ISSUE 3 | 2020

GALACTICA MEDIA

JOURNAL OF MEDIA STUDIES



e-ISSN: 2658-7734 **18+**

GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies

Academic E-Journal

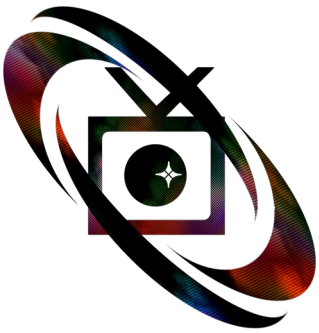
www.galacticamedia.com

Vol 2, No 3

Make the Superhero Great Again!

Editors: Rastyam T. Aliev & Kwasu Tembo

https://doi.org/10.46539/gmd.v2i3



2020

e-ISSN: 2658-7734 **18+**

ГАЛАКТИКА МЕДИА
журнал медиа исследований

научный электронный журнал

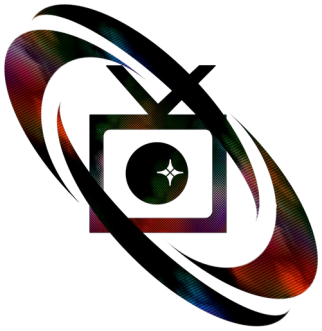
www.galacticamedia.com

Том 2, No 3

Make the Superhero Great Again!

Редакторы: Растям Туктарович Алиев & Квасу Тембо

https://doi.org/10.46539/gmd.v2i3



2020

Dear friends, colleagues, readers and authors!

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our "small global village" called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, no charge, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Aim and Scope

to create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which al-

lows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

Best regards,
editors

- Certificate of registration issued by Roskomnadzor:

  ЭЛ № ФС77-75 215 since 07 march 2019
- Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость, бесплатность и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта

создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевого издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранение условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании БЕСПЛАТНО, но и гонорар авторам не выплачивается.

С уважением,
редакция журнала

- Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором:
  ЭЛ № ФС77-75 215 от 07 марта 2019
- Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editorial Team

Редакция

Editor-in-Chief **Главный редактор**

Rastyam T. Aliev
PhD, Associate Professor at the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, Russia

Растям Туктарович Алиев
к. ист. н., доцент кафедры культурологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Science editors **Научные редакторы**

Serguey N. Yakushenkov
Dr. Habilitatus in History, Professor of the Department of Foreign History and Regional Studies, Astrakhan State University, Russia

Сергей Николаевич Якушенков
д. ист.н., профессор, профессор кафедры Зарубежной истории и регионоведения, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Olesya S. Yakushenkova
PhD, Associate Professor of the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, Russia

Олеся Сергеевна Якушенкова
к. филос. н., доцент кафедры Культурологии, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Copy editors **Технические редакторы**

Emilia A. Taysina
Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Professor of the Department of Philosophy and Media Communication of Kazan State Energy University, Russia

Эмилия Анваровна Тайсина
доктор философских наук, профессор, профессор кафедры Философия и медиакоммуникации ФГБОУ ВО "Казанский государственный энергетический университет", Россия

Elina A. Sarakaeva
PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in Haikou, China

Элина Алиевна Саракаева
к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, Китай

Isabeau Vollhardt
B.A. Philosophy/English University of Washington, Seattle WA, USA

Изабо Воллхардт
B.A. Philosophy/English Вашингтонский университет, Сиэттл WA, США

Editorial Board **Редакционная коллегия**

Aleksander V. Pavlov
Dr. Habilitatus, Associate Professor, Faculty of Humanities / School of Philosophy, HSE, Moscow, Russia

Александр Владимирович Павлов
д. филос. н., Доцент, Факультет гуманитарных наук / Школа философии НИУ ВШЭ, Москва, Россия

Amador Iranzo
PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Communication Sciences, Faculty Member, Spain

Амадор Иранцо
PhD, Университет Жауме I де Кастелло, Коммуникационные науки, Член факультета, Испания

Christophe Duret
PhD in French Studies (Université de Sherbrooke), Postdoctoral researcher at Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (Université de Montréal, Canada) and Espaces Humains et Interactions Culturelles (Université de Limoges, France). Lecturer in communication at Université de Sherbrooke, Canada

Кристоф Дюрет
PhD по французским исследованиям (Университет Шербрука), доктор наук в Университете лабораторной документации и наблюдательных документов (Университет Монреаля, Канада) и Espaces Humains et Interactions Culturelles (Университет Лиможа, Франция). Преподаватель коммуникации в Университете Шербрук, Канада

David Hesmondhalgh
PhD, Professor of Media, Music and Culture School of Media and Communication, University of Leeds, UK

Дэвид Хезмондалш
PhD, Профессор Школы Медиа, Музыки и Культуры СМИ и коммуникации, Университет Лидса, Великобритания

Elena V. Khlyscheva
Dr. Habilitatus, professor, Head of the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, Russia

Елена Владиславовна Хлыщёва
д. филос. н., профессор, зав. кафедрой Культурологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Gautam Basu Thakur
PhD in Comparative Literature with Certificate in Critical Theory from the University of Illinois at Urbana-Champaign, USA. Associate Professor of English, Boise State University, USA

Гаутам Басу Тхакур
PhD в сравнительной литературе с сертификатом по критической теории из Университета Иллинойса в Урбана-Шампейн, США. Доцент английского языка, Государственный университет Бойса, США

Ibitayo Samuel Popoola
PhD (Political Science,specialization in Political Communication), Department of Mass Communication, University of Lagos, Nigeria

Ибитайо Самуэль Популa
PhD (Политология, специализация в области политических коммуникаций), факультет массовых коммуникаций, Университет Лагоса, Нигерия

Joan Copjec
PhD, Professor of Modern Culture and Media, Brown University, USA

Джоан Копьек
PhD, Профессор современной культуры и медиа, Университет Брауна, США

Konstantin A. Ocheretyaniy
PhD, Senior Lecturer at the Department of Philosophy of Science and Technology, St. Petersburg State University, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University, Russia

Константин Алексеевич Очеретяный
к. филос. н., старший преподаватель кафедры Философии науки и техники, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Институт философии СПбГУ, Россия

Kwasu Tembo
PhD, University of Edinburgh, Independent Researcher, Zimbabwe

Квасу Тембо
PhD, Университет Эдинбурга, Независимый исследователь, Зимбабве

Ludmila V. Scheglova
Dr. Habilitatus, Professor, Head of the Department of Philosophy and Cultural Studies, Volgograd State Socio-Pedagogical University, Russia

Людмила Владимировна Щеглова
д. филос. н., профессор, зав. кафедрой Философии и культурологии, ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», Россия

Madina Tlostanova,
PhD, Professor of Postcolonial Feminism, Department of Gender Studies, University of Linköping, Sweden

Мадина Тлостанова,
д. филол. н., профессор постколониального феминизма Отделения гендерных исследований Университета Линчепинга, Швеция

Maksim V. Kirchanov
Dr. Habilitatus, Associate Professor of the Department of Regional Studies and Economics of Foreign Countries of the Faculty of International Relations, Voronezh State University, Russia

Максим Валерьевич Кирчанов
д. ист. н., доцент, доцент кафедры Регионоведения и экономики зарубежных стран факультета международных отношений, ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет», Россия

Natalya B. Kirillova
Dr. Habilitatus, Professor, Head of the Department of Cultural Studies and Socio-Cultural Activities, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia

Наталья Борисовна Кириллова
доктор культурологии, заведующая кафедрой Культурологии и социально-культурной деятельности, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия

Neeraj Khattri
PhD, Associate Professor and HoD Seedling Institute of Media Studies Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India

Нираж Кхаттри
PhD, Доцент, Институт медиаисследований, Джайпурский национальный университет, Джайпур, Раджастхан, Индия

Qiao Li
Associate Professor in the school of communication and creative arts at KDU University College , Malaysia

Qiao Li
Доцент в школе коммуникации и творчества в Университетском колледже KDU, Малайзия

Robert Pfaller
Dr. philos., professor of Department of Cultural Studies, University of Art and Design Linz, Austria

Robert Pfaller
Доктор философских наук, профессор кафедры культурологии, Университет искусств и дизайна, Линц, Австрия

Stephen Duncombe
PhD, Professor of Media and Culture Gallatin School of Individualized Study & Media, Culture and Communication, Steinhardt School New York University, USA

Стивен Денком
PhD, Профессор средств массовой информации и культуры Школы индивидуального изучения и медиа, культуры и коммуникации им. Галлатина, Школа Steinhardt, Нью-Йоркский университет, США

Todd A. Comer
PhD, Professor of English at Defiance College, USA

Тодд А. Комер
PhD, Профессор английского языка в колледже Defiance, США

Todd McGowan
PhD, University of Vermont, Department of English, Associate Professor, USA

Тод МакГован,
PhD, Университет Вермонта, факультет английского языка, доцент, США

Theodora Dame Adjin-Tettey
PhD, Lecturer Faculty of IT and Communication Studies University of Professional Studies, Accra, Ghana

Теодора Даме Аджин-Тетти
PhD, Преподаватель факультета информационных технологий и коммуникаций, Университет профессиональных исследований, Аккра, Гана

Valeriy V. Savchuk
Dr. Habilitatus, Professor, Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University, Russia

Валерий Владимирович Савчук
д. филос. н., профессор кафедры культурологии, философии культуры и эстетики Института философии СПбГУ, Россия

Wasana Maithree Herath
PhD, Senior Lecturer Department of Management Sciences Faculty of Management Uva Wellassa University, Sri Lanka

Васана Майтри Хэрат,
PhD, Старший преподаватель Кафедра наук управления Факультет менеджмента Университета Ува Велласса, Шри-Ланка

CONTACTS

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise
"Genesis. Frontier. Science"

Address: 57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan,
Russia 414 038

Editor-in-Chief

Rastyam T. Aliev

Email: admin@galacticamedia.com

The Management of the Journal

Rastyam T. Aliev

Email: rastaliev@gmail.com

Journal was founded in 2019

**The opinion of the editorial board
may not coincide with the opinion of the authors**

КОНТАКТЫ

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью
научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань,
Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор:

Алиев Растям Туктарович

Email: admin@galacticamedia.com

Дирекция журнала

Алиев Растям Туктарович

Email: rastaliev@gmail.com

Журнал основан в 2019

**Мнение редколлегии журнала может
не совпадать с мнением авторов**

Content

INTRODUCTION

Rastyam T. Aliev, Kwasu Tembo
"Make the Superhero Great Again!": Introduction to the Issue **15**

REPRESENTING SUPERHERO

Konstantin A. Ocheretyany
Super-non-Hero: from Superpower to Ultra-Violence **27**

Arina A. Kutovaia, Ekaterina V. Mikhailovskaya
The Myth of Batman: Intra- and Interdiscursive Transformations **47**

Taynah Ibanez Barbosa, Mateus Yuri Ribeiro da Silva Passos
Stepping out of Divinity: Tom King's "All-too-human" Batman **89**

Kwasu Tembo
Why Superman Will Not Save the World: Theorizing the Relationship Between Suffering and DC Comics Superman **119**

SUPERHERO IN CINEMA

Sergey A. Pesyakov
"The Dark is Afraid of Me": Philosophical and Anthropological Issues in the Riddick Trilogy **139**

LITERATURE AND SUPERHEROES

Asia A. Sarakaeva, Elina A. Sarakaeva
Hero and Fate in the Nibelungenlied **161**

Elena E. Zavyalova
Protosuperheroes in Russian Classics of the 19th century **173**

SUPERHERO: FROM THEORY TO SOCIOCULTURAL PRACTICE

Maksym W. Kyrchanoff
Invent, Deconstruct and Reinvent the Superhero: the Misadventures of the National Hero in the Modern Cultures of Nationalism (from the Nationalist Political Poster to the Comic Book of Mass Culture) **193**

Natalia V. Kuzina
The Role of the Superhero in the Formation of the Russian Sociocultural Space **223**

GLOBAL & LOCAL SUPERHERO

Anja Lange
The Beginning of Ukrman – a Fighter against the Evil and the Coronavirus **245**

Samantha da Silva Diefenthaeler
Notes on Penthesilea: the Marks of a Past of Female Heroism **273**

Vinodh Venkatesh
Argentina in Crisis: Superheroes in Zenitram (2010) and Kryptonita (2015) **295**

Содержание

ВВЕДЕНИЕ

Алиев Р. Т., Тембо К.
«Сделаем супергероев снова великими!»: введение в номер **15**

ПРЕДСТАВЛЯЯ СУПЕРГЕРОЯ

Очеретяный К. А.
Супер*не*герой: от суперсилы к ультранасилию **27**

Кутовая А. А., Михайловская Е. В.
Миф о Бэтмене: интра- и интердискурсивные трансформации **47**

Барбоса Т. И., Пассос М. Ю.
За пределами Божественного: «слишком человеческий» Бэтмен Тома Кинга **89**

Тембо К.
Почему Супермен не спасет мир: осмысляя отношения между страданием и Суперменом **119**

ФИГУРА СУПЕРГЕРОЯ В КИНЕМАТОГРАФЕ

Песьяков С. А.
«Тьма страшится меня»: вопросы философской антропологии в трилогии Риддика **139**

ЛИТЕРАТУРА И СУПЕРГЕРОИ

Саракаева А. А., Саракаева Э. А.
Герой и судьба в «Песни о нибелунгах» **161**

Завьялова Е. Е.
Протосупергерои в русской классике XIX века **173**

SUPERHERO: FROM THEORY TO SOCIOCULTURAL PRACTICE

Кирчанов М. В.
Изобрести, деконструировать и снова изобрести Супергероя: злоключения национального героя в модерновых культурах национализма (от националистического политического плаката к комиксу массовой культуры) **193**

Кузина Н. В.
Роль супергероя в формировании отечественного социокультурного пространства **223**

ГЛОБАЛЬНЫЙ И ЛОКАЛЬНЫЙ СУПЕРГЕРОЙ

Ланге А.
Начало Укрмена – борец против Зла и коронавируса **245**

Дифенталер С. да Силва
Заметки о Пентесилеи: следы женского героизма прошлого **273**

Венкатеш В.
Аргентина в кризисе: супергерои в телесериалах Зенитрам (2010) и Криптонита (2015) **295**

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Введение | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.123

“MAKE THE SUPERHERO GREAT AGAIN!”: INTRODUCTION TO THE ISSUE

Rastyam T. Aliev (a), Kwasu Tembo (b)

(a) Astrakhan State University. Astrakhan, Russia. Email: rastaliev[at]gmail.com

(b) Independent researcher. Harare, Zimbabwe. Email: tembo.kwasu[at]gmail.com

Abstract

The article is an opening message from the journal's editors summarizing the key aspects of the issue.

Keywords

Superhero; Comics; Batman; Superman; Heroic; Mass Culture; Pop Culture; Cinema

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Introduction | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.123

«СДЕЛАЕМ СУПЕРГЕРОЕВ СНОВА ВЕЛИКИМИ!»: ВВЕДЕНИЕ В НОМЕР

Алиев Растям Туктарович (a), Тембо Квасу (b)

(a) ФГБОУ ВО "Астраханский государственный университет". Астрахань, Россия.
Email: rastaliev[at]gmail.com

(b) Независимый исследователь. Хараре, Зимбабве. Email: tembo.kwasu[at]gmail.com

Аннотация

Статья представляет собой вступительное слово выпускающих редакторов, суммирующее ключевые аспекты выпуска.

Ключевые слова

Супергерой; Комикс; Бэтмен; Супермен; Героическое; Массовая культура; Поп-культура; Кинематограф

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

INTRODUCTION

The issues and debates concerning the concept of the heroic are an integral part of both ancient and modern cultures. The hero takes an important place in the formation of the cultural landscape. Oftentimes being a reflection of social ideals, and the psycho-spiritual precepts of a particular culture or society, the heroic not only reflects the social and economic norms of this or that epoch, but also at a certain moment begins to form them. That is why the theme of the heroic – with all its various ancillaries and permutations – becomes central to many mythological narratives, starting from antiquity all the way to our spectacular visual and pop cultural mythologies in late capitalism.

In recent pre-modern epochs, the theme of the heroic remained central for epic and historical discourses, and in the twentieth century it becomes one of the main ideological symbols of the Soviet state, for example. Over time, therefore, the image of a superhero has become one of the fundamental images in the mass culture of the 20th and 21st centuries. Coming down from the pages of American comics, they have made their way into the most diverse areas of modern culture: cinema, computer games, anime, cosplay, etc. They are no longer heroes only for young people, becoming a kind of cultural core around which a whole universe of images, ideas, meanings, concepts, etc. is built and orbits.

The emergence of the superhero phenomenon is connected with the neo-mythological paradigm of American Mass Culture as an integral feature of the early 20th century Modernist cultural model. The mass cultural emergence of the superhero appears in step with periods of global sociopolitical, economic, and cultural ennui. As a counter to the experiences of national depression, their emergence is inextricable from the collective dream of common Americans seeking support and encouragement during economic and social crises, united by the common name of the Great Depression. Despite their oftentimes alien provenance and superhuman powers and abilities, the new heroes of modern mass culture display such traits as an indomitable willingness to come to the aid of the everyman, to risk his own life, and the quintessence of heroism itself - death for the interests and well-being of others, particularly the innocent and the downtrodden.

It is certain that a superhero is a kind of litmus test that indicates or indexes the directions of modern society's development. But it is also a testing ground, where certain ideas are brought together in a state of flux and play, precipitating society's ability and interest in evaluatin its atti-

tude toward each new image of a superhero, approaching it quite critically, accepting or rejecting it. Therefore, we can say that a superhero is a dynamic figure, developing as well as indicating the state of public moods, aspirations and expectations.

Actualization of the superhero character in the 21st century is a marker of complex global problems that humankind has faced. The study of this phenomenon in modern culture provides an opportunity to consider these problems from a new angle.

Researchers have approached the study of the phenomenon of the hero and heroic from a multitude of perspectives. First of all, we should mention the study of T. Carlyle's *On Heroes, Hero-worship and the Heroic in History* (1840), which examines the role of the individual in history. Undoubtedly, the central problem of the study is the "cult of the heroic" and the formation of the hero in his, her, or their historical retrospective.

The comic book and both the specifics of its narrative and aesthetic language are analyzed by the seminal work of J. Witek (1989), S. McCloud (1994), R. Harvey (1996), P. Lefevre (2000), Ch. Hatfield (2005), T. Groensteen (2009) and others. A collection of articles by M. T. Inge *Comics as culture* (1990) is devoted to the analysis of the place of comics among other art forms, as well as to its specificity in a highly syncretistic art. A noteworthy specialist in the history of early comics and protocols is D. Kunzle (2010). Likewise, the approach to superheroes of Sh. Rhoades (2008) can also be called historical.

B. Beaty (2007), J. Benson (2007), A. Spiegelman (2013), H. Chute (2013) focus on the problem of evidence and documentation capabilities of a comic book, while B. Wright implements a comprehensive approach to the history of a superhero as a spokesperson for certain ideas of national American consciousness (2003). Comprehensive analysis by P. Coogan's study is devoted to the genre specifics of superhero comics (2006). The problem of ideological content of superhero comics is raised in M. DiPaolo's *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* (2011), as well as in a collective monograph edited by C. York & R. York, *Comic Books and the Cold War, 1946-1962: Essays on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns* (2012).

Among modern researches of comics and images of superheroes, a collective work published under the title *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (Haslem, MacFarlane, & Richardson, 2019) is worth mentioning. This book raises various questions concerning the body and physicality of superheroes. For example, the problems of identity through the prism of a superhero's physicality are discussed in the works of V. Tedeschi (2019), V. Trott (2019), W. Aateshah (2019) published in the book.

