanskaya-isklyuchitelnost-ot-istokov-do-sovremennosti>
24. Postmodernizm i massovaya kul'tura kul'tura. – Rezhim dostupa: https://vuzlit.ru/97063/postmodernizm_massovaya_kultura
25. Pochepcov. Komiksy kak mediakommunikacii. – Rezhim dostupa: <https://psyfactor.org/lib/media-communication-8.htm>
26. Rahimova M.V. O populyarnoj kul'ture SShA. – Rezhim dostupa: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2008/4/Rakhimova/>
27. Ryabchenko D. Supergeroika v massovoj kul'ture. – Rezhim dostupa: <http://discourseanalysis.org/ada16/st106.shtml>
28. Seminary po kul'turologi. Kul'tura i iskusstvo. K voprosu ob opredelenii massovoj kul'tury. – Rezhim dostupa: <https://www.studsell.com/view/157477/140000>
29. Skot Maklaud. Ponimanie komiksa. – M.: Beloe Yabloko, 2016. – 216 s.
30. «Serebryanyj vek» komiksa. Istoriya evolyucii supergeroev. – Rezhim dostupa: https://studwood.ru/984261/literatura/serebryanyj_komiksa
31. Cyrkun N.A. Social'no-istoricheskie i esteticheskie aspekty transformacii kinokomiksa v sisteme amerikanskoj kul'tury. Avtoreferat dissertacii na soiskanie uchenoj stepeni doktora iskusstvovedeniya. – Rezhim dostupa: https://www.vgik.info/upload/science/doktorantura/Avtoreferat%20doktorskoj_Cyrkun.pdf
32. Cyrkun N.A. Komiks i kinematograf: obshchij geneticheskij kod. – Rezhim dostupa: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-i-kinematograf-obshchij-geneticheskij-kod>
33. Cyrkun N.A. Supergeroi komiksov i obratnaya storona titanizma. – Rezhim dostupa: <https://cyberleninka.ru/article/n/supergeroi-komiksov-i-obratnaya-storona-titanizma>
34. Shestakov V.P. Mifologiya XX veka: Kritika teorii i praktiki burzhuaznoj «massovoj kul'tury». Glava III. Geroi i znamenitosti: transformaciya geroizma v «massovoj kul'ture». – Rezhim dostupa: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Shest/03.php
35. Shichanina Yu.V. Sverhchelovek kak elitarnyj i massovyj fenomen sovremennoj kul'tury // Gorizonty kul'tury: ot massovoj do elitarnoj. Materialy IX ezhegodnoj mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem.

narodnoj konferencii 16–17 noyabrya 2007 goda – SPb., Sankt-Peterburgskoe filosofskoe obshchestvo. Roza mira, 2008. – 343 s.

36. Evolyuciya obraza geroya v komiks-kul'ture HH veka. – Rezhim dostupa: <https://3rm.info/publications/38237-evolyuciya-obraza-geroya-v-komiks-kulture-xx-go-veka.html>

37. DC Comics – Vikipediya. – Rezhim dostupa: https://ru.wikipedia.org/wiki/DC_Comics

Фетусова Т.А.