M. Kobre, in his study entitled *Only Transform The Monstrous Bodies of Superheroes* analyzes the body of a superhero from the perspective of monster physicality (2019). E. Kendal in his essay *When Superman Was Grown in a Tank* (2019) reflects on the corporality of the famous Superman and his various iterations.

Another significant work in this area is C. Jeffery's book entitled *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human* (2016). The author analyses the problems of body reflexion and physicality in superhero comics as issues of transhumanism and posthumanity. The evolution of the representation of the Batman and Superman bodies on the pages of comics is traced by a group of researchers from Brazil. They concluded that initially Batman and Superman were drawn with less muscular features, and the shape contemporary readers are used to began to appear much later (Correa, Capraro, & Silva, 2019, p. 14).

Issues of female identity in the context of superheroic bodily integrity are analyzed in a work of H. Pennell & E. Behm-Morawitz. In their study, the researchers attempted to examine

> "the short-term effects of sexualized female characters in superhero movies on female audience perceptions of gender roles, self-esteem and self-leanseness" (2015, p. 211).

The study found that

> "familiarity with images of sexualized female victims in superhero movies has reduced egalitarian views of gender roles. Exposure to images of a sexualized heroine resulted in a decrease in respect for the body. But the positive effect was manifested in greater confidence in the importance of body skills for the self-esteem of women who became acquainted with superhero characters" (2015, p. 219).

The evolution of female characters in the context of third wave feminism is traced in V. Curtis and V. Cardo. In this work, researchers analyze the important role of intersectionality, along with topics related to the body and sexuality, violence, solidarity and equality in comic books (2018, p. 381). Despite the importance of this issue, we can note a certain lack of research on comics as a cultural phenomenon in Russian scholarship. Special mention should be made of the contribution of D. Dmitrieva, who examines the genesis of the comic book and the phenomenon of a superhero in the context of visual culture of the 20th century (2014).

MAKE THE SUPERHERO GREAT AGAIN!

This issue was conceived quite a long time ago, but we started its implementation only in 2019, when we opened our own research journal *Galactica Media*, which was able to attract a huge audience and authors interested in researching the image of the superhero and comic books more generally. At a cursory glance, the title of this project may seem quite provocative at first sight. “Make the Superhero Great Again!” is a paraphrase of the election slogan of D. Trump (President of the United States), which is very similar to the phrase used by Bane (Tom Hardy) in C. Nolan's trilogy-concluding blockbuster *The Dark Knight Rises*, where he says: “Make Gotham Great Again!”(2012). The title of this issue does not nor is intended to carry any political context, but in light of current political and cultural issues, we also felt as if we could not ignore the very complex relationship between the symbolism, history, politics, counter-culture, and status-quo inherent in the issues and debates concerning the concept of the comic book superhero.

When we launched the project, we noticed that the geography of interested authors was growing daily. In particular, this project involves a large group of authors from different countries (Russia, Zimbabwe, USA, Brazil, China, Germany, Kyrgyzstan, Spain, Argentina and others). This indicates, first of all, the fact that the image of a superhero is relevant not only within the remit of American mass culture. It has long been a global cultural phenomenon that affects the development of local socio-cultural spaces.

We have ordered the incoming materials in five different sections of the issue. The first section, entitled **Representing Superhero**, includes articles by authors who in their research have dealt with various issues and debates concerning superhero image construction and their representation in philosophy and contemporary culture. For example, the first article *Super-non-Hero: from Superpower to Ultra-Violence* by Konstantin A. Ocheretyany examines the problem of changing the paradigm of a superhero in comic books. The author notes that since its inception, the superhero was the embodiment of the principles examined by Nietzsche and Freud in nature and culture: the superhuman and Super-Ego, which, according to Ocheretyany, redounds to the fact that latent to the concept of superpower is an obscene sadistic interiority. Ultimately, by analyzing the image of the superhero from a philosophical perspective, the author concludes that “a superhero begins to prescribe a moral model of nature and confront culture, and "sadism" of his actions (ie, destructive conse-

quences) - a way to present a categorical imperative at the level of visual and imaginative language".

Arina A. Kutovaia and Ekaterina V. Mikhailovskaya in their article entitled *The Myth of Batman: Intra- and Interdiscursive Transformations* focus on the problem of representing the Batman image "as a collection of texts and a single process of their creation in different media, such as comics, animation, film and video games". Taynah Ibanez Barbosa & Mateus Yuri Passos (*Stepping out of Divinity: Tom King's "All-too-human" Batman*) has the aim of understanding how subtle changes in the characterization of a superhero may make them more congruent with the current day morality and ideals of global, digital society, even if a given character is willing to directly challenge that morality. In Kwasu Tembo's essay entitled *Why Superman Will Not Save the World: Theorizing the Relationship Between Suffering and DC Comics Superman*, the author, equipped with psychoanalytical tools, demonstrates an inextricable link between comic book superheroes and suffering.

The section **Superhero in Cinema** opens with an article entitled "*The Dark is Afraid of Me": Philosophical and Anthropological Issues in the Riddick Trilogy*, in which Sergey A. Pesyakov shows the development of superhero storylines as monomythological constructs.

The authors from the section **Literature and Superheroes**, in which two articles have been published, address the question of heroic and superheroic constructions, which are the basis for the characters of classical and non-classical literary works. In them, the authors consider the images of protosuperheroes in Russian classical literature (Elena E. Zavyalova *Protosuperheroes in Russian Classics of the 19th century*) and the problems of the heroic in the epic "Song about the Nibelungen" (Asia A. Sarakaeva & Elina A. Sarakaeva *Hero and Fate in the Nibelungenlied*).

The section **Superhero: from Theory to Sociocultural Practice** is dedicated to the problems of research into the construction of socio-cultural reality in the context of the superhero. There are two articles in this section: Maksym W. Kyrchanoff's *Invent, Deconstruct and Reinvent the Superhero: the Misadventures of the National Hero in the Modern Cultures of Nationalism (from the Nationalist Political Poster to the Comic Book of Mass Culture)* and Natalia V. Kuzina's *The Role of the Superhero in the Formation of the Russian Sociocultural Space.*

We decided to title the last section **Global & Local Superhero**. Here, we have combined authors' articles that address the problems of global and local cultures and their impact on the global socio-cultural space. For example, this section opens with Anja Lange's *The Beginning of Ukrman - a Fighter against the Evil and the Coronavirus*, in which the au-

thor introduces the Ukrainian superhero Ukrmen. In the article, the author explores the issues of reflection in this superhero of those socio-cultural processes and phenomena that are typical of contemporary Ukraine. Samantha da Silva Diefenthaeler's article *Notes on Penthesilea: the Marks of a Past of Female Heroism* explores the problem of representation of female superheroic images in modern culture. Lastly, Vinodh Venkatesh in his essay entitled *Argentina in Crisis: Superheroes in Zenitram (2010) and Kryptonita (2015)* describes Latin American superheroic images relevant to Argentina and how these images are represented on television.

We very much hope that this issue will be interesting not only for researchers of mass and comic book culture, but also for all interested in the research problems addressed by our contributors.

ACKNOWLEDGEMENTS

We would like to thank all the authors who took part in this project, and the entire editorial team of *Galactica Media*, who helped with the production of the issue and its publication.

References

Aateshah, W. (2019). Empowered and Strong Muslim Female Community in Ms. Marvel. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 59-73). Oxford: Routledge.

Beaty, B. (2007). *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s.* University of Toronto Press.

Benson, J. (2007). *Confessions, Romances, Secrets and Temptations: Archer St. John and the St. John Romance Comics.* Fantagraphics.

Carlyle, T. (1840). *On Heroes, Hero-worship and the Heroic in History.* London: Chapman and Hall.

Chute, H. L. (2013). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics.* Columbia University Press.

Coogan, P. (2006). *Superhero: the secret origin of a genre.* MonkeyBrain Books.

Correa, C., Capraro, A. M., & Silva, M. E. (2019). The Body Patterns in Batman and Superman HQS (1938-2016). *Materiales para la Historia del Deporte*(19), 14-26. (in Portuguese).

Curtis, N., & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies, 18*(3), 381-396. Doi: 10.1080/14 680 777.2017.1351387.

DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film.* McFarland.

Dmitrieva, D. G. (2014). The Phenomenon of an American Superhero in the Context of Visual Culture of the 20th century. *PhD thesis.* Moscow. (In Russian)

Groensteen, T. (2009). *The System of Comics.* University Press of Mississippi.

Harvey, R. C. (1996). *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History (Studies in Popular Culture).* University Press of Mississippi.

Haslem, M., MacFarlane, E., & Richardson, S. (Eds.). (2019). *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation.* Oxford: Routledge.

Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature.* University Press of Mississippi.

Inge, M. T. (1990). *Comics as culture.* University Press of Mississippi.

Jeffery, S. (2016). *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human.* Palgrave Macmillan US.

Kendal, E. (2019). When Superman Was Grown in a Tank. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 133-148). Oxford: Routledge.

Kobre, M. (2019). Only Transform The Monstrous Bodies of Superheroes. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 149-160). Oxford: Routledge.

Kunzle, D. (2010). *Father of the Comic Strip: Rodolphe Topffer.* Press of Mississippi.

Lefevre, P. (2000). *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics.* Museum Tusculanum Press.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics.* Harper Collins.

Pennell, H., & Behm-Morawitz, E. (2015). The Empowering (Super) Heroine? The Effects of Sexualized Female Characters in Superhero Films on Women. *Sex Roles, 72*(5-6), 211-220. Doi: 10.1007/s11 199-015-0455-3.

Rhoades, S. (2008). *A Complete History of American Comic Books.* Peter Lang.

Spiegelman, A. (2013). *Co-Mix: A Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps.* Drawn & Quarterly Publications.

Tedeschi, V. (2019). Poison Ivy, Red in Tooth and Claw: Ecocentrism and Ecofeminism in the DC Universe. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 37-46). Oxford: Routledge.

Trott, V. (2019). "Let's start with a smile" Rape Culture in Marvel's Jessica Jones. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 47-58). Oxford: Routledge.

Witek, J. (1989). *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar (Studies in Popular Culture).* University Press of Mississippi.

Wright, B. W. (2003). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America.* JHU Press.

York, C., & York, R. (Eds.). (2012). *Comic Books and the Cold War, 1946-1962: Essays on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns.* McFarland.

Список литературы

Aateshah, W. (2019). Empowered and Strong Muslim Female Community in Ms. Marvel. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 59-73). Oxford: Routledge.

Beaty, B. (2007). *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s.* University of Toronto Press.

Benson, J. (2007). *Confessions, Romances, Secrets and Temptations: Archer St. John and the St. John Romance Comics.* Fantagraphics.

Carlyle, T. (1840). *On Heroes, Hero-worship and the Heroic in History.* London: Chapman and Hall.

Chute, H. L. (2013). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics.* Columbia University Press.

Coogan, P. (2006). *Superhero: the secret origin of a genre.* MonkeyBrain Books.

Correa, C., Capraro, A. M., & Silva, M. E. (2019). The Body Patterns in Batman and Superman HQS (1938-2016). *Materiales para la Historia del Deporte*(19), 14-26. (in Portuguese).

Curtis, N., & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies, 18*(3), 381-396. Doi: 10.1080/14 680 777.2017.1351387.

DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film.* McFarland.

Groensteen, T. (2009). *The System of Comics.* University Press of Mississippi.

Harvey, R. C. (1996). *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History (Studies in Popular Culture).* University Press of Mississippi.

Haslem, M., MacFarlane, E., & Richardson, S. (Eds.). (2019). *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation.* Oxford: Routledge.

Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature.* University Press of Mississippi.

Inge, M. T. (1990). *Comics as culture.* University Press of Mississippi.

Jeffery, S. (2016). *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human.* Palgrave Macmillan US.

Kendal, E. (2019). When Superman Was Grown in a Tank. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 133-148). Oxford: Routledge.

Kobre, M. (2019). Only Transform The Monstrous Bodies of Superheroes. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 149-160). Oxford: Routledge.

Kunzle, D. (2010). *Father of the Comic Strip: Rodolphe Topffer.* Press of Mississippi.

Lefevre, P. (2000). *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics.* Museum Tusculanum Press.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics.* Harper Collins.

Pennell, H., & Behm-Morawitz, E. (2015). The Empowering (Super) Heroine? The Effects of Sexualized Female Characters in Superhero Films on Women. *Sex Roles, 72*(5-6), 211-220. Doi: 10.1007/s11 199-015-0455-3.

Rhoades, S. (2008). *A Complete History of American Comic Books.* Peter Lang.

Spiegelman, A. (2013). *Co-Mix: A Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps.* Drawn & Quarterly Publications.

Tedeschi, V. (2019). Poison Ivy, Red in Tooth and Claw: Ecocentrism and Ecofeminism in the DC Universe. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 37-46). Oxford: Routledge.

Trott, V. (2019). "Let's start with a smile" Rape Culture in Marvel's Jessica Jones. In W. Haslem, E. MacFarlane, & S. Richardson (Eds.), *Superhero Bodies: Identity, Materiality, Transformation* (pp. 47-58). Oxford: Routledge.

Witek, J. (1989). *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar (Studies in Popular Culture).* University Press of Mississippi.

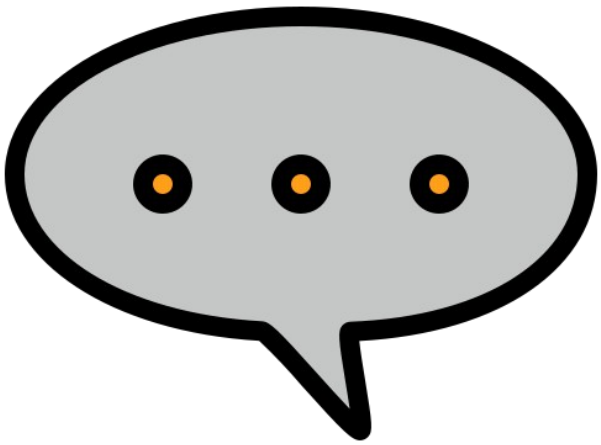
Wright, B. W. (2003). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America.* JHU Press.

York, C., & York, R. (Eds.). (2012). *Comic Books and the Cold War, 1946-1962: Essays on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns.* McFarland.

Дмитриева, Д. Г. (2014). Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века. *PhD thesis.* Москва.

Representing Superhero

Представляя супергероя



Galactica Media: Journal of Media Studies. 20__. No _ | ISSN: 2658-7734
Представляя супергероя | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.109

SUPER-NON-HERO: FROM SUPERPOWER TO ULTRA-VIOLENCE

Konstantin A. Ocheretyany (a)

(a) Saint Petersburg University. Saint Petersburg, Russia. Email: kocheretetyany[at]gmail.com

Abstract

From the very beginning, the superhero was the embodiment of the principles discovered by Nietzsche and Freud in nature and culture: the superman and the super-self. Considering that the concepts of "superman" and "Super-I" go back in their genealogy to Kantian categorical imperative, and that, as Lacan showed, has an obscene seamy side in the form of sadism. Superman's superpower, read literally, is sadism: moral (as an imperative requirement) and physical (as the sum of the sufferings he can endure). However, this "superpower" responded to the violence that was released by society and allowed to accept, master, survive the echo of the Cold War, information wars, nuclear threats, mutations, new weapons and technology in general, etc. The situation changed when comics ceased to be a marginal phenomenon and turned into a matrix of digital media reality with its streams of images. The request for sadism, as a speech about violence without justification, was replaced by the discourse of a victim claiming sympathy (therefore being indistinguishable from the executioner) — masochism. Now a hero is more the one who suffered, not the one who overcame something. In such a situation, the superhero looks extremely suspicious and his superpower is equated with violence — hence the interest in the disasters caused by the use of this force. However, the "sadism" of his actions (i.e, destructive consequences) is a way to present a categorical imperative at the level of visual imaginative language.

Keywords

Superhero; Media Reality; Digital Culture; Comic; Narrative Practices; The Plasticity of the Collective Body; Imaginative Consciousness; Sadism; Masochism; Visuality; Violence; Sympathy

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Representing Superhero | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.109

СУПЕРНЕГЕРОЙ: ОТ СУПЕРСИЛЫ К УЛЬТРАНАСИЛИЮ

Очеретяный Константин Алексеевич (a)

(a) ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». Санкт-Петербург, Россия.
Email: kocheretetyany[at]gmail.com

Аннотация

Анализируется *изменение* парадигмы супергероя в культуре комикса, в самом широком смысле, т.е. учитывая ее кино- и компьютерно-игровые интерпретации. С самого своего возникновения супергерой был воплощением открытых Ницше и Фрейдом в природе и культуре принципов: сверхчеловека и Сверх-Я. Учитывается то, что концепты «сверхчеловека» и «Сверх-Я» восходят в своей генеалогии к кантовскому категорическому императиву, а тот, как показал Лакан, обладает непристойной изнанкой в виде садизма. Суперсила, прочитанная буквально, есть садизм: моральный (как императивное требование) и физический (как сумма страданий, которые сверхчеловек может вынести). Однако эта «суперсила» отвечала тому насилию, которое было высвобождено обществом и позволяла принять, освоить, пережить эхо холодной войны, информационные войны, ядерные угрозы, мутации, новое оружие и технология в целом и т.д. Ситуация изменилась, когда комикс перестал быть маргинальным феноменом и превратился в матрицу цифровой медиареальности с ее потоками образов. Запрос на садизм, как речь о насилии без оправдания, сменился дискурсом жертвы, претендующей на сочувствие (а потому — неотличимой от палача) — мазохизмом. Теперь герой — это скорее тот, кто пострадал, а не тот, кто преодолел нечто. В такой ситуации супергерой выглядит крайне подозрительно (как супернегерой), а его суперсила приравнивается к насилию; отсюда интерес к катастрофам, вызванным применением этой силы. Однако от супергероя ждут не только угрызений совести и ответа за совершенные катастрофы, но катастрофы как таковой, разрыва с установленным порядком — действия без оглядки на Другого, от него ждут онтологической силы поступка. Супергерой начинает предписывать моральный образец природе и противостоять культуре, а «садизм» его действий (т.е. разрушительные последствия) — способ представить категорический императив на уровне визуально-имагинативного языка.

Ключевые слова

Супергерой; Медиареальность; Цифровая культура; Комикс; Нарративные практики; Пластичность коллективного тела; Имагинативное сознание; Садизм; Мазохизм; Визуальность; Насилие; Сочувствие

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

ФЕНОМЕН СЛАБОЙ СИЛЫ

Феномен супергероя и его суперсилы можно несправедливо принять за отражение суперслабости эпохи, в которую он возникает. Популярность многочисленных weird stories (историй совершенно немыслимых и диких), публиковавшиеся в pulp fiction (чтении проходном и осуществляемом на ходу — «чтиве»), истолковывают как свидетельство истощения от экономической депрессии, конвейерного уклада жизни, офисного затворничества и невыносимых требований повседневности. Лишние люди вдруг стали массой, целым потерянным поколением, растворившим себя в аутоэротических коллективных фантазмах. Комиксы, вытеснившие с прилавков weird stories, и вовсе сделали ставку на видение, скорость, фрагментарность — а потому их легче всего определить как следующий этап инфантилизации общества — это уже не потерянное поколение, а поколение kidult (kid+adault), т.е. хронически несовершеннолетних. Как и всякий быстрый герменевтический рецепт, такое истолкование, конечно же, вызывает подозрение. И не только потому, что оно рушится при первой проверке под оптикой ретроспекции. Достаточно вспомнить, что weird stories были инкубаторами science fiction, которая, как и всякая «научная» фантазия, несомненно, является родом ослабленной, лишенной дикости фантазии, но тем не менее фантазии дисциплинарной — осуществляющей волю к власти, вербующей в свои ряды. А комиксы и вовсе преподали урок визуальной грамматики для нового послевоенного и послеиндустриального мира — т.е. фактически способствовали захвату чувственности и колонизации воображения всех регионов планеты (Алиев, 2015; 2016).

Уже этого бы хватило для устранения ложной гипотезы, даже если не учитывать влияние комикса на фрагментарность и визуальность американской литературы — от У. Берроуза до Х. Томпсона, от В. Набокова до Т. Пинчона — мировым послевоенным литературным и киноязыком становится «визуальный английский» (Gardner, 2012, pp. 1-28) Важно, тем не менее, другое. Если «бренд супергероев всегда был связан с властью и справедливостью — силой физической, экономической, идеологической – как в самих нарративах, так и в их научном анализе» (Coogan, 2006, p. 238), то сила и слабость — не количественные градации одного и того же состояния, но качественно различные реальности. Сила имеет дело только с другой силой — следовательно, суперсила и обладающей ей супергерой — это некий запрос, возникающий из силы, имеющейся в самом обществе и сохраняющейся до сих пор. Что же это за сила?

ЗАПРОС НА САДИЗМ

Опасаясь преждевременного непонимания, укажем — сила эта садистская. Супергерой — запрос на садизм. Отмечают, что «кодекс комиксов, который содержал строгие ограничения на насилие, ужасы, наготу и одежду, диалоги, религию, брак и секс, а также рекламу, оказал двойное влияние на индустрию. С одной стороны, это означало конец Золотого века комиксов.... С другой стороны, это проложило путь к возрождению индустрии, о чем свидетельствует вступление в Серебряный век комиксов DC, которые изменили многих своих старых персонажей, модернизировав их» (Phillip, 2009, pp.176-189). Не является ли намеренное вытеснение насилия, ужаса, наготы и случившееся затем возвращение вытесненного — единым фантазмом, отменяющим то, что он призывает, и призывающим то, что он отменяет?

> «В 1939 тело Фрейда было предано земле. В 1939 году тело Супермена впервые воспарило в небеса. Супергерой появился в тот же год, когда умер и основатель психоанализа» (Packer, 2010, p. 1).

Пусть процитированная приведенная версия и не вполне справедлива, ведь само слово супергерой восходит еще к 1899, а Супермен и вовсе — не первый супергерой (Merriam-Webster), тем не менее, ей удалось выразить ключевой принцип. Два наиболее культовых супергероя – Супермен и Бэтмен — воплощения принципа «сверх», впервые выделенного в культуре в качестве некой силы Ницше и Фрейдом под именами Übermensch (Сверхчеловек) и Über-Ich (Сверх-Я). В первом случае мы имеем дело с преодолением человеческого в человеке, во втором с категорическими требованиями интроецированной регулятивной инстанции. Обе концепции представляют собой как бы сверхнабор требований к человеку со стороны природы и культуры: Übermensch сменяет бытийный статус на бытовой формат, уходит в массы и становится Суперменом, Über-Ich — становится Бэтменом. И также как в концепции Фрейда Сверх-Я притягивает и усиливает призраки безумных желаний, Бэтмен одним фактом своего существования в Готэм-Сити притягивает безумцев (во многом знаменитый фонарь Бэтмена служит не полицейским, а преступникам, как волшебный фонарь служит не детским снам, но детским фантазмам) (Алиев, 2017, стр. 185-194). Сверхчеловек — синоним превосхождения, Сверх-Я — синоним подавления. И в одном, и в другом случае мы имеем дело с интерпретацией кантовского категорического императива. Но уже Лакан показал

родство Канта и Сада. Сад в интерпретации Лакана — кантианец, а Кант — садист. Супергерои (в особенности классического периода комикса) неизменно категоричны, а значит — садистичны. Категоризм их моральных интенций находит себе параллель в садисткой природе их тела. Марсель Энафф заметил, что тела персонажей Сада обладают нулевой степенью письма, т.е. не сохраняют на себе никакие знаки (Энафф, 2005, стр. 48): тело персонажа де Сада Жюстины (имя которой носит и знаменитый роман) — воплощения добродетели — не имеет памяти, любая рана заживает мгновенно, а любое насилие не требует вмешательства психолога; тело ее сестры-антипода Жюльетты как и тела злодеев из «120 дней Содома» — может испытывать бесконечное наслаждение, ему неведом невозобновляемый физиологический ресурс, биологические циклы, живая материя и т.д. Конечно же, и супергерои болеют, страдают, лишаются друзей, но лишь на позднем этапе становления комикса как формы (на раннем с травмы все только начинается, травма лишь триггер нарратива), что скорее служит фабуле, чем конкретному действию («старик» Логан все так же силен, а Бэтмен, даже испытывая психологические расстройства, может вернуться в Готэм «темным рыцарем»). Лучше сказать, что как Жюстину их можно убить (опять же не оставив телесного следа), но нельзя изменить. Следовательно, характерная черта садизма — парадоксальная невозможность изменения при непрерывном прогрессе: супергерои могут все больше — их сверхспособности или физические и психологические навыки совершенствуются все больше, — но сами они меняются все меньше. Можно сказать, что супергерой и его неспособность к переменам — это

> «трудноустранимое идеализированное видение нас самих и нашего общества» (Fingeroth, 2004, p.25).

Все изменения как бы утверждают общую стабильность.

В самом деле, что происходит с супергероем? Для простоты ответа на вопрос заключим в скобки психические переживания и оценочные суждения — останемся на уровне феноменологии тела и отследим типический сюжет в его феноменологических показаниях. На выходе имеем следующие состояния: принятие удара, боль, желание преодоления, ответное проявление силы, движение, аккумулирующее весь телесный ресурс, реванш. Вся феноменология тела супергероя — это дар, трата, проклятая доля сверхусилий. Даже Бэтмен, супергерой без сверхспособностей, телесно существует в рам-

ках этой феноменологии (Gresh, Weinberg, 2002, pp.33-45). «Бэтмен способен на довольно крутые вещи». Он может бить, пинать и бросать с дикой энергией и просто развлекается, как никто другой. Конечно, есть пределы тому, что мы, люди, действительно можем делать. Эти ограничения связаны с тем, как работает наше тело, когда мы пытаемся произвести движение. Бэтмен явно раздвигает все эти пределы и является действительно сильным бойцом. В «Смерть летит по призрачному небу!» (Detective Comics #442, 1974), показано, что злодей, с которым сражается Бэтмен, практически выведен из строя из-за того, что Бэтмен описывает как «просто пощечина». Он говорит, что «настоящий удар повредит» (Zehr, 2009, p.161). Иными словами, тело супергероя — это тело в режиме супертраты, но какой бы колоссальной не была трата — тело остается тем же, и чем больше оно отдает, тем меньше оно лишается. Более того сами поступки супергероя при всем их многообразии и изощренности направлены на поддержании глобальной стабильности: речь никогда не идет о преобразованиях на религиозном, этическом, эстетическом, эпистемологическом, экономическом, политическом и т.д. уровнях — но о том, чтобы ничего не мешало миру оставаться таким как есть. Категоричность на уровне интенции имеет на уровне индивидуального тела супергероя параллель в виде «садисткой конституции» — неспособности к впитыванию знаков, а на уровне коллективного тела (которое и хранит супергерой) — в виде отказа от истории: любое стихийное отрицание оценивается как негативный вклад в устойчивый порядок существования, любое изменение в рамках культурно-законодательной парадигмы как не требующее применения сверхсил. Коллективное тело уберегается от внесения знаков супергероями (будь это Люди-Х или Хранители): даже если меняется природа, ход времени, причинно-следственные связи и т.д (Kakalios, 2006). Историю стремятся сохранить на текущем уровне, а при маникальном внимании к частностям возникает патологическое безразличие к целому. Супергерои ничего не меняют — они отдают себя для хранения того, что есть. В этом смысле запрос на садизм, обнаруживаемый в фигуре супергероя, двояк. С одной стороны, супергерой условно-бессмертен и условно-апсихичен — его можно бить, мучить, калечить, но он не изменится, а потому под видом интереса к суперсилам часто ищут интереса к суперстраданиям. С другой стороны, язык объективного описания, свойственный Саду — это язык жертвы. Палачи ищут себе оправдания, прикрывается целями и идеалами, а описания Сада — феноменология чистой жертвенности (Делёз, 1992, стр., 191-199). Таким об-

разом, помимо суперстраданий, от супергеройского жанра ищут их наиболее ясных, отчетливых и подробных описаний. Почему возникает такой запрос?

Садизм — любовь через насилие. Супергерой — жертва, могущая вынести все, не изменившись. Если дискурс, установленный де Садом, это и в самом деле дискурс жертвы — описывающей насилие без прикрас, то супергерой — это еще и дискурсивный медиум. Его задача переводить любовь в насилие, а насилие — в любовь. Иными словами, в фигуре супергероя и его действиях, образующих дискурс, ищут перевод той силы, которую обнаружило в себе общество, из деструктивного формата в конструктивный. В самом деле, общество на рубеже Второй мировой и Холодной войн открыло в себе ранее невиданный масштаб истребительных сил — концлагеря, Холокост, применение атомных и испытание водородных бомб, новые формы идеологических войн и т.д. Как говорить об этой силе? Как возможна поэзия после Освенцима? Пожалуй — невозможна, но возможен комикс. Ведь в комиксе возможно обыграть те сценарии, которые в принципе не укладываются в иные дискурсивные и медиальные форматы: немецкий экспрессионизм уже забыт, а кинематограф еще только ждет широкого спроса на треш-формат B-movies, еще не существует откровенно провокативной послевоенной литературы испытывающей возможности не только читателя, но и бумаги, нет и компьютерных игр с их дискурсом скандальной жестокости. Комиксы в этом смысле обладают монополей на насилие: не только на физическое, но и на идеологическое. Конечно, долгое время этот жанр признают «детским», но благодаря тому, что критический акцент ставится не на биологическом возрасте, а на состоянии нрава (инфантильность), в комиксе обрисовываются первые ростки языка насилия, который столь важен для современных медиа. В комиксе возможно все — то, что не найдет места в научной фантастике и в серьезной беллетристике, то, что в принципе все ожидают, но не обсуждают здесь — показывается. Возникает кредо комикса (опять же столь важное для понимания современной медиареальности): все, о чем нельзя говорить — можно показать. И комикс показывает: аномалии, мутации, телесные и психические деформации, смерти близких и дальних, новое оружие и неизбежность его применения, постоянный агрессивный фон — существование в модусе перманентной угрозы. Все перечисленное в условиях нахождения, накопления и роста его в социальном воображении — неизбежно повредило бы обществу, вызвало бы вспышки насилия или депрессии, но в символическом пространстве комикса —

все, что могло бы повредить социальному сознанию, наоборот, получает возможность войти в него, легитимироваться в нем, получить новый аспект и тем самым увеличить пластичность коллективного тела. Иными словами, деструктивные силы в фигуре супергероя и в его действиях получают обратный знак — все новые страхи мутации, психических деформаций, болезней, оружия новых масштабов разрушения, вторжение инопланетян (которые для США и Западной Европы, конечно же, пришельцы из СССР, эхо холодной войны) и т.д. — все это получает приют в символическом и становится дискурсом, позволяющим показать, обжить и принять (даже возлюбить) то, что нельзя обсудить. В этом и смысл отсутствия перемен в телах и действиях супергероев — они сохраняют вещи теми же, создавая между ними новые связи. Пока мир на уровне представления (социального, политического, экономического и т.д. существования) тот же — на уровне воли (как возможности переживания и принятия) — он радикально отличается. Садизм здесь проходит прежде всего на уровне языка: разрыв со старым языком и принятие языка нового с присущими ему возможностями овладения новым материалом — превращения его в формы, с которыми теперь удается жить и от которых даже можно получать удовольствие.

УРОКИ МАЗОХИЗМА

Более шестидесяти лет комиксы о супергероях оставались разделенными на две категории: герои и героини, вдохновленные чудесами науки; и их коллеги, одетые в костюмы крестоносцев, одаренные магией.

> «Часто различия были незначительными, сверхъестественными и сверхчеловеческими. Персонажи были скорее похожи. Остальное было в основном вопросом предпочтения, так как разделительная линия между передовой наукой и древней магии была едва заметна. В 1950-х годах наука рассматривалась как решение мировых проблем, и большинство супергероев были детьми передовых технологий. В 1970-е годы контркультурная революция привела к появлению чемпионов в области магии и сверхъестественного. За последние два десятилетия маятник качнулся назад от науки к магии, от Gen 13 и Dr. Solar к Spawn и Sandman. Это соперничество, которое, вероятно, будет продолжаться до тех пор, пока издаются комиксы. <…> Их силы, происхождение и приключения можно разделить на то, что возможно, что когда-нибудь станет возможным, и то, что никогда не станет возможным» (Gresh, Weinberg, 2002, pp. XVI-XVII) (См. также: Алиев, 2014, стр. 5-9).

Если на первом (раннем) и на большей части классического этапа существования комикса супергерой — концептуальный триггер, модифицирующий отношения между дискурсивным и недискурсивным садизмом, фигура идеальной жертвы и идеального же ее языка, описывающего, присваивающего и преобразующего силы, высвобожденные современным обществом, т.е. супергерой дает новые пластические возможности социальному воображению, вписывает травму в норму, то на более поздних (зрелых) этапах роль супергероя кардинально меняется. Во-первых, супергерой уже не «тело без органов» и не тело с «нулевым статусом письма», напротив, отныне он взрослеет, стареет, болеет, испытывает стресс и неуверенность: у него появляются незаживающие раны и травматическая память. Во-вторых, супергерой все больше наделяется чертами «маленького человека»: то, что его действия ничего не изменяют — теперь переживается как некий род непристойного наслаждения. В-третьих, интерес смещается от выживания и противостояния к масштабам разрушения, которое супергерой причинил себе, городу, близким и т.д. (особенно это заметно по наиболее популярным комикс-сюжетам, эксплуатируемым кинематографом). Иными словами, от супергероя больше не требуют того, что возможно, от него требуют исключительного того, что невозможно. Супергерой теперь источник невозможных требований к самому себе, к людям и к миру в целом. Невозможность его требований дает ему монополию на насилие. (McGowan, 2012, pp. 16-48). От супергероя ждут прямо противоположного пластичности — от него требуют травмы, незаживающей раны, нанесенной обществу. Возникает закономерный вопрос — почему?

Для начала заметим, что ближе к нашему времени супергерои «цементируются» в классическом статусе и если не умирают, то деградируют в шаблонах.

> «Вторая фаза начинается, когда создатели перестают писать или рисовать своих персонажей. Это может происходить по разным причинам. Они либо устали писать для своих героев на низкооплачиваемой основе, либо разочаровываются в собственных персонажах, уходят на пенсию, умирают или их увольняют. То немногое, что они когда-то контролировали в судьбах своих творений, переходит к издателю, который поручает другим писателям и художникам создавать истории для персонажей. В то время как первая замещающая творческая команда стремится имитировать стиль повествования оригинальной команды, чтобы не оттолкнуть фанатов, конечным результатом является размывание персонажа. На этом этапе персо-

> наж становится чистой корпоративной дойной коровой, и его сходство продается производителям фигурок, компаниям, производящим видеоигры, создателям мультфильмов в субботу утром и даже показывается на множестве товаров, которые имеют мало общего или совсем не связаны с персонажем, например, банки с содовой, мусорные баки, школьные принадлежности, зубная паста и так далее. Недавно ушедшие создатели персонажа огорчены тем, что они не участвовали в прибыльных сделках по продаже товаров, заключенных издателем, и расстроены, увидев, что более укрощенные, более аполитичные версии их персонажей предлагаются широкой публике как безобидная детская еда» (DiPaolo, 2011, p. 31).

Но, пожалуй, самое главное для понимания нового статуса супергероя — это превращение комикса из культурного феномена в культурно-образующий, или даже культурно-законодательствующий регулятив. Из маргинального по своему происхождению продукта американо-европейской культуры комикс стал семиотической парадигмой медиареальности, т.е. оказывает значительное влияние на современные экономические, политические и социальные процессы. Если мысль была дальним эхом слова (Арендт, 2017, с. 222), то теперь в медиареальности она оказалась разорвана между словом и образом, подчинена новым отношениям визуальной экологии (Колесникова, Савчук, 2015, с. 41-50). Самые кассовые фильмы – фильмы, снятые по комиксам. Самые яркие образы современной героики (моделей взросления, становления самосознания) – образы героев комиксов. Самые масштабные конфликты и катастрофы (природные или социальные) на уровне массовой репрезентации получают признание и осмысление, будучи смоделированы именно в комикс-формате. Комикс актуализировал мультисенсорность восприятия и обусловил возникновение новых типов мышления и чувственности. Изменив отношение между образом и словом, образом и движением, реальным и воображаемым, между фрагментом и структурой повествования, между концептуальным и имагитнативным, комикс стал образцовой моделью для постановки вопросов и подачи ответов в медиа, реализовав утопическую мечту античного и иудеохристианского самосознания об идеальном языке. Комикс — везде, а значит — нигде. Для того чтобы комиксу как формату сохранить себя, свой язык, его теперь необходимо отвоевывать у медиакультуры, так же, как супергерою необходимо отвоевывать себя у собственных двойников — аватаров медиа, к которым теперь причисляются не только звезды от голливудских до спортивных, но и все, кто воспроизводит образы себя в сети и цифре по законам медиа («малые Другие»). При этом когнитивный капита-

лизм, характерный для медиареальности, строится на экономике переживания. Наиболее актуальные темы общественных дебатов вызваны сильными эмоциями и задетыми чувствами. Они же — источник и цель информационных войн. Субъекту задетых чувств — «малому Другому» —отведено королевское место в культуре медиа. Вся актуальная политика — политика управления чувствами и манипуляция знаниями. Вызвать сочувствие означает привлечь на свою сторону пользователей, телезрителей. Но чтобы привлечь на свою сторону, необходимо вызвать соответствующее настроение и эмоцию. Власть над эмоциями и настроениями поддерживается медиа, пронзает индивидуальные тела, а производство коллективных форм сопереживания и вовлечение в сочувствие вершится в социальных сетях, рекламе, мессенджерах и творит тела коллективные — сообщества одинаково чувствующих (чувствительных к одному и нечувствительных к другому), что порождает новые формы неравенства, разногласий, конфликтов. Субъектом, или имеющим право говорить, становится тот, чьи чувства задеты в наибольшей степени. Герой фактически не тот, кто сделал нечто, а с кем что-то сделали — и поэтому супергерои, который делает нечто и с которым ничего не делается, вызывает все больше подозрений и опасений в мире самоумаления. «Мы можем учитывать противоречия, которые существуют в наших мифах, персонажах или действиях, которые вызывают конфликт и кажутся нам по своей сути неприемлемыми. Эти противоречия со временем меняются, как психологически, так и семиотически, поэтому символы, которые мы используем для представления наших коллективных страхов, оставляют следы наших политических убеждений и наших взаимных соглашений о том, что определенные люди могут быть демонизированы и наказаны» (Steinmetz, 2009, pp. 190-203). Неудивительно, что прежние антигерои выглядят в глазах публики более симпатично, а их истории пересматриваются в новом ключе — ведь они были задеты, унижены и в каком-то смысле созданы супергероем.

Медиа предъявили к телу человека машинные требования, человек, сохраняя человеческое, ответил — предельно экзальтированной чувствительностью: супергеройские требования и возможности стали отрицательной мерой социального присутствия (Zehr, 2011 p. 67-112). В оптике медиа логика комикса претерпевает мутацию и становится риторикой эмократии. Запрос на садизм и его язык в комиксах сменяется новыми требованиями рынка переживания — требованиями к повышенной мазохистической уязвимости. Если садизм в рамках симптомотологии культуры — это язык жертвы, то

мазохизм — это язык палача, который представляет себя жертвой. Садистский язык комикса как возможности символического принятия того, что крайне тяжело абсорбируется коллективным воображением, выглядит неуместно в мире эмократии, или тотального мазохизма. Мазохист-эмократ оказывается одновременно большим садистом, чем сам садист (т.к. он принуждает к насилию другого), и не садистом вовсе (ведь ему присвоен статус жертвы). Дело в том, что в мире, где комикс уже стал универсальным языком, где супергерой крайне подозрителен, а каждая супержертва, наоборот, воспринимается как супергерой — язык становится проблемой: необходимо не понимать, выражать или говорить, а переживать и сочувствовать. Причем переживать вместе с другими, и как бы средствами других — готовыми нарративами. Если у тебя нет травмы, нечистой совести, если ты нечем и никем не задет — ты как бы и вовсе не существуешь. Мазохизм — кризис существования, другой должен принести боль, чтобы в этой лишенности родилось свое, собственное. Таким образом, собственное — одновременно то, что выступает наиболее настойчивым предметом переживания, и то, что возможно только благодаря другому. Одновременно с этим любой цельный законченный нарратив воспринимается как идеологический шаблон, поскольку подлинная ситуация всегда слишком сложна и противоречива, в ней важно не снять, а удержать противоречия (Манович, 2018, стр. 58). Возникает ситуация, при которой все говорят, но говорят о достаточно небольшом наборе сюжетов, которые общественно распределены и легитимированы в качестве переживания; любые неразделенные переживания — не являются переживаниями вовсе; любая попытка сказать или выразить нечто означает идеологизацию и нарративизацию переживания, т.е. ее перевод в несобственный модус; любое прибегание к этому модуса для выражения переживания или, что в данном случае то же, — приобщение к переживанию — заражает дискурсом мазохизма, т.е. снимает позицию жертвы или уравнивает ее с палачом. Короче говоря, любое выражение задетости и переживания оказывается выражено на языке палача — того, кто увеличивает страдание и насилие. Фигура жертвы и вовсе исчезает.

Что происходит в мире эмократии с супергероем и чего от него ждут? Здесь следует применить логику, подобную той, которую Фрейд атрибутировал сну как психической форме (Фрейд, 2003, стр. 144), а именно — разделить явное и скрытое содержание комикса. На уровне явного содержания супергерой получает статус мазохиста — он симпатичен не тем, что делает, а тем, что делается с ним

и над ним; не тем, что он выносит, а тем, что предъявляется к нему как патологически не удовлетворяемое требование, растущее как долг, вина и т.д. Супергерой солидаризируется с устойчиво воспроизводимым набором социальных конвенций (Pavlovitz, 2018). Для того, чтобы разобраться со скрытым содержанием, необходимо представить весь экзистенциальный фон — жизненный мир супергероя, — не как причину его мучительных переживаний, а как их следствие. Мир, разбитый вдребезги — не то, что получилось у супергероя вопреки его желанию спасения, но то, что стало объективным выражением его субъективного настроения. Скрытое содержание в супергеройском комиксе — это гибель всего мира как способ поддержать и выразить «Я», как массовая катастрофа, наделяющая индивидуальным языком. Пионер теории медиа В. Беньямин, исследуя возможности немецкой барочной драмы, заметил, что Реформация, отринув заслуги и покаяния, опустошила смысл повседневной жизни (Айленд, Дженнингс, 2018, стр. 241). Точно также как Реформация не была бы возможна без печатного станка Гутенберга и перевода Библии на немецкий, цифровая революция медиареальности не была бы возможна без мобильных технологий и языка комикса. Если Реформация опустошила смысл, то цифровая революция до предела насытила и разнообразила его, но лишила доступа к сырому, необработанному материалу — к дикому неприрученному опыту. Подобно тому как насилие в «пустом мире» — это всегда насилие во имя чего-то, или насилие, устанавливающее новый порядок, в «перенасыщенном мире» насилие — это насилие, разрушающее любой возможный порядок и не устанавливающее при этом новый. Латентным требованием к супергерою в новом мире медиа, созданном с учетом языка комикса и превратившем его грамматику и логику в риторику эмократии, является разрушение без установления какого бы то ни было порядка. В. Беньямин определял такое разрушение без компенсации его новым порядком — «божественным насилием» (Беньямин, 2012, стр. 65-99). Супергерой — тот, кто обладает правом на введение чрезвычайного положения, монополией на божественное насилие. В мире, где все может быть амортизировано — обезоружено, обезврежено — нарративно-дискурсивными формами, от супергероя ждут прежде всего, при внешнем соблюдении конвенций комикса — отказа от каких бы то ни было конвенций, невиданного масштаба разрушения — в идеале перманентного разрушения без установления какого бы то ни было порядка. Только такое разрушение могло бы привести к «сырой материи» первичного опыта. От супергероя ждут вызова, на который невозможно ответить.

СТАРОЕ ДОБРОЕ УЛЬТРАНАСИЛИЕ

Ценности, которые реально существуют и глубоко укоренились в культуре, согласуются с метафорической системой (Лакофф, Джонсон, 1990, стр. 387-415). Миф, как показал К. Леви-Стросс, нельзя объяснить, его можно только заменить другим мифом (Леви-Стросс, 2008, стр. 239-271). От супергероя в этом смысле ждут отмены парадигмального мифа мазохизма и возвращения к садистическому мифу — чистому опыту насилия, где насилие это просто насилие, без основания и вне цели. Симптоматикой этого — как в самих комиксах, так и в их последних экранизациях — обращение внимания на разрушение внутреннее и внешнее. Своими действиями супергерой либо творит разрушение мира, либо предается саморазрушению. Падающие небоскребы, взрывающиеся машины, объятые огнем люди, крики раненных и тела убитых — все те волны разрушения, которые оставляет после себя супергерой — наиболее востребованное зрелище, возвращение старого доброго ультранасилия. Все это — не желание буквального насилия (которое сопровождает культуру со времен ее возникновения), но желание насилия над буквой и над любыми образами, от супергероя ждут того, что он ни с кем не будет солидаризироваться и не будет предаваться эротическим галлюцинациям по установлению нового порядка. От супергероя ждут насилия как такового, без оправдания и объяснения, потому что оправдание и объяснение стало большим насилием, чем само насилие. От него ждут разрушения всех устоявшихся порядков — дискурсивных, коммуникативных, социальных, экономических, материальных — ради обнаружения творящих первоэнергий, которые ни к какому творению не приведут, — от супергероя ждут выхода по ту сторону значения к присутствию, обнажения самого бытия. Комикс при своем возникновении и утверждении в культуре освободил язык от диктатуры буквы и создал новый имагинативный универсум; именно он позволил включить в коллективное воображение все те энергии, которые были высвобождены обществом, но не могли быть проработаны и присвоены в рамках традиционных институций. Сегодня комикс — рефлексия на медиареальность, внутренняя критика ее стандартов, уход от сложившихся отношений между образом и словом к самому «разделению» — увеличение зазора между виденным и сказанным. В комиксе «слова и изображения позволяют установить между ними бесконечно гибкие отношения в зависимости от того, как они используются, что усиливает «беспокойный, полисемиотический характер» этого

медиа» (Liddo, 2009, p. 35). Добавим — всех медиа, поскольку комикс стал их языком. От супергероя ждут увеличения этого разрыва, ждут, что он своими действиями сможет создать такой вызов, который не сможет получить ответ в рамках имеющихся парадигм. Супергерой — эхо сверхчеловека, который в свою очередь был садистским эхом категорического императива (сверхчеловек — насилие над человеком). Сегодня, когда требования больше не вызывают пиетета (в мире цинического разума их демонстративность приравнивается к декоративности), а все ожидают прямого действия, категорический императив как требование-приведенное-в-действие возможен только через символическое воплощение в теле супергероя, даже если для самого действующего супергероя воплощение императива оказывается развоплощением его супертела (т.е. тела, наделенного сверхвозможностями). Супергерой не столько устанавливает дискурс, сколько разрушает уже имеющиеся дискурсы, в том числе и самого себя в качестве супергероя, ради того, чтобы в мире мнения возникло право на истину от первого лица. Супергерой-разрушитель, уничтожающий себя, свой собственный мир, все возможные миры, вершитель перманентной катастрофы — супернегерой, вот фантазм коллективного воображения медиареальности, ищущего выхода по ту сторону дискурса второго порядка к бытию от первого лица. Поэтому «супергероев из комиксов можно рассматривать как вызов современному утверждению о том, что технический и экономический прогресс уравнивает прогресс моральный» (Regaldo, 2005, p. 85). Как суверен «Супермен» вводит чрезвычайное положение и тем самым выражает «коллективное стремление превзойти данное — бросить вызов, подвергнуть сомнению и преобразовать его — чтобы сделать лучший, но всегда подверженный ошибкам мир» (Curtis, 2016, p. 28). Этический императив в эстетической репрезентации видится как несоизмеримость, безобразие, насилие. Напротив, в мире где этические позиции захвачены мазохистическим дискурсом эмократии и требованиями повышенной жертвенности — любое насилие, выраженное эстетически, воспринимается как моральное насилие: любое действие суперегероя автоматически приравнивается к насилию. Но именно этого от него и ждут — сверхнасилия, садизма как антиэститеческого выражения, т.е. как этического требования: чрезвычайного положения, где любой дискурс остановлен, заморожен, обезврежен.

Если с самого своего возникновения комикс репрезентировал в фигуре супергероя принципы Сверх-Я и сверхчеловека — как новые требования природы (техномодифицированной) и культуры (с ее са-

дистскими энергиями, высвобожденными социальными процессами в XX веке, которые необходимо было присвоить и использовать, не обезоруживая) — то разрушение без одобрения, которое обнаруживается в скрытом содержании супергероики — садизм в мире мазохистких тенденций (стремления властвовать от лица жертвы), — это не просто обнажение приема, или обнаружение насилия, скрывающегося за сочувствием, но и единственный способ представить категорический императив по правилам визуальной культуры: представить подлинное действие как несоизмеримое со всем существующим. Категорический императив как невыносимое требование может расцениваться садистски — он оставляет нас без Другого (без его взгляда, желания, одобрения). Супергерои — моральные садисты, ибо как современные боги они требуют от нас только невозможного. Но именно в эпоху медиа — всегда-уже-виденного, всегда-уже-объясненного, всегда-уже-прочувствованого — требуется такой моральный садизм: бытие-без-опоры. Если мазохист — это жертва-палач, а ее дискурс — дискурс понятийного насилия, биополитический захват чувственности, то супергерой как моральный садист предъявляет невыносимые требования к миру: существование по ту сторону сочувствия, принятия, понимания, какой бы то ни было общности. Именно в этом смысле интересен нам супергерой сейчас — масштабами разрушения: проявляемое им садистическое ультранасилие (масштабы внешнего и внутреннего разрушения) на страницах комикса и на киноэкранах — это единственный возможный способ представить категорический императив сегодня, — всерьез и вне ретроспекции традиционных понятий, — представить в контексте визуальной риторики медиа всю его моральную несоизмеримость. Садизм — масштабы разрушений и страданий, которые предъявляет супергерой, – не претендуют на сочувствие, они показывают необусловленную решимость — императивность, ставшую дефицитом в мире малых сил. А вместе с садизмом, предъявляемым к нам, супергерои обнажают весь наш страх прямого действия. Супергерой объединял поколения, давал возможность амортизировать катастрофические деструктивные импульсы социальным воображением; теперь он демонстрирует нам то, на что трудно решиться — разрыв со всем имеющим место быть. И именно этот его радикальный разрыв — поступок — становится моральным масштабом и наделяется приставкой «супер».

Список литературы

Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origins of a Genre*. Austin: Monkey Brain Books.

Curtis, N. (2016). *Sovereignty and superheroes*. Manchester: Manchester University Press.

DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. NC: McFarland & Company, Inc.

Fingeroth, D. (2004) *Superman on the couch: what superheroes really tell us about ourselves and our society*. New York: Bloomsbury Academic

Gardner, J. (2012). *Projections: Comics and the history of twenty-first-century storytelling*. Redwood City, California: Stanford University Press.

Gresh, L. H. & Weinberg, R. (2002). *The Science of Superheroes*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Kakalios, J. (2006). *The physics of superheroes*. New York: Gotham Books

Liddo, A. D. (2009). *Alan Moore: Comics as performance, fiction as scalpel*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.

McGowan, T. (2012). The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight. *Galactica Media: Journal of Media Studies,* 1(3), 16-48. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10 023

Merriam-Webster. (n.d.). Superhero. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved from https://www.merriam-webster.com/dictionary/superhero

Packer, S. (2010). *Superheroes and superegos: Analyzing the minds behind the masks*. Santa Barbara, CA: Praeger

Pavlovitz, J. (2018). *Hope and other superpowers: A life affirming, love-defending, butt-kicking, world-saving manifesto*. New York. Simon & Schuster.

Phillip, L. (2009). Cunningham Stevie's Got a Gun: Captain America and His Problematic Use of Lethal Force. In R. Weiner (Ed.) *Captain America and the struggle of the superhero: Critical essays* (pp.176-189). Jefferson, NC: McFarland & Company.

Regaldo, A. (2005). Modernity, Race, and the American Superhero. In J. McLaughlin (Ed.) *Comics as philosophy* (pp. 84-99). Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.

Steinmetz, C. (2009). A Genealogy of Evil: Captain America vs. the Shadows of the National Imagined Community. In R. Weiner (Ed.), *Captain America and the struggle of the superhero: Critical essays* (pp. 190-203). Jefferson, NC: McFarland & Company.

Zehr, E. P. (2009). *Becoming Batman The Possibility of a Superhero*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Zehr, E. P. (2011) *Inventing Iron man: the possibility of a human machine*. Baltimore, MD: Johns Hopkins UP.

Айленд, Х. &Дженнингс, М. У. (2018). *Беньямин: критическая жизнь.* М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС

Алиев, Р. Т. (2015). Комикс как отражение социокультурной динамики в американской массовой культуре. *Каспийский регион: политика, экономика, культура,*1(42), 320-326.

Алиев, Р. Т. (2016). Вестиментарность Другого/Чужого как маркер социокультурных идей общества (на примере американских комиксов периодов Великой депрессии и Второй мировой войны). *Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета,* (123), 127-141. DOI: 10.21515/1990-4665-123-008.

Алиев, Р.Т. (2014). Дихотомия Природного и Техногенного в образах героев американских комиксов. *Социально-гуманитарный вестник Прикаспия,* 1(1), 5-9.

Алиев, Р.Т. (2017). Готэм как виртуальная гетеротопия. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, 4(53), 185-194.

Арендт, Х. (2017). *Vita Activa, или О деятельной жизни.* М.: Ад Маргинем Пресс.

Беньямин, В. (2012). К критике насилия. В И. Чубаров, И. Болдырев (ред), В. Беньямин (автор) *Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. Сб. статей* (стр. 65-99). М: РГГУ.

Делёз, Ж. (1992). Представление Захер-Мазоха (Холодное и Жестокое). В А. В. Гараджи (ред.) *Венера в мехах. Л. фон Захер-Мазох. Венера в мехах. Ж.Делёз. Представление Захер-Мазоха. З.Фрейд. Работы о мазохизме* (стр.189-313). М.: РИК Культура.

Колесникова, Д. А. & Савчук, В.В. (2015). Визуальная экология как дисциплина.*Вопросы философии,* (10), 41-50

Лакофф, Дж., & Джонсон, М. (1990). Метафоры, которыми мы живем. В Арутюнова Н. Д. (ред.) *Теория метафоры* (стр. 387-415). М.: Прогресс.

Леви-Стросс, К. (2008). *Структурная антропология.* М.: СПб.: Академический Проект.

Манович, Л. (2018). *Язык новых медиа.* М.: Ад Маргинем Пресс.

Фрейд, З. (2003). *Толкование сновидений.* Минск: ООО Попурри.

Энафф, М. (2005). *Маркиз де Сад: Изобретение тела либертена.* СПб.: ИЦ «Гуманитарная Академия»

References

Aliev, R. T. (2014). Dichotomy of Natural and Technogenic in the Images of Heroes of American Comics. *Social and Humanitarian Bulletin of the Caspian Region,* 1(1), 5-9. (in Russian).

Aliev, R. T. (2015). Comics as a reflection of socio-cultural dynamics in American popular culture. *Caspian region: politics, economics, culture,* 1(42), 320-326. (in Russian).

Aliev, R. T. (2016). Appearance of Another/Alien as a marker of cultural ideas in the society (on the example of american comics during the Great Depression and the World War II periods). *Polythematic network scientific journal of the Kuban State Agrarian University*, (123), 127-141. DOI: 10.21515/1990-4665-123-008 (in Russian).

Aliev, R. T. (2017). Gotham as virtual heterotopy *Caspian region: politics, economics, culture,* 4(53), 185-194. (in Russian).

Arendt, H. (2017). *Vita Activa, or On the Active Life.* Moscow: Ad Marginem Press. (in Russian).

Benjamin, W. (2012). Critique of violence. In I. Chubarov, I. Boldyrev (Eds), Benjamin, W. *The doctrine of similarity. Media aesthetic works. Articles* (pp. 65-99). Moscow: RGGU Publ. (in Russian).

Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origins of a Genre.* Austin: Monkey Brain Books, 2006.

Curtis, N. (2016). *Sovereignty and superheroes.* Manchester: Manchester University Press.

Deleuze, J. (1992). Representation of Sacher-Masoch (Cold and Cruel) // In A. V. Garadzhi (Eds.) *Venus in furs. L. von Sacher-Masoch. Venus in furs. J. Deleuze. Sacher-Masoch performance. Z. Freud. Works on masochism* (pp. 189-313). Moscow.: RIK Culture Publ. (in Russian).

DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film.* NC: McFarland & Company, Inc.

Eiland, H. & Jennings, M. W. (2018). *Walter Benjamin: A Critical Life.* Moscow: Publishing house «Delo» (in Russian).

Enaff, M. (2005). *Sade: The Invention of the Libertin's Body.* St.Petersburg.: Humanitarian Academy Publ. (in Russian).

Fingeroth, D. (2004). *Superman on the couch: what superheroes really tell us about ourselves and our society.* New York: Bloomsbury Academic

Freud, Z. (2003). *Interpretation of Dreams.* Minsk: Potpourri Publ. (in Russian)

Gardner, J. (2012). *Projections: Comics and the history of twenty-first-century storytelling.* Redwood City, California: Stanford University Press.

Gresh, L. H. & Weinberg, R. (2002). *The Science of Superheroes.* Hoboken: John Wiley & Sons.

Kakalios, J. (2006). *The physics of superheroes.* New York: Gotham Books

Kolesnikova, D.A. & Savchuk, V.V. (2015). Visual ecology as a discipline. *Voprosy Filosofii*, (10), 41-50 (in Russian)

Lakoff, J. & Johnson, M. (1990). Metaphors we live by. In N.D. Arutyunova (Ed.) *The theory of metaphors* (pp. 387-415). Moscow.: Progress Publ, 1990. (in Russian).

Levi-Strauss, K. (2008). *Structural Anthropology.* Moscow, St. Petersburg: Academic Project. (in Russian).

Liddo, A. D. (2009). *Alan Moore: Comics as performance, fiction as scalpel.* Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.

Manovich, L. (2018). *The language of new media.* M.: Ad Marginem Press. (in Russian)

McGowan, T. (2012). The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight. *Galactica Media: Journal of Media Studies.* 1(3), 16-48. DOI 10.24411/2658-7734-2019-10 023 (in Russian)

Merriam-Webster. (n.d.). Superhero. In *Merriam-Webster.com dictionary.* Retrieved from https://www.merriam-webster.com/dictionary/superhero

Packer, S. (2010). *Superheroes and superegos: Analyzing the minds behind the masks.* Santa Barbara, CA: Praeger

Pavlovitz, J. (2018). *Hope and other superpowers: A life affirming, love-defending, butt-kicking, world-saving manifesto.* New York. Simon & Schuster.

Phillip, L. (2009). Cunningham Stevie's Got a Gun: Captain America and His Problematic Use of Lethal Force. In R. Weiner (Ed.) *Captain America and the struggle of the superhero: Critical essays* (pp.176-189). Jefferson, NC: McFarland & Company.

Regaldo, A. (2005). Modernity, Race, and the American Superhero. In J. McLaughlin (Ed.), *Comics as philosophy* (pp. 84-99). Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.

Steinmetz, C. (2009). A Genealogy of Evil: Captain America vs. the Shadows of the National Imagined Community. In R. Weiner (Ed.) *Captain America and the struggle of the superhero: Critical essays* (pp. 190-203). Jefferson, NC: McFarland & Company.

Zehr, E. P. (2009). *Becoming Batman The Possibility of a Superhero.* Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Zehr, E. P. (2011). *Inventing Iron man: the possibility of a human machine.* Baltimore, MD: Johns Hopkins UP.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Представляя супергероя | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.115

THE MYTH OF BATMAN: INTRA- AND INTERDISCURSIVE TRANSFORMATIONS

Arina A. Kutovaia (a), Ekaterina V. Mikhailovskaya (b)

(a) Lomonosov Moscow State University. Moscow, Russia. Email: arina-kytovaya[at]mail.ru

(b) Lomonosov Moscow State University. Moscow, Russia. Email: morleyka[at]mail.ru

Abstract

The study focuses on the multimodal discourse of the superhero Batman which is viewed as both a corpus of texts about Batman and a process of their development in various media, such as comics, animation, film, video games. Since the launch of the 1930s' comics, the discourse has been incessantly developing, getting more and more intertwined with technology and new technology-based arts and industries. The evolution of the discourse can also be accounted for by the changing needs of the audience, as well as the shifts in the audience itself. At present, Batman discourse is comprised of a vast number of media texts, which intersect and influence each other. Each of these presents a new interpretation of the myth, based on the reesthetisization of basic constituent codes. The research aims to cover some aspects that define Batman as a cultural phenomenon of today, such as Batman as part of contemporary mythology and its relatability to the contemporary historical context, authorship in both the multimodal discourse and its media subdiscourses, intertextual and interdiscursive transformations.

Keywords

Batman; Myth; Multimodal Discourse; Media; Authorship; Intertextuality; Interdiscursivity; Comics; Animation; Film; Video Games

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Representing Superhero | 10.46539/gmd.v2i3.115

МИФ О БЭТМЕНЕ: ИНТРА- И ИНТЕРДИСКУРСИВНЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ

Кутовая Арина Александровна (a), Михайловская Екатерина Владимировна (b)

(a) Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова. Москва, Россия.
Email: arina-kytovaya[at]mail.ru

(b) Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова. Москва, Россия.
Email: morleyka[at]mail.ru

Аннотация

Предметом данного исследования является мультимодальный дискурс о супергерое Бэтмене, представляющий собой как совокупность текстов, так и единый процесс их порождения в различных медиа, таких как комикс, анимация, кино и видео-игры. На протяжении всей истории своего существования дискурс развивался во взаимосвязи с новыми технологиями и в пространстве связанных с ними новых видов искусства и индустрий, а также в прямой зависимости от состава целевой аудитории и ее запросов. Современный дискурс о Бэтмене представляет собой корпус различных медийных гетерогенных текстов, в каждом из которых миф о Бэтмене интерпретируется по-новому путем реэстетизации уже существующего набора основных кодов. Данные тексты взаимовлияют друг на друга как в пределах одного медийного субдискурса (интрадискурсивные трансформации), так и между различными субдискурсами (интердискурсивные трансформации). В задачу исследования входит рассмотрение таких аспектов мультимодального дискурса о Бэтмене, как его место в современной мифологии и соотнесенность мифа с современным историческим контекстом, проблема авторства как в мультимодальном дискурсе в целом, так и в субдискурсах, виды интертекстуальных и интердискурсивных связей.

Ключевые слова

Бэтмен; Миф; Мультимодальный дискурс; Авторство; Интертекстуальность; Интердискурсивность; Комикс; Анимация; Кино; Видеоигры

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

INTRODUCTION

In spite of his rather long history, Batman still enjoys his popularity among the contemporary audience. Nowadays, there is no sign of a loss of interest in *Batman myth*, with new comic books, films, video games, etc. being produced and well received. The key to his survival for over eighty years is that Batman is changing as fast as the world around us, with each Batman text being a record of its own fleeting time. The flexibility of the theme, its ability to adjust to the requirements of the day lies at the core of *the multimodal discourse of Batman* which can be viewed as a general semantic and semiotic framework comprised of several media discourses: comics discourse, film discourse, video game discourse, animation discourse, etc., as well as minor Batman 'author' discourses, for example, Nolan discourse, Miller discourse, Burton discourse, etc. The core of the discourse is formed by comics, cinema, animation and video games, while fiction and audio plays stay at the periphery. Major changes that happen in the core affect the way the character is presented in all the other texts.

Since the 1930s, the discourse of Batman has been incessantly developing, becoming more and more intertwined with technology and new technology-based arts and industries. The evolution of the discourse can be accounted for by not only technological progress, but also by the changing needs of the audience, as well as the shifts in the audience itself. Nowadays, various texts (productions) connected with Batman as a character (or a brand-name) can be targeted at both wider and narrower audiences, depending on the industry, degree of complexity, level of intertextuality and other factors (Brooker, 2012b; Uricchio & Pearson, 1991).

The discourse of Batman has so far proved to be 'an area of interactive experiment', with the audience actively participating in the creative process (Brooker, 2012b). What makes the discourse an even more intriguing field of investigation is its unfailing address to the agenda of the day, including political, social and psychological issues (Ackerman, 2008; Ip, 2011; Langley, 2012; Schopp, 2009; Toh, 2010; Bektemirov, 2019). These days, the general tendency to make multimodal stories about Batman more 'realistic', to shift from a superhero framework to the framework of modern drama, and to rely on the existing media templates, adds to its powerful appeal.

METHODOLOGY AND AIMS

Social and linguistic discursive studies has so far been centred mostly on verbal activity and, consequently, on homogeneous, monocode texts. However, with the development of technologies and a shift from verbal

communication to the multimodal one, the number of multicode varieties of texts has been increasing rapidly. This trend has been recognized by linguists who proposed to extend the term text to those instances of human communication where language forms a strong relationship with the non-verbal codes, forming multicode messages based on synthesis of the verbal and the non-verbal (M. A. Efremova; A.G. Sonin; Yu.A. Sorokin; G. G. Slyshkin; E.F. Tarasov; A.N. Zaretskaya). It would not be too far-fetched to suggest that such texts not only contribute to the already established and well-developed kinds of discourse, but may form some discourses by themselves. This may be especially true for those corpora of texts which were originally multicode (for example, comics), or which originated from multicode ones (for example, fiction based on comics). We might assume that these days such discourses are experiencing a period of rapid expansion, involving all kinds of monocode and multicode messages.

This proves to be true of texts targeted at wider audiences, since nowadays these tend to be predominantly multicode. The reason for this is not hard to find: texts which rely on the non-verbal, mainly visual, component are comprehended much faster than the verbal ones (S. McCloud; A.G. Sonin). Modulated by speech, they appear to be most widespread and far-reaching, with their audience being as wide as possible in terms of gender, age, race, regional and social identity, etc. Not infrequently such texts rely on the existing and well-known cultural codes, particularly precedent plots, or myths, adjusting them to the intellectual, psychological and technological demands of the audience/audiences.

In this paper an attempt is made to give a general overview of a *multimodal discourse*, outline its thematic scope, describe the typology of texts which constitute it, trace the main trends and conditions of its origins, evolution and further development. *The discourse of Batman* is viewed as the object of multidisciplinary study of semiotics, linguistics, cultural and art studies, and understood as cognitive, culturally bound process of conceptualizing, aestheticization and reaestheticization of cultural codes, manifested in a variety of mono- and multicode, mono- and multimodal texts. The need to unite all Batman texts under one umbrella term is preconditioned by the fact that texts about Batman, though diverse, retain their semantic and semiotic relatedness, forming a unified complex multimodal discourse.

Batman discourse is understood, firstly, as a corpus of texts about Batman, with their elements being in constant dynamic process of intersecting and influencing each other, and, secondly, as the process of recoding of the discourse's meanings in the emerging texts. The recoding of

meanings is caused by the demand of a new, more up-to-date look at the old texts and themes which results in perpetual reinterpretation and reshuffling of the same events. The latter accounts for the generally *intertextual*, *self-referential* and *interdiscursive character* of the discourse.

BATMAN AS PART OF CONTEMPORARY MYTHOLOGY

The myth of Batman shows all the characteristics of a contemporary myth. Oriented at an archetypal story, it is a collective dream of modern society (Talal, 2019): while it can hardly boast any single authorship, it is a continuous story-telling process, supported and maintained by a crowd of authors and an equally vast audience of most active and energetic fans. Like any archetypal story, the myth of Batman

> "unearths a universally human experience, then wraps itself inside a unique, culture-specific expression" (McKee, 1997, p. 4).

In terms of James Joyce (*Finnegan's Wake*), it presents a *monomyth* – life and wanderings of a hero, normally following a common to all heroes' pattern of ordeals and tests (Campbell, 2004). The opportunity to identify ourselves with the hero is what never ceases to attract our attention to superhero myths, as

> "heroes have qualities that we all can identify with and recognize in ourselves. They are propelled by universal drives that we can all understand: the desire to be loved and understood, to succeed, survive, be free, get revenge, right wrongs, or seek self-expression" (Vogler, 1998, p. 28).

By placing eternal human problems in the allegorical form of a fairy tale – a myth – we can draw attention to the core of the old problem. This kind of device was described by Viktor Shklovsky as '*defamiliarization*' («*остранение*»):

> "The end of art is to give a sensation of the object seen, not as recognized. The technique of art is to make things 'unfamiliar,' to make forms obscure, so as to increase the difficulty and the duration of perception. The act of perception in art is an end in itself and must be prolonged. In art, it is our experience of the process of construction that counts, not the finished product"[1] (Shklovsky, 1925, p. 11).

Thus, to make old ideas and images look new, we must give them a new shape, present them in a new shell; to make the reader/viewer comprehend these ideas as unfamiliar and revelating, we must surprise him/

1 The quote is in the translation by Benjamin Sher.

her by the so-far unknown, brand new form, rather than to make him/her recognize the already familiar shapes and patterns.

To attract such a continuous attention, which in case with Batman spans more than eight decades, a myth has to address not only truly universal issues but to explore the *behavioural patterns* – a contemporary myth is not a form of knowledge as it used to be in the ancient times, but rather a call for action (Sharipina, 2007). Superheroes are not just echoes of ancient ideas. As A. F. Losev aptly put it, mythology is not

> "an immovable picture, albeit beautiful, but constantly developing human thinking which reflects the equally dynamic, restless and creatively developing historical reality" (Losev, 1996, p. 15).

Mythology is in constant evolution and reinterpretation. According to Roland Barthes, myth is not a relic of archaic consciousness, but part of modern culture that is semiotically realized in literature, comics, cinema, television, advertising, etc. (Barthes, 1996).

Just like ancient myths, contemporary myths investigate both the *ideal* and the *ordinary* (or perfect and imperfect) which make them so alive and stimulating (Losev, 1990). Man has always been keen on trying to achieve what cannot and will not be achieved – the ideal picture of the world, a kind of meaningful harmony of all the elements as it is seen by gods/a God. To overcome the ugly daily routine of life, man has believed to be in need of superpower – unnatural, unattainable qualities which would help him build a perfect world. As a result, comic superheroes can do things ordinary people wish they could do but cannot – they make human dreams 'come true', at least in story-telling.

Yet the elements of superhero myths can be *mythical* proper – those that cannot be found in reality (unrealistic), and *lifelike* – those that can be found in reality and are part and parcel of everyday human life (realistic). *Lifelike* traits help the recipient of the myth identify themselves with its characters. To become a myth, a story needs to contain components that can never be found in reality:

> "mythical embraces everything which is unique, which happens rarely, if ever at all" (Talal, 2019, p. 40).

Most often, uniqueness implies deep and out-of-the-box observations about life, specific details and characteristics of a situation or person. Comics, especially superhero comics, fit the description perfectly, as almost everything concerning superheroes is larger than life: they are not just heroes, they are *super*heroes, who usually possess some *super*powers;

they fight not just villains but *super*villains, who represent a far greater threat. Everything is taken to the extreme; life and death of the whole city/planet/planets/the universe depends on them. Superhero stories are *mythical* throughout, they are as *not lifelike* as it is possible, which might be the key to their everlasting popularity.

The dichotomies of the *ideal* vs. the *ordinary* and the *mythical* vs. the *lifelike* may intersect sometimes, yet unrealistic does not always mean perfect, and the realistic is not necessarily the embodiment of the imperfect. The combination of all these contradictions in myths leads to the fact that

> "a myth is not a metaphysical construct, but a truly, materially and sensually created reality, which is at the same time disembodied from the ordinary course of action" (Losev, 1990, p. 61).

Comics, as well as many other manifestations of art, inherits a lot of symbolic units of mythical pratext (Kozlov, 1999). The cyclical nature and the presence of twin characters, as distinctive features of mythical pratext (marking its main characteristic – non-discreteness), are reflected in the serialized nature of comics (Ibid.). Batman's villains are in a way his counterparts – his 'twins', so to speak:

> "Demonstrating everything from psychopathology to narcissism Batman's archenemies also offer twisted mirror images of Batman himself" (Hull, 2008).

Therefore, Batman himself becomes a deeper and more complicated character when compared with his 'twins' – they show the reader how close Batman really is to every of his villains. The mythical binary of good and evil is reversed into the question "what if?":

> "Batman sees how his methodologies can go horribly wrong if he goes over a certain line. Penguin is bureaucracy gone bad. If Batman or Bruce Wayne let his foundation be used immorally he could become what Penguin is" (Ibid.).

The Nolan trilogy also shows a few mirrors: Ra's al Ghul is

> "someone who our hero could become, had he succumbed to the temptation of revenge. Another villain of the movie – the Scarecrow – also serves this goal: just like Batman, he uses fear to suppress criminals, but, unlike him, he enjoys his power. In short, Ra's al Ghul is a manifestation of Bruce's rage, while the Scarecrow is a manifestation of his vanity. Wayne copes with both on his way to becoming a superhero" (Bektemirov, 2019, p. 41).

Twins in mythology are not just opposites: they are also deeply connected, they share a very strong bond. Joker's crazy obsession with Batman partly shows this:

> "I don't really think I can sit back and watch you die. It's selfish really, but we need each other. Life would be so boring without you. Who would I talk to? Who would really understand me?" (Hill, 2011)

Another mythological element, marked by the graphic form of a comic book, is *zoomorphism* which serves as a link between modern comics and ancient mythical texts. This connection is further determined by the gaming sphere of human culture (Kozlov, 1999) (an outstanding example of zoomorphism in comics is *Maus* by Art Spiegelman (1980–1991), where different nations are presented as different animal species (Spiegelman, 1996)). In *Batman discourse* animal metaphors play an important role: not only is the main hero linked to an animal (a bat), but other characters also have animal roles (Catwoman, Penguin, an organized crime group – the Court of Owls, etc.).

The mythical (in close connection to the gaming sphere) permeates the form, structure and content of comics, endowing the latter with artistry and giving a certain originality to its structural organization (which clearly demonstrates the game element of human culture). Due to the proximity to the gaming sphere, there is a game element in any part of the mythical that can ensure the destruction of the myth – *demythologization* (Kozlov, 1999).

The dichotomy of the *ideal* and the *ordinary* forms the bone structure of Batman discourse. The idea of Batman *is* the idea of perfection, which Bruce Wayne struggles to achieve and personify. To quote Alfred, the loyal butler: "Master Bruce has a very clear idea of human perfection towards which he constantly strives, you understand. The absolute physical mastery of the top martial artists, gymnasts or yogins, the logical and deductive skills of master philosophers, forensic scientists and detectives, the understanding, discrimination and moral clarity of ultimate Zen adepts… Need I continue?" (Morrison, 2010). This is what Bruce himself replies when told "You did all you could": "No. There's always more. I can push harder. I can be better" (Snyder & Paquette, 2016). Bruce Wayne created a perfect figure – Batman:

> Alfred: "Know your limits, Master Wayne."
> Bruce: "Batman has no limits."
> Alfred: "Well, you do, sir" (Nolan, Thomas & Roven, 2008).

Yet a myth would not be alive without the opposite component, the *ordinary*. In the Batman myth the imperfection of the world is striking, that is why the contrast between Batman and the criminal city is so visible. "If you're Batman and you're dealing in a world of Gotham City – nothing is good. It's all dirty" ([Warner Bros. Entertainment], 2013). Batman struggles to make things better but he needs to fight the scum of the city – the criminal underworld and the corrupt police force alike: "You cannot get a working Batman if you have a police force that's doing its job" (Ibid.). More than that, Batman himself was born out of ugliness of life: a little boy Bruce Wayne could not cope with the sudden meaningless death of his parents and created Batman as the embodiment of perfection whose mythological forces fight with the imperfection and meaninglessness of the world: Batman will always win because he is Batman. His arch-enemy, Joker, on the other hand, represents the struggle to *demythologize* Batman. For Joker, everything is an accident that does not have any meaning:

> "You think it all breaks down into symbolism and structures and hints and clues. No, Batman, that's just Wikipedia" (Morrison, 2010).

These two characters represent opposite forces: Batman is trying to achieve perfection which Joker denounces:

> "Batman says, philosophically, we can acknowledge an imperfect world. We can acknowledge that we have to step outside of social norms but that doesn't make the social norms meaningless. The Joker says the presence of random injustice means that there is no justice. The fact that innocence can be destroyed means there is no innocence. So your life is a joke. <…> It's a moral challenge. It's an intellectual challenge. And Batman can't let that go. The Joker isn't just threatening him physically. He's threatening the premise of Batman's existence" (Hull, 2008).

Justice is perfection that can never be fully achieved because it is the existence of injustice that makes Batman work – Batman is not needed in the just world. Batman, as a mythical character, seeks purpose in his life and it is what the audience may want to find in these stories.

AUTHORSHIP OR AUTHORSHIPS?

One of the keys to the phenomenal popularity of Batman as a character in different media industries and among the audience is its *authorship/authorships*. Although the original comic stories about Batman cre-

ated by Bob Kane and Bill Finger in 1939 were the springboard for Batman character, there is *no prototext,* but a tradition maintained throughout time by individual authors/groups of authors. This means that each of the texts that comprise *Batman discourse* has an equal claim to originality and overall impact on the discourse with all the other texts of the corpus. This does not necessarily mean that all the texts and even media have been equally influential – quite the contrary. Still, narratives produced by different authors are equal in their right to contribute to the character, to develop the subject to this or that extent.

The serialized nature of Batman texts allows to explore different aspects of the Batman myth in different stories. Authors have the ability to concentrate on what is interesting for them, fully aware that other pivotal points will be (or have been) explored by other authors in other stories. For example, in Batman discourse the stages of *the Hero's journey* (Vogler, 1998) are not usually present all at once but explored bit by bit in various texts, not necessarily connected. Another curious thing is that in Batman discourse *the Inmost Cave* (Ibid.) has a slightly different meaning. In *Batman Begins* (Nolan, Thomas, Roven & Franco, 2005) Bruce Wayne goes to a batcave to fight not a monster but his own fear of bats – he fights something within himself, not an external reality, yet the classical formula works and an additional layer of meaning is also there: Bruce conquers the fear and decides to *embrace* the monster he was afraid of. In various hero stories different stages may be explored to this or that extent; in Batman discourse nearly all of the stories take place when he is already a hero. Probably, that is why Batman discourse has been able to live that long: most characters are interesting on their way to becoming heroes and then disappear from view, yet Batman was already a hero from the start in 1939. He is compelling in being a hero, not only in becoming one.

There is, however, more to it. As it is often the case with the phenomena of popular culture, Batman discourse is largely influenced by the tastes and needs of the public and, particularly, its fans; in other words, is *interactive* throughout. Thus, for example, one of the characters, Jason Todd (the second Robin) was very unpopular among Batman fans, and eventually the authors of the comics created a grave situation for him in the plot, at the same time requesting the readers to vote by calling different numbers (the one for Jason to live and another one for him to die). More than 10 000 votes were cast, with a few voices in favor of his death: in 1988, the character Jason Todd was killed by Joker in *Batman: A Death in the Family* (Starlin, Aparo & O'Neil, 1988). This, however, did not prevent the next group of authors from giving the character another chance

and in the 21st century, Jason Todd was resurrected: Batman discourse got an angry vigilante, much more cruel than Batman.

Nevertheless, the interest to the opinion of the fans has neither been stable, nor decisive. Tim Burton, when creating his films about Batman, paid little to no attention to what fans would think of his films, claiming that he was making a mass product. When approached by the fans who stated that they did not want Michael Keaton to play the lead, he said:

> "This is too big a budget movie to worry about what a fan of a comic would say" (Uricchio & Pearson, 1991, p. 184).

Yet sixteen years later, Christopher Nolan had a completely different view on the subject: the question of authenticity of the character was raised, several documentary films appeared that connected Nolan's trilogy to Batman comic books. Will Brooker (2012b) argues that only several Batman texts, mainly those created after 1986 (which is perfectly understandable because it is impossible to unite under one Batman interpretation all the other contradicting interpretations), were used as the source for the trilogy. Nolan's crew relied on them as the most famous and well-acclaimed ones: although not the only ones, they had won the unanimous love and support of the fans and, as such, could serve as a reliable, both artistically and commercially, source for *The Dark Knight* trilogy. As Round aptly put it, "studios now court fan approval, both in the terms [of] <…> advance screenings at conventions and so forth, but also more subtly, by promoting auras of authenticity and faithfulness around adaptations and products" (Round, 2014, p. 152).

Yet the problem of a *faithful* interpretation remains. As it is the case with Batman, fidelity becomes a rather abstract and conventional notion: it is flexible, dynamic, subject to changing over time – a *faithful* idea of what Batman is was different fifty years ago. Basically, a *faithful* notion of Batman at any given time is what contemporaries think Batman should be like. This makes the discourse extremely attractive both to authors who have the opportunity to express themselves without the fear that their interpretation will be considered 'unfaithful', and to readers who retain their elusive right to argue about different interpretations, without limiting themselves to the opinion of one 'true' author:

> "'Truth' and 'reality' <…> are meaningless in relation to the Batman" (Brooker, 2012b, p. xi).

It would not be too far-fetched to suggest that the discourse is a sustainable creative process conducted by *collective functionally differentiated*

authors (to use the term of G. G. Slyshkin and M. A. Efremova (Slyshkin & Efremova, 2004)) of several generations, working in different media. The idea of fidelity in this process is then a matter of motifs and specific means of narration, rather than one 'true' story that has to be followed or violated:

> "*Batman Begins* was faithful not so much to a source text, or even a set of source texts, as to an underlying mode of comics authorship through its creative reuse and revision of existing motifs and narrative strands" (Brooker, 2012b, p. 117).

The unique creative situation with the discourse of Batman results in the stable growth of the number of authors. This is largely accounted for by the great potential for development, backed up by careful monitoring of the audience's attitudes and wishes, as well as rapid development of multimedia technology. Thus, the discourse is a continuous *dialogue* of authors and audience spanning several decades.

TWO POLES OF BATMAN

The corpus of comic books about Batman is enormous – it is a collection of stories created at different times by different authors, where each writer has their vision of the hero: these differences may be striking enough to let the hero be identified by the name of the writer, like, for example, Miller's Batman, Snyder's Batman, even Nolan's Batman and Burton's Batman. However meaningful and compelling Batman's interpretations in other media may be, Batman is, first and foremost, a comic book character. Batman discourse is greatly defined by the medium of comics and its specific ways of building up the narrative. *Symbolism* of comics is embedded in the discourse where mythological inclination to symbols and specific expressive means (very laconic and symbolic narration) go hand in hand, that is why the medium of comics suits modern mythology so well.

From the very start, almost all the basic features of the character were established: a vigilante wearing a black costume with black bat wings (the first superhero to be given a demonic look) and fighting crime. Unlike many other superheroes, Batman was human and did not possess any superpowers; to combat crime he used his enormous intellectual potential and perfect physical shape. This is how Batman is described in the 27th issue of *Detective Comics* where he debuted: "The "Bat-Man", a mysterious and adventurous figure, fighting for righteousness and apprehend-

ing the wrong doer, in his lone battle against the evil forces of society… His identity remains unknown" (Kane & Finger, 1939a).

In ordinary life, Batman is Bruce Wayne, a millionaire playboy, who spends a lot of money developing new technical gadgets to be used by Batman. The story of the character is shown in one of the first issues: the 33rd issue of *Detective Comics* tells that Bruce witnessed his parents' murder when he was only a child. Shortly after that Bruce swore "to avenge their deaths by spending the rest of my life warring on all criminals" (Kane & Finger, 1939b). The death of the parents became an essential part of Batman's story, told and retold in each successive comic book of the cycle, and a trigger of the plot: had his parents survived that night, he would never have had to become Batman. It is in the first issues that the character of Batman acquires psychological motivation: he is a superhero who wishes he did not have to exist – he would love to live in a world where crimes are not committed, yet, realizing it is impossible, he does everything in his power to reduce crime. It is interesting to note, though, that this character stands against all kinds of utopias and dictatorships (even when dictators are 'good' so to say); he believes in free choice. *Detective Comics #33* also shows that Bruce Wayne spent many years preparing his body and his mind for the task he is committed to, and explains the choice of bat as his sign: while he was thinking which kind of disguise would strike terror into the hearts of criminals, a bat flew in the open window; Bruce took it as an omen and decided to become Batman. These three fundamental motifs took only one page and a half in 1939. Much later, when realism and psychology began to make their way into comics, Bruce's childhood and especially youth were explored in greater detail (for example, *Batman: Year One* (Miller & Mazzucchelli, 1987)).

There is, however, one more trait that distinguishes Batman from all the other characters: he does not kill. His aversion to weaponry, particularly to guns[1], results from the tragic death of his parents he witnessed as a young boy (in any retelling of the story it is a gun). Batman does not want anyone to be killed or to feel the pain he felt when his parents were murdered. He protects innocent people from criminal acts and spares criminals because he believes he cannot be a judge – his job is to find the guilty and hand them over to the police: "Remember, we never kill with weapons of any kinds!" (Kane & Finger, 1940b).

Almost all Batman stories are set in Gotham City (first introduced as Batman's place of residence in *Batman #4* (Kane & Finger, 1940b)) – the

1 Yet this was not always so: in the first year of Batman's existence, he killed criminals and sometimes later he did something that he probably should not, for example, in Detective Comics #572 (Barr, Roy & O'Neil, 1987) Batman used a criminal as a human shield. Nevertheless, these are the exceptions generally considered to be not in Batman's character.

most corrupt and criminal city in the USA (*Batman: Year One* (Miller & Mazzucchelli, 1987)), which Batman/Bruce Wayne wants to make a better place. Bruce Wayne lives in Wayne Manor, which he inherited after his parents' death. The mansion is maintained by Alfred Pennyworth (who first appeared in comics in 1943), the Wayne family's butler and a friend. Batman is often helped by his assistant Robin (since 1940 more than four different Robins have appeared in comics) who originally was designed as a sidekick. Batman has an ally in the Gotham City Police Department – Commissioner Gordon (this character being as old as Batman himself, both debuted in 1939).

Over the years, with more and more comics about Batman coming out, all this has become background knowledge or a shared code: everyone knows it, yet very few people have read the first printed stories about Batman. The reason is that over the years the same events of Batman's story have been written and rewritten multiple times, amounting to an extensive *corpus of multicode texts* which, taken together, constitute Batman discourse – a specific kind of discourse which takes more than just comics about Batman, but extends to incorporate other media (cinema, video games, etc.), which with time have become indispensable for understanding the character and its place in modern culture.

However, it would be a mistake to believe that there is some 'true' idea of what Batman is and what he is not. There is undoubtedly some shared concept of Batman, some basic features described above which 'signal' the character, but everything else may vary from author to author, sometimes developing and interpreting not what Batman *is* but rather what he *could be*. However, it would not be too far-fetched to say that all the interpretations of Batman have so far been located mainly between *two poles*, namely, a 'dark' Batman and a much more 'kid-friendly' Batman: less dark, more funny. The quintessence of the latter interpretation is to be found in the once popular 1960s TV series *Batman* (Dozier, 1966–1968): "The Adam West TV-show, which was a comedic take on Batman, was really popular for a couple of years. But when it went away, it went away like somebody turned off a light" ([Warner Bros. Entertainment], 2013). In the end, DC Comics had to either stop publishing Batman comics or find a way to revive the audience's interest in the character. Thus, in the late 1960s, comic books about Batman were taken "back to his darker roots" of Bob Kane and Bill Finger's initial interpretation (Ibid.) by Denny O'Neil and Neal Adams, whose comics marked the transition period which ended with the appearance of Frank Miller, who completely redeveloped the story, making it more 'adult', oriented to grown-ups rather than to kids. Miller's Batman graphic novels were intended as a profound

commentary on such social vices as crime, corruption terrorism, deprivation, etc. The success of most famous Miller's *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986) and *Batman: Year One* (Miller & Mazzucchelli, 1987) highlighted both the potential of the art to challenge the spirit of the time and to focus in the most engaging manner on the most burning issues: according to Michael Uslan, "Frank Miller deserves a huge amount of credit for paving the way for everyone to a more sophisticated method of graphic storytelling, to a Gotham city we could all finally believe in, and to a new Batman that everybody could identify with and at the end of the day just believe in him" ([Warner Bros. Entertainment], 2013).

DC Comics tried very hard to eliminate funny Batman from the minds of the readers. In his book *Hunting the Dark Knight* (2012) Will Brooker applies Mikhail Bakhtin's theories of carnival to Batman discourse. In his opinion, "these theories intersect with the concepts of intertextuality and the model of Batman texts as a matrix" (Brooker, 2012b, p. 135). At the heart of Bakhtin's understanding of carnival lies a 'two-world condition' (Bakhtin, 1984, p. 6), the dynamic relationship between the official and the carnival: any formal event has its carnival opposite, a parody. Will Brooker states that "each of the main villains is Batman's circus counterpart, imitating and exposing the absurdity in his solemn obsessions" (Brooker, 2012b, p. 137). The 1960-s TV Show showed the viewers the funny carnival, and after that DC Comics tried to suppress the carnival by launching a dark Batman interpretation, just like carnival was suppressed in the culture of the seventeenth and early eighteenth centuries: "the grotesque related to the culture of folk humor was excluded from great literature…" (Bakhtin, 1984, p. 33).

The theory of Mikhail Bakhtin can also be successfully applied to the figure of the Joker – a clown with 'positive regeneration power' (Ibid., p. 38) that is later reduced to a minimum: his regenerating laughter is transformed into sarcastic laughter, and the clown becomes a sinister figure. Starting from the 1980-s the Joker is no longer a funny figure, but a terrifying laughing psychopath. The character of the Joker has been redefined and reinterpreted more than once. For example, in Batman (Guber, Peters & Burton, 1989) the Joker is not really a madman, but rather a gangster, or even an infantile gangster (Bektemirov, 2019). In The Dark Knight (Nolan, 2008) this character was interpreted through the prism of the 9/11 events, with the Joker becoming a merciless and ruthless terrorist. It is worth noticing that initially the Joker was not created funny: in his 'debut' issue (Batman #1 (Kane, 1940a)) he killed several people and was described as 'diabolical' and 'ruthless'. In that issue the Joker's actions are also described as 'grotesque', which rings very much in tune with Bakhtin's de-

scription of suppressed carnival: "The result is a broken grotesque figure" (Bakhtin, 1984, p. 53).

In spite of all the attempts to disguise the funny side of Batman discourse, to suppress the carnival, "even in his darkest, most military, macho and rational incarnations, carnival was never far from the surface" (Brooker, 2012b, p. 174). Frank Miller's works of the 1980-s grounded Batman very firmly in the grim world, close to reality. However, as Brooker puts it, "Even the most stripped-down, contained, individual utterance only achieves a 'tension-filled unity of language', haunted by the repressed voices of the others from which it inevitably borrows and with which it inevitably interacts" (Ibid., p. 150). In other words, it is impossible to fully suppress texts that are found temporarily inappropriate: trying to exclude some meanings, we only bring them to the light, give them a new life. Thus, here we observe the main characteristic of any discourse – intertextuality and interplay of texts. Starting with Grant Morrison – who in his works made Batman's silly sides visible without destroying the seriousness of the character – DC comics stopped pretending that some parts of Batman's history never existed[1]. Will Brooker believes that it obviously made Batman's character deeper; Batman has his carnival side, his 'Jokerside', which needs to be kept in check: "a Dark Knight who struggles against his own Joker-like aspects is more interesting than a character without conflict" (Ibid., p. 177).

The story about Batman is more than eighty years old, with the comic books coming out regularly since 1939 and never interrupted. The myth of Batman has been reinterpreted more than once, the interpretations drifting between the two poles. Batman as the central figure of the discourse is everything he has ever been and that he can ever be, he is

> "ridiculous and fearsome, a fatherly protector, a big boy scout, a grim vigilante and a gothic guardian" (Ibid., p. 153).

Yet the two poles are not limitations and can be joined by a third one where Batman will pose a danger for the world – such attempts have already been made.

1 Yet, there is a selective policy: some works are considered to be "true" and others are alternations of the story.

COMICS, ANIMATION, VIDEO GAMES: INTERTEXTUAL AND INTERDISCURSIVE TRANSFORMATIONS

Comics as a medium lends itself to a very high degree of *intertextuality*, with each successive book in a series relying heavily on the previous corpus of comic texts, as well as showing the next step of development – not always and not necessarily closely related to the previous parts. In general, such big comic book series as Batman are a constant repetition of the same events, seasoned with a pinch of a small number of new facts. It means that something new in comics is almost invariably 'wrapped' in something old. This understanding of the nature of comics brings us to Barthes' 'scriptor' (Barthes, 1977): it goes not only for Batman's own story (parents' murder, the appearance of a bat, etc.) but also for the frequent return of his villains. Most of Batman's major villains were introduced in the 1940s and still fight with Batman fairly often. Yet it does not mean that writers have no space for creativity in such circumstances or that they choose to repeat the same events in order not to bother themselves with inventing something new. We could say that Batman comic book writers express themselves through "a variety of writings, none of them original" (Ibid., p. 146). This, however, makes Batman as well as his opponents deeper and more thoughtful characters with every new story, as, like readers, writers see the characters differently and portray them differently (this is the case with Miller's Batman, Snyder's Batman, etc.).

Intertextuality of comics, due to its multicode nature, is either *verbal* or *visual. Verbal intertextuality* can be found in direct verbal quotes. For example, in *Batman: Death of the Family* (2013) Batman is told to retract his allies because they make him weak (in Joker's opinion): "...so that you may be reborn as the Bat-man this city deserves!" (Snyder & Capullo, 2013). Batman became a proper name many decades ago, however, in the first two issues (*Detective Comics #27, #28*) of Batman comic books Batman was called "the "Bat-man"". Thus, the Joker's idea is enhanced by the reference: the Joker wants Batman to go back to his roots (to the beginning of his comic books), to abandon all his friends and allies he has acquired over the years.

Verbal intertextuality can also be found in those cases where the reader is reminded verbally of the events that happened in some other Batman texts. For example, *Batman: Damned* (Azzarello & Bermejo, 2019) contains a great deal of allusions to the graphic novel *Batman: The Killing Joke* (Moore & Bolland, 1988). *Batman: Damned* opens with a vague reminder of the main joke from the graphic novel:

> "Reminds me of an old joke. Something to do with insanity an' a beam of light. Not much on the details. The punchline tho...? It's about a FALL"[1] (Azzarello & Bermejo, 2019).

This extract does not explain the original joke, the reader is supposed to know it. Yet *Batman: The Killing Joke* is of such paramount importance for Batman discourse that it is hard to imagine that a person who reads *Batman: Damned* might not know *Batman: The Killing Joke*.

Visual intertextuality in comics presupposes certain similarities between panels from different comic books. The similarities may be striking, like in *Batman: Damned* which took a lot from *Batman: The Killing Joke*. In the latter, Joker is *born* when a man who lost everything in "one bad day" survives the chemicals he fell into. In *Batman: Damned*, Joker survives a lethal fall from the bridge and therefore is *reborn*, while Batman (who has just broken his code, deciding not to save a falling criminal) is dying on that same bridge because of knife wounds.



Fig. 1: Batman: The Killing Joke (Moore & Bolland, 1988)



Fig. 2: Batman: Damned (Azzarello & Bermejo, 2019)

1 The joke in Batman: The Killing Joke runs as follows: "See, there were these two guys in a lunatic asylum... and one night, one night they decide they don't like living in an asylum anymore. They decide they're going to escape! So, like, they get up onto the roof, and there, just across this narrow gap, they see the rooftops of the town, stretching away in the moon light... stretching away to freedom. Now, the first guy, he jumps right across with no problem. But his friend, his friend didn't dare make the leap. Y'see... Y'see, he's afraid of falling. So then, the first guy has an idea... He says 'Hey! I have my flashlight with me! I'll shine it across the gap between the buildings. You can walk along the beam and join me!' B-but the second guy just shakes his head. He suh-says... He says 'Wh-what do you think I am? Crazy? You'd turn it off when I was half way across!'" (Moore & Bolland, 1988).

The allusion is also transparent in *Batman: Hush* (Loeb & Lee, 2003): the episode takes place right after the murder of Thomas and Martha Wayne, when young Bruce makes a vow to himself to fight criminals.



Fig. 3: Batman: Year One (Miller & Mazzucchelli, 1987)



Fig. 4: Batman: Hush (Loeb & Lee, 2003)

Batman: Year One explores Bruce's period of life prior to his becoming Batman. Almost any Batman text that touches upon Bruce's past refers to *Batman: Year One*, with *Batman: Hush*, being no exception. Despite the clear allusion, panels are still different: the second one is much more emotionally mixed. In *Batman: Year One* we see dedication in Bruce's eyes, in *Batman: Hush* not only dedication but also an enormous amount of pain and anger can be seen. Bruce is going to become the greatest crime fighter the world has ever seen but he is also a human who has his doubts and sorrows. This is an example of reinterpretation of the myth. The event remains unchanged, but Bruce's feelings are seen in a slightly different way.

Verbal and *non-verbal intertextuality* may go hand in hand. For example, in *Batman: Hush* one of the panels is very similar to the one of *Detective Comics #33* or *Batman #1* (they used the same panel). The intertextuality here is not only visual, but verbal, too: in 2003 the word 'Batman' had been a proper name for a very long period of time, but in this panel the authors used the definite article before 'Batman', clearly referring to the

panel from 1940 (further in the graphic novel the definite article is not used before the name).



Fig. 5: Batman #1
(Kane & Finger, 1940a)

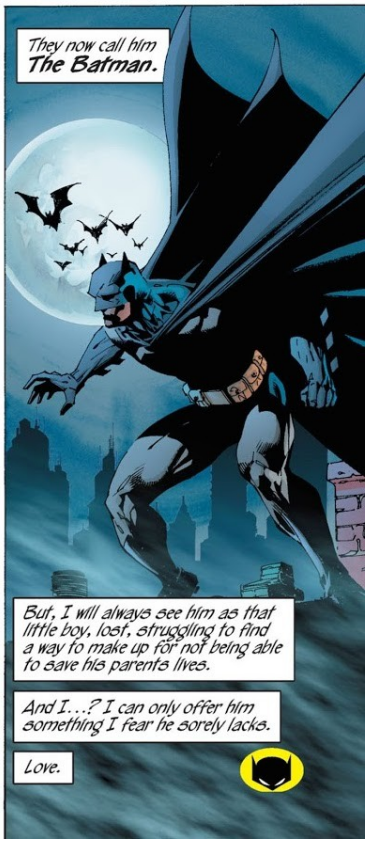


Fig. 6: Batman: Hush
(Loeb & Lee, 2003)

One of the key features of Batman discourse is its *self-referentiality* (in terms of D. Bordwell, '*self-consciousness*'): all Batman comic books are in constant controversy with each other, highlighting different traits of the characters, offering this or that interpretation. However, intertextuality and self-referentiality of Batman discourse go far beyond the discourse of comics, to reach other media – cinema, animation, etc. All these, when dealing with Batman, become intertextual, self-referential and *interdiscursive*. That being the case, comics, cinema, video games, animation, books, audio plays, etc. freely refer to each other: not only do cinema and animation refer to comics, but comic books, in their turn, refer to other media, thus, for instance, in the panels of *Batman: White Knight* (Murphy, 2018) we may find a lot of references to different Batman films and TV series: *Batman* (Guber, Peters & Burton, 1989) (fig. 19), *Batman* (Dozier, 1966–1968), Lego Batman (for example, *The Lego Batman*

Movie (Lin, Lord, Miller, Lee & McKay, 2017)), *Batman: The Animated Series* (Timm & Radomski, 1992–1995), *Batman Begins* (Nolan et al, 2005), *Batman: The Killing Joke* (Moore & Bolland, 1988), to name just a few.



Fig. 7, 8, 9, 10, 11, 12: Batman: White Knight (Murphy, 2018)

Showing a great deal of links to other Batman texts, *Batman: White Knight* stands apart from the mainstream comics, with certain deviations made for the sake of the story, and the skeleton changed a bit so it would better fit the purpose of the creators. It explores whether Batman does more good or harm, and is united with all the other texts of the discourse, reminding the reader that interpretations sometimes even oppose each other, yet it is still one character, explored from different angles. *Batman: White Knight* enters a vast net of Batman discourse smoothly and firmly: on the level of the plot it alludes to *Batman & Robin* (MacGregor-Scott & Schumacher, 1997), one of the least successful films about Batman ever created – Gotham city is threatened by the mighty weapon (created by Mr. Freeze) that can freeze the city. The creators of *Batman: White Knight* borrowed a lame-duck plot and transformed it into something intriguing, again illustrating Barthes' concept of scriptor: they combined the already existing elements of the discourse in a new shape and added their own vision. The presence of two Harley Quinns in *Batman: White Knight* is another major example of intertextuality.

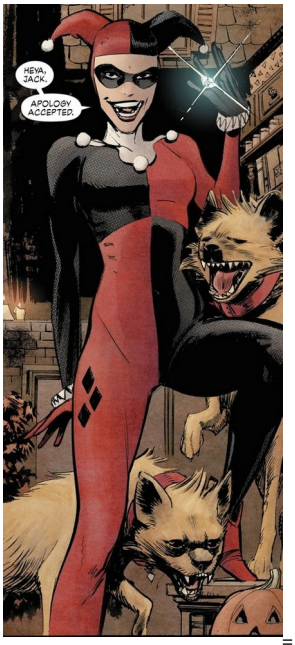




Fig. 13, 14: Batman: White Knight (Murphy, 2018)

The character was 'split' into two different versions relying on the history of the character. In *Batman: The Animated Series*, where Harley Quinn makes her debut, she wears a full cover suit and all she dreams of is to build a family with Joker. Yet over the years, in comics and films, Harley Quinn's appearance and character change: with her outfit getting more and more sexually appealing, she starts to have more psychological

problems. *Batman: White Knight* created two different Harley Quinn characters, relying on these interpretations: the first Harley Quinn even comments upon the appearance of the other Harley: "And don't get me *started* on the clothes. Kind of a step back for feminism" (Murphy, 2018) – a very self-conscious remark. Batman texts estimate each other within the matrix of texts, bringing to the fore some problems like a common sexual objectification of the character's image. The creators of *Batman: White Knight* created a Batman text with intriguing alternative story, simultaneously imperceptibly commenting on the other texts of the discourse. This self-conscious approach to creation revives the previous texts in a new creation and allows to smoothly enter the net of texts and tie up to the old ones.

Animation is one of the most rapidly developing Batman subdiscourses. This is largely due to the fact that, being very close to comics in the principle of constructing visuals (both are pictorial), it can enrich the imaginary, colourful world of a comic book with visual motion and sound. In other words, what has so far been transcripted graphically with the help of size, font, punctuation, etc., now acquires its own sound – characters get their voices. This has been very much appreciated by the fans of Batman. The most famous voice actors in Batman discourse are Mark Hamill and Kevin Conroy, their voices being now strongly associated with the characters and defining even the way the readers 'hear' comic books: "Working with Mark Hamill and Kevin Conroy is fantastic for us. Like most people, you know, when you read the comics, these are the voices you hear of Batman and Joker" ([GameSpot], 2012).

This cannot but influence modern comics, with the sound images being now fully imprinted on the minds of the audience – a fact that both comics and animation has to put up with. While comics might orientate itself in the way it represents voice qualities of the characters graphically and the voice quality of Mark Hamill and Kevin Conroy as Joker and Batman respectively, animation has to reproduce the same voices in every successive production which might be problematic. Yet any shift from the established sound image might put a production at risk and fail to attract the attention of the viewers. Paradoxically, voice as part of the sound dimension turns to be 'common property' for both comics and animation, and, unless cinema has nothing more to offer in the world of sound, it will remain so for the time coming (Heath Ledger's and Christian Bale's interpretations of the voices affected the discourse, yet did not appear in other Batman texts).

As for *video games*, the main difference is their profound *interactivity* which allows the player to *choose* the next step. There are different types

of Batman games: those in which your goal is to go through all the obstacles to get to the end to learn how the story ends (the *Arkham* series (Hill, 2009, 2011, 2015; Holmes & Richer, 2013)) and those in which your decisions affect the story (the *Telltale* series (Mudle & Stauder, 2016)). In terms of interactivity the second type is obviously more interesting (yet the first type may tell great stories as well, the *Arkham* series being a telling example). Is your Batman a cruel person or not? Will you beat the criminal up or only frighten him (even if it does not get you the information you need)? Will you trust Joker or not depending on his behaviour in the game? Will you try to save your friend, Harvey Dent, from becoming the Two-Face? In a video game the player acts, rather than watches the character to act: you are put into the character's shoes, and it is up to you to decide what to do. This social model allows the player to investigate *behavioural patterns* even better than other media. This is an extremely appealing trick, as the gamer is invited and encouraged not only to watch an extraordinary person, but to become one. Moreover, the mere offer of several possible narratives within one provides the gamer with a unique opportunity to act as a co-author of the text, a co-creator and a character at the same time. In a video game, Batman is you, and it is up to you to choose what kind of person he is/you are.

Interactivity presupposes an active involvement in the creation of the story. The voices of the characters in video games are as important as in animation. Here animation and games usually intersect (the same actors voice the characters for animated films and for video games). In terms of narration, video games contain elements of animation and the recreation of time, motion, and space are basically the same as in animation and cinema on the whole – video games use complicated narration tools like flashbacks as well. However, interactivity adds an original twist to the recreation of these categories: the player is not only watching the characters moving, the player is moving the characters. Interactivity means more freedom in relation to these categories. Not only motion but space and time as well are influenced by interactivity: there is an opportunity to change the view angle and to stretch or shorten time of the game.

Audio intertextuality and interdiscursivity are very important for video games discourse. All of the four games of the series *Batman: Arkham (*except for *Batman: Arkham Origins)* were voiced by Kevin Conroy (Batman) and Mark Hamill (the Joker), who have been doing these characters for more than twenty years, being best known for *Batman: Animated series* (Timm & Radomski, 1992–1995). Sefton Hill, *Batman: Arkham City*'s game director, commented on the importance of voices in the game: "*Batman: Arkham City* is essentially a character-driven experi-

ence, so the most important thing is to have the right voices for those characters" ([GameSpot], 2012). This is what the actors themselves said about their work and responsibility of being a part of the discourse: "I've been doing the character now for twenty years. The audience knows him as well as I do. They would know in a second if I did something… inauthentic" (Ibid.). Hamill's and Conroy's voices have grown to sound so authentic in the minds of the viewers that the new cast in *Batman: Arkham Origins* (2013) had to try very hard to imitate the voices of Hamill and Conroy. As a result, the voices are so similar that one might not even realize the change, as well as the replacement of the developer company (all *Batman: Arkham* games were developed by Rocksteady Studios except for this one). The creators of *Batman: Arkham Origins* did everything possible for the game to enter *Batman: Arkham discourse* smoothly and they achieved their goal: these four games are perceived as one story.

Video games are the most promising field of the discourse development since they provide a much higher degree of interactivity, when the audience stop to be 'mute consumers' of a product but become active participants and explorers of the theme. This caters for the practical realization of modern mythology, allowing the players to experience and to a certain extent develop the behavioural patterns better than in any other media, and to place themselves in the social model constructed by the game.

BATMAN AND JOKER IN FILM: FROM MYTH TO REALITY AND BACK AGAIN

Within the framework of the contemporary discourse about Batman, films seem to be as influential as comics themselves. During the last few decades a great deal of film productions about Batman have been released and got much acclaim among the audience, which is a good illustration of the fact that Batman has successfully crossed the borders between media. Nowadays, Batman film discourse has very strong influence on the discourse in general and it is mostly films that shape the way how most people see the character. Cinema affects the discourse of Batman greatly, yet it is not as loaded with references to other texts as comics. Films mostly use the same names of characters and share the same stories of their origin (with some changes). Although films use the same plot-skeleton as other Batman texts, every film-universe is separate from others. Basically, films more often than not serve as a source of borrowings for other texts; the number of references in them is quite limited.

So far *The Dark Knight* trilogy by Christopher Nolan has been the subject of a whole series of studies (Ackerman, 2008; Asay, 2012; Brooker, 2012b; Ip, 2011; McGowan, 2015; Pheasant-Kelly, 2015; etc.). To avoid any repetition of what has already been described in the literature on the subject, we shall just dwell at some focal points. *The Dark Knight* trilogy by Christopher Nolan relies heavily on the notion of *relatability* (the term coined by Christopher Nolan) – the immersion of the hero into a contemporary context, which is made easily recognizable and obvious. The relatability of Nolan's trilogy largely rests on three factors: 1) address to the social agenda of the day, a faithful portrayal of a contemporary western city, with its vices and threats; 2) greater psychological depth and motivation of Batman and other characters; 3) well-articulated 'realistic' film style, based on the existing generic templates (action film, detective film, superhero film, martial arts film, mystery thriller, etc.)

The Dark Knight trilogy is a cinematic metaphor of the contemporary Western society, which has evoked a great deal of parallels and associations with the true historical events. The 'play with realism' that the trilogy offers only sharpens the discourse, bringing in a new dimension in the classical comic story.

It is no surprise that Nolan chooses to be quite conscious about global threats since the September 11 attacks made an indelible imprint on the mentality and worldview of the American nation, leading to the national frustration and rise of fear. It was only natural that this dramatic event very quickly got its representation in art, in comics and superhero discourse as well[1]. The USA was never the same after the 9/11 attacks, so the questions raised by art also changed. Will Brooker in his article *The Dark Knight Rises* articulates one of the post-9/11 world's questions: "how far can we go in fighting terrorism with its own tools before we become terrorists ourselves?" (Brooker, 2012a). It is one of the topics touched by The Dark Knight (Nolan, 2008). Batman Begins is also a post 9/11 film, yet in the second film of the trilogy allusions are much more explicit.

Batman turns to be one of the most suitable characters to highlight the problem because despite being an outlaw, Batman very firmly distinguishes himself from criminals (therefore the question of a border between being outside the law and being a criminal is pivotal in this discourse). He does not always act by the book but he draws the line be-

1 To name a few examples, *The Amazing Spider-Man Vol.2 #36* (Straczynski, 2001) (called the "Black Issue" because of its completely black cover), released in November 2001, responded directly to the attack. In December 2001, a collective work *Heroes: The World's Greatest Super Hero Creators Honor The World's Greatest Heroes 9-11-2001* (Busiek et al, 2001) was published. Indeed, the greatest superhero creators participated in this work's creation (Stan Lee, Alan Moore, Paul Dini, Neil Gaiman, etc.). From 2002 to 2004, Art Spiegelman published his comic strips called *In the Shadow of No Towers* (Spiegelman, 2004).

tween himself and the evil he fights with. Batman has a strict moral code that he cannot break, he always verifies his actions in accordance with it. He has self-imposed restrictions to guide his war on crime (in this case, probably, war on terror) not to become a villain like in Harvey Dent's self-fulfilling prophecy: "You either die a hero, or you live long enough to see yourself become the villain" (Nolan, 2008).

In *The Dark Knight* Batman is forced to push the boundaries of his moral code because of the Joker's threat. Many see this to be a reflection of war on terror, Bush and Cheney's policy after 9/11. Thus, some researchers tend to believe that Batman in the film is on the side of the Bush administration, justifying their counter-terrorism policy (for example, Ackerman, 2008; Ip, 2010). However, this can hardly be confirmed if we take a closer look at the film. Batman, instead of legitimizing violations of his moral code in his own eyes, exiles himself at the end of the film: "We vicariously enjoy Batman's brutality against Joker, trusting him to eliminate the threat by any means necessary; but in doing so, he becomes a monster. In the film's final scene, Batman exiles himself, shouldering responsibility for his actions and accepting that he must be cast out from Gotham City" (Brooker, 2012a). He understands and accepts that what he has done can hardly be justified by the circumstances.

There are two more issues, closely connected to the war on terror in *The Dark Knight*: the surveillance and the interrogation with torture. It could be said that the surveillance somehow helped (which is believed to be an allusion to the NSA surveillance program run after 9/11), yet the surveillance in the film was a temporary decision. Steve Biodrowski states: "Unlike the Bush administration, it is clear that Wayne does not anticipate an unending war that will permanently justify an expansion of his powers" (cited by Brooker, 2012b, p. 203). Also, when creating it, Bruce laid the possibility of destruction in the system and gave access to it to Lucius Fox, who opposes the idea of "spying on thirty million people" and characterizes the program with three precise adjectives: "Beautiful. Unethical. Dangerous" (Nolan, 2008).

The idea of cost of the terrorist's capture is raised not only in the discourse about the film but in the film itself:

> - "With half the city feeding you sonar, you can image all of Gotham. This is wrong.
> - I've gotta find this man, Lucius.
> - At what cost?
> The database is null-key encrypted. It can only be accessed by one person.
> - This is too much power for one person.
> - That's why I gave it to you. Only you can use it" (Ibid.).

The temporality of such measures is reinforced by Fox's words: "I'll help you this one time. But consider this my resignation. As long as this machine is at Wayne Enterprises, I won't be" (Ibid). Batman deliberately limits his own access to the program because it is hard to give up the power once you have it.

Whether the surveillance proved to be a useful tool or not is questionable (it failed to show that the real threat was doctors, not clowns), yet the interrogation with torture (again, a possible reference to Bush and Cheney's policy) did not lead to anything at all. Despite the interrogation with torture, Joker gave Batman exactly the information Joker wanted him to know, and exactly when he wanted to give it ("You have nothing, nothing to threaten me with. Nothing to do with all your strength" (Ibid.)). When Batman threw Maroni from a height to get information, it was in vain, as the criminal did not know anything. The same happened when Harvey Dent threatened to kill Thomas Schiff. It means that the fight against terrorists by their own methods in the film did not work. It seems that *The Dark Knight* questions the policy if not criticizes: "*The Dark Knight* is more likely to ask the question of whether such means can be used to achieve such ends than to give a chewed and unambiguous answer" (Bektemirov, 2019, p. 42).

The layered narrative of Christopher Nolan's films perfectly fits the modern agenda. Different interpretations and levels of perception deepen the story, making it almost impossible to see the world as black and white: "What these curious potential parallels reveal is that the film's allusions are all conflicted and muddled, and as a result the film reflects the muddled collective subjectivity of the post-September 11 American culture, a subjective space in which we cannot know who is who, what constitutes the hero or the villain, what makes one a criminal, or what vision of justice we should embrace" (Schopp, 2009, p. 277).

In terms of form, *The Dark Knight* trilogy disrupts the tradition of a serialized format established by previous fragmented comic and film narratives, building up a coherent and consistent cinematic narrative, revolving around the personal story of Bruce Wayne as Batman from beginning to end: Batman comic books are a never-ending adventure, while *The Dark Knight* trilogy is a complete story, "beginning, a middle and an end" (Goldberg, 2012). At the centre of Nolan's trilogy is not politics or thousands of possible interpretations but rather a *biography* – a story of a man: "Every film has to be driven by story and story's driven by people, by characters, by the human face and what we recognise in it and what we're attracted to and what we hope for for that character. That relatabil-

ity is what drew me to Bruce Wayne's story because he is a relatable character who is extraordinary" (Ibid.).

The relatability of the Dark Knight trilogy paved the way to *Joker* (Phillips, 2019) – probably the most realistic text Batman discourse has ever produced. Creating a setting where Batman does not exist and Joker is not Joker but an ordinary person, shifts the discourse from the superhero genre to a much more 'realistic' *psychological drama*, a far cry from any superhero story. Already at the post-production stage, the film was criticized for justifying the killer. However, the goal was to draw public attention to the origins of crime, its social preconditioning and spread. The social grounding of the story has made it possible to investigate the problem of crime (be it mythical or real) by means of cinematic drama, which enables the viewer to treat the story as a metaphor of real urban crime. The story of Joker in *Joker* is bound to explain how society triggers the mechanism of multiplying crime and criminals.

Joker has a long history as a DC character, and he is also one of the most archetypal figures. "The image of the jester, trickster, Harlequin is one of the key characters in the world culture. According to one of the versions, Harlequin is initially head of the Wild Hunt, knocking travellers off the right track. Another prototype of the eternal rogue is the god Hermes, the patron of wanderers who also guides souls to the afterlife. Generally speaking, the Joker jester is associated with transgression, a transition state, a carnival space, where everything turns upside down and the laws no longer work. Therefore, even the kindest clown has the inherent potentiality for horror and an element of devilish ambiguity" (Gorelikov, 2019, p. 21).

Joker as a DC character was created in 1940: a ruthless murderer, he was equal to Batman in mind power. When comics in the 1950s were subjected to strict censorship (the Comics Code Authority), the character became less murderous, more clownish. Only in the 1970s (along with the general "darkening" of the discourse) was he allowed to go back where he started: a smart deadly villain who purposefully reflects Batman as if in a crooked mirror.

Like Batman, Joker has many different interpretations. In various media, Joker has so far been presented as a psycho and a criminal mastermind, a gangster and a terrorist, a murderous clown and a philosopher. Heath Ledger's Joker in 2008 made the whole world look more closely at one of the most captivating villains ever created, and motivated Todd Phillips to offer a new interpretation of this eternal (or, rather, infernal) character of culture.

In *Joker* the story is set in the Gotham of the 1980s. Utility workers are on strike, mountains of garbage in the city are growing, resembling the New York of 1981 ([Warner Bros. Entertainment], 2020). Arthur Fleck, an unsuccessful comedian, lives with his sick mother. He works as a clown in a small entertainment agency and dreams of a career as a stand-up comedian. Arthur suffers from a neurological condition causing sudden uncontrollable laughter, which makes him dependent on taking strong medicine. The film shows the clash of a mentally unstable person with an indifferent and sometimes cruel society: hooligans beat him in an alley, his colleagues make fun of him, three young guys bully him in the subway. At some point Arthur ceases to passively accept these humiliations and violently takes revenge with a gun, unexpectedly discovering that he is alive, he exists, and "people are starting to notice". The slow glide of the protagonist into the killer is interspersed with hallucinations that immerse the viewer in the world of this deeply unhappy little man who was just trying to bring a little joy to this world. The story unveils against the backdrop of uprisings of the 'poor' against the 'rich' (which easily echoes the Occupy Wall Street movement). The clown mask suddenly becomes the face of an uprising, which Arthur inadvertently started.

The film can be roughly divided into two parts: the more *lifelike* one and the more *mythical* one. The first part of the film tells a story of a poor, lonely and mentally unstable man who seems to face the same problems that millions of viewers face in their everyday life: he takes care of his sick mother, sees a psychotherapist regularly, makes his ends meet by working as a party clown and dreams of becoming a successful comedian. The realism of this part largely depends on the sense of place which the filmmakers skillfully create: the places Arthur inhabits are deliberately made to look like urban slums, easily recognizable by residents of big cities. This part has nothing particularly mythical in it; it reads as a realistic story about a man with mental disease struggling to find his place in the world.

Only when the viewer gets completely immersed in the reality on the screen and has a strong feeling of identifying it with his/her own, does the mythical part begin. A part of the trickster archetype, Joker endows Arthur Fleck with his mythical power; the viewer does not expect Arthur to have such strength and dedication, yet when he becomes Joker, his whole persona is changed. He takes off all the masks the society has put on him and embraces this mythical power to become a myth himself: now he can easily run away from the police or walk away from them without hiding, he can disregard social norms and do whatever he likes

(like dancing anywhere he wants when he feels like it[1]), and even when caught he does not think about it but enjoys watching the riots on the streets, like he is not a person anymore but an idea.

Arthur ceases to be a man and becomes a myth; he is not trapped in his life anymore, he is free. The viewer gets a breath of fresh air together with the protagonist, feels his long-anticipated freedom, which means the identification is working: the viewer feels Arthur's desperation, aches for him. For the time of the film, the viewer becomes the man who gets beaten and humiliated for no reason, who is tired of the ugliness and hypocrisy of the world which resonates with every viewer. The lifelike part allows the audience to identify with the character heavily, while the mythical part erases individual traits, the story becomes universal. This is probably what stands behind the phenomenal success of the film[2]: the mythical touch in *Joker* allows to convey universal and at the same time topical ideas to a large and varied audience.

Joker and Batman have always been tied up, the former being the clown nemesis of the latter. The characters are defined by each other and represent polar opposites (mythical twins): hero – villain, darkness – brightness, frown – smile, saviour – killer, etc. In *Joker*, another dichotomy comes to the fore: rich – poor. It is not new to portray Joker's past in this light, yet this feature has never become a distinguishing one for these characters. The scene where Arthur comes to Wayne manor to see Bruce almost literally reflects the meeting scene of the prince and the pauper in Mark Twain's *The Prince and the Pauper*. In *Joker*, the social distance between the characters is as transparent as in the book set in the 16th century. In the film there is a possibility that they are brothers, which unites them even stronger. In the meeting scene Arthur sees in Bruce his own reflection and tries to make him smile (like he has always been taught to do). More than that, to emphasize this twin bond between the characters, the creators add some context, changing the name of the film Bruce and his parents went to see from the traditional *The Mark of Zorro* (either the classic 1920 version (Niblo, 1920) or the 1940 sound remake (Mamoulian, 1940) to *Zorro, The Gay Blade* (Medak, 1981), which perfectly fits the timeline of the story (1981) and intertextually connects Joker and Batman as mythological twins: this Zorro story is about twin brothers, one of them being a classic vigilante and the other wearing a colourful, almost clownish costume.

1 "[The dance in the bathroom] is an effective way of illustrating the beginning of a transformation, with grace that kind of comes out of nowhere. You kind of feel that he has it in him. <...> There is a certain elegance and a certain romance <...> There is music in him, so to speak. But that's the first time we really see it come out" ([Warner Bros. Entertainment], 2020).

2 It is the first R-rated film in history that was able to gross over $1 billion.

The *lifelike* and the *mythical* parts of the film are mostly demarcated by the scene in which Arthur climbs into the refrigerator. It is difficult not to notice the mythological shift; hence one of the most common interpretations of the film is that Arthur Fleck died in the fridge and everything we see after that scene happens only in his imagination, where he is truly free to do whatever he wants, where he can pursue his justice, where he finally stops wearing a socially acceptable mask and shows the world his true face – Joker. This theory is easier to accept than the one that Arthur was actually invited to his favourite show, ran away from police, etc. The reasons for this are understandable: too many lucky coincidences are at odds with the realistic approach – it is accepted in a convention of a myth yet is perceived to be highly 'unrealistic' in a more down-to-Earth narration[1]. Although the Joker of the film is as close to reality as it is possible for now, it would be unwise to deprive the character of his elusive mythical character, as it is the myth that elevates a drama of an ordinary man to the level of a universal generalization – Joker becomes a powerful social metaphor, a symbol of today:

> "the cult around Batman's enemy has been building up for decades and is now rethinking itself. Joker is a film, a speculation on an intuitively clear, well-developed mythology of comics from a completely different standpoint. Joaquin Phoenix endows his character with a personality and a past, only to destroy them, to make human traits blurred and turn into an eternal frown" (Gorelikov, 2019, p. 20).

Joker is a story told by an unreliable narrator, which totally depends on the point of view of the protagonist. Quite a few scenes may be treated as happening in Arthur's mind (these scenes and a lot of other features found in the film transparently allude to *The King of Comedy* (Milchan & Scorsese, 1982)). The viewers cannot help but wonder if other scenes are imaginary as well. However, in recent years more and more films have been released that erase the border between reality and imagination. Films are made to be seen, and the question such films may pose is: does it really matter whether something is 'real' or not in the convention of the film if the viewer can still experience it? Therefore, the notions of objectivity and subjectivity in such narrations become less important: self-identification of the viewer with the character makes his feelings experienced as real.

1 People mainly perceive lucky coincidences to be 'unrealistic', despite the fact that all sorts of coincidences may be found in real life; the same situation is observed when people perceive a 'happy ending' as a convention, while an 'unhappy ending' is more associated with 'realism' (MacDowell, 2013).

As it has been already stated, the majority of Batman texts are intertextual, *Joker* being no exception. Relying on comics, the filmmakers nevertheless wanted to "make something that felt grounded in reality" ([Warner Bros. Entertainment], 2020) and deliberately "departed from a lot of the comic book things", "made up a new character", "gave him this name" and "chose it out of the blue" (Ibid.). As the name Arthur Fleck did not appear in the comics, they tried to recreate a character from scratch, without burdening him with too many additional meanings, yet fully realizing the possibilities of the discourse for such experiments:

> "There are many ways to look at the movie. He might not be Joker. This is just a version of a Joker origin; it's the version this guy is telling in this room at a mental institution. I don't know that he's the most reliable narrator in the world, you know what I'm saying?" (Ibid.).

Joker, as part of Batman discourse, is one of the universes, a separate story (like the majority of Batman texts); thus, by trying to separate the film from the rest of the discourse, the director only ties them together. Todd Phillips's statement that it is *a* version of the character echoes *Batman: The Killing Joke*: in the graphic novel Joker declares that sometimes he "remembers it [his past] one way, sometimes another" (Moore & Bolland, 1988) and that he prefers his past "to be multiple choice" (Ibid.). Thus, the whole film can be viewed as just one of the versions Joker tells his psychiatrist at Arkham. Stating that this is one of the possible versions of the character, the creators did not break the bond between various Jokers but, on the contrary, reinforced this feeling of all-pervading intertextuality and that texts in this discourse are created by collective functionally differentiated authors. Also, unreliability is what Joker is famous for in comics as well, therefore, even this unreliable narration has to do with the character on the whole, not only this specific film.

Although *Joker* appears to be quite independent from the overall Batman discourse, it is impossible not to notice the graceful treatment of the Joker story with the mythical antagonist of Batman transforming into an almost real person, for the first time humanizing the clown mask to this extent. Still, intertextuality allows to notice more details. At the end of the film, Joker laughs because he came up with a joke but when the psychiatrist asks if he wants to tell it to her, he answers: "You wouldn't get it" (Phillips, 2019). To understand the joke one needs to live Arthur's life (like the viewer did, watching the film): our lives are meaningless because everything (good and bad, justice and injustice) is random, and the only thing that is left is to laugh at it, not trying to control uncontrollable things. The meanings that were piling up in the discourse for decades

have been transferred into the film without clear explanations but with the possibility for the viewer to find them. The film indirectly gives the viewer the answer: "I thought my life was a tragedy, now I realize it's a fucking comedy" (Ibid.), which adds up to the distinction between the two parts of the film: in the first part Arthur considers his life to be a tragedy and he suffers just like a tragic character is supposed to suffer, in the second part the attitude changes: from now on his life is a comedy and he is the main comedian – "He who is locked up in a tragedy pities himself, he who has chosen comedy pities no one" (Tsvetkov, 2019, p. 49).

Joker is inside and outside of Batman discourse at the same time. The film shows new facets of their eternal confrontation by making the man, who is to become Joker, the narrator. It shows the cracks in society that are not that visible from the perspective of the hero. The villain has a story to tell and the world is ready to listen. *Joker* is independent to such an extent that we could even talk about *Joker discourse*, yet in conjunction with Batman both characters get much more significance than separately (at least, over the course of 80 years, this has been so). Great heroes are defined by great villains, and Batman and Joker are two sides of the same coin: Batman is the order and Joker is the chaos; Batman wears a mask to hide his true identity while the Joker mask is the true face. *Joker* allows to look at this duet in the new light: Batman is an 'aristocrat' and Joker is a 'commoner'; it inevitably affects their lives.

Joker (2019) by Todd Phillips, made in the genre of psychological drama, is a step forward towards more relatability of the discourse of Batman. It expands the discourse to the point where it stops to be a superhero story and begins to explore unrelated to the superhero genre issues, such as the origins of crime and social deprivation and discrimination. A precise combination of *mythical* and *lifelike* features makes *Joker* a relatable, yet universal story, appealing to a larger audience. Its relatedness to the discourse, however, leaves a chance for the theme to go back to its original superhero content and form.

CONCLUSIONS

The multimodal discourse of Batman can be viewed as a general framework comprised of several media discourses: comics discourse, film discourse, video game discourse, animation discourse, etc., as well as minor 'author' Batman discourses. The core of the discourse is formed by comics, cinema, animation and video games, while fiction and audio plays stay at the periphery. Major changes that happen in the core affect the way the character is presented in all the other texts.

Batman discourse is comprised of texts about Batman, with the elements of the texts being in constant dynamic process of intersecting and influencing each other, and secondly, as the process of recoding of the discourse's meanings in the emerging texts. The recoding of meanings is caused by the demand of a new, more up-to-date look at the old texts and themes which results in perpetual reinterpretation and reshuffling of the same events.

A Batman text is an interpretation of the myth of Batman, which is reestablished in a particular context or situation, or reformulated in terms of the individual style of the author. With each generation, the norms and standards of interpretation may vary, bringing to the fore the present-day needs and vision of the audience.

The popularity of the discourse can be accounted for by the following:

1) use of cutting-edge technologies and multimodal designs and templates;

2) intertextuality and interactivity. As there is no prototext, the discourse allows different authors to express their vision of the character without formidable limitations. All the texts are equal in terms of the originality of plot and set of characters, as well as their impact on the discourse. Intertextuality serves to unite various texts into one discourse, signalling that the stories and their interpretations may be different, but the characters are the same;

3) relatability. The history of the discourse shows a steady shift from the highly artificial Batman's superhero world of the early comic books to a more relatable, psychologically deep and highly motivated contemporary. The maintained sense of place echoes with the real world of today, while the conflicts more often than not resemble the modern political and social agenda. The concept of relatability is then understood as the ability of the narrative to evoke in the minds of its audience a strong feeling of identification with the characters grounded in the generally recognizable contexts and situations.

References

[GameSpot]. (2012, May 24). *Voice Talent – Batman: Arkham City Behind the Scenes Video* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=PnkcZF34SE0

[Warner Bros. Entertainment]. (2013, February 6). *Batman: Year One | Heart of Vengeance: Returning Batman To His Roots | Warner Bros. Entertainment* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=lh3nlAZHJ0A



[Warner Bros. Entertainment]. (2020, April 20). *Joker | Behind The Scenes with Joaquin Phoenix and Todd Phillips | Warner Bros. Entertainment* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?time_continue=1342&v=cLVN-J50vCDI&feature=emb_logo

Ackerman, S. (2008). Batman's Dark Knight Reflects Cheney Policy: Joker's Senseless, Endless Violence Echoes Al Qaeda. *The Washington Independent*. Reposted at https://newsgrist.typepad.com/underbelly/2008/07/the-hero-we-des.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+typepad%2Fnewsgrist%2Funderbelly+%28NEWSgrist+-+where+spin+is+art%29

Asay, P. (2012). *God on the Streets of Gotham. What the Big Screen Batman Can Teach Us about God and Ourselves*. Illinois: Tyndale house publishers, inc.

Azzarello, B. & Bermejo, L. (2019). *Batman: Damned*. Burbank, California: DC Comics

Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World*. Indiana: Indiana University Press

Barr, M., Roy, A. & O'Neil, D. (1987). *Detective Comics Vol. 1 #572*. Burbank, California: DC Comics

Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. London: Fontana Press

Barthes, R. (1996). *Mythologies*. Moscow: Publishing house named Sabashnikovs (in Russian)

Bektemirov, F. (2019). Gotham, Resident Evil. *The Art of Cinema*, (9/10), 36-44.

Brooker, W. (2012, July 19). The Dark Knight Rises. *Times Higher Education (THE)*. Retrieved from www.timeshighereducation.com/features/culture/the-dark-knight-rises/420 605.article

Brooker, W. (2012). *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman*. New York: I. B. Tauri s& Co Ltd

Busiek, K., Dini, P., Gaiman, N., Krueger, J., Lee, S., Moore, A., Nicieza, F., Shooter, J., Simone, G., Smith, K., et al. (2001). *Heroes: The World's Greatest Super Hero Creators Honor The World's Greatest Heroes 9-11-2001*. New York: Marvel Comics

Campbell, J. (2004). *The Hero with A Thousand Faces*. Princeton and Oxford: Princeton University Press

Dozier, W. (1966–1968). *Batman*. New York City, ABC: Greenway Productions, 20th Century Fox Television

Goldberg, J. & Hillhouse, J. (Producers). (2012). *The Journey of Bruce Wayne* [Supplements for 'The Dark Knight Rises']. United States of America: Warner Bros. Entertainment, Inc.

Gorelikov, A. (2019). Joker, between cinema and circus. *Art of cinema*, (9/10), 20-28.

Guber P., Peters J. (Producers), & Burton, T. (Director). (1989). *Batman*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Hill, S. (2009). *Batman: Arkham Asylum*. London: Rocksteady Studios

Hill, S. (2011). *Batman: Arkham City*. London: Rocksteady Studios

Hill, S. (2015). *Batman: Arkham Knight*. London: Rocksteady Studios

Holmes, E. & Richer, B. (2013). *Batman: Arkham Origins*. Montréal: WB Games Montréal

Hull, R. (Producer). (2008). *Batman Unmasked: The Psychology Of The Dark Knight* [Supplements for 'The Dark Knight']. United States of America: Warner Bros. Entertainment, Inc.

Ip, J. (2011). The Dark Knight's War on Terrorism. *Ohio State Journal of Criminal Law*. Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/159 590 487.pdf

Kane, B. & Finger, B. (1939). *Detective Comics Vol. 1 #27*. Burbank, California: DC Comics

Kane, B. & Finger, B. (1939). *Detective Comics Vol. 1 #33*. Burbank, California: DC Comics

Kane, B. & Finger, B. (1940*). Batman #1*. Burbank, California: DC Comics

Kane, B. & Finger, B. (1940). *Batman #4*. Burbank, California: DC Comics

Kozlov, E. V. (1999) Communicativeness of comics in the textual and semiotic aspects. *PhD Thesis*. Volgograd. (in Russian)

Langley, T. (2012). *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight*. New Jersey, Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.

Lin, D., Lord, P., Miller, C., Lee, R. (Producers), & McKay, C. (Director). (2017). *The Lego Batman Movie*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Loeb, J. & Lee, J. (2003). *Batman: Hush*. Burbank, California: DC Comics

Losev, A. F. (1996). *The mythology of the Greeks and Romans*. Moscow: Thought (in Russian)

Losev, A.F. (1990). *Dialectics of myth*. Moscow: Truth (in Russian)

MacDowell, J. (2013). *Happy Endings in Hollywood Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd

MacGregor-Scott, P. (Producer), & Schumacher, J. (Director). (1997). *Batman & Robin*. United States of America: Warner Bros. Pictures

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial

McGowan, T. (2015). Stumbling Over the Superhero: Christopher Nolan's Victories and Compromises. In J. Furby & S. Joy (Eds.). *The Cinema of Christopher Nolan* (pp. 164-175). New York: Columbia University Press

McKee, R. (1997) *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: ReganBooks An Imprint of HarperCollins Publishers

Milchan, A. (Producer), & Scorsese, M. (Director). (1982). *The King of Comedy*. United States of America: 20th Century Fox.

Miller, F. & Mazzucchelli, D. (1987). *Batman: Year One*. Burbank, California: DC Comics

Moore, A. & Bolland, B. (1988). *Batman: The Killing Joke*. Burbank, California: DC Comics

Morrison, G. (2010). *Batman: R.I.P.* Burbank, California: DC Comics

Mudle, K. & Stauder, J. (2016) *Batman: The Telltale Series*. San Rafael, California: Telltale Games

Murphy, S. (2018). *Batman: White Knight*. Burbank, California: DC Comics

Nolan, C., Thomas E. & Roven C. (Producers), & Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Nolan, C., Thomas E., Roven C. & Franco L. (Producers), & Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Pheasant-Kelly, F. (2015). Representing Trauma: Grief, Amnesia and Traumatic Memory in Nolan's New Millenial Films. In J. Furby & S. Joy (Eds.). *The Cinema of Christopher Nolan* (pp. 99–120). New York: Columbia University Press

Phillips, T. (Producer), & Phillips, T. (Director). (2019). *Joker*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Round, J. (2014). *Gothic in Comics and Graphic Novels: A Critical Approach*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company

Schopp, A. (2009). Interrogating the Manipulation of Fear: V for Vendetta, Batman Begins, Good Night, and Good Luch, and America's "War on Terror". In A. Schopp (Ed.). *The War on Terror and American Popular Culture: September 11 and Beyond* (pp. 259-287). Madison, New Jersey: Fairleigh Dickinson Univ Press

Sharipina, T.A. (2007). Perception of antiquity in the literary consciousness of Germany in the XX century (the Trojan cycle of myths). *Doctoral Dissertation*. Moscow (in Russian)

Shklovsky, V. B. (1925). Art as a device. In *Theory of prose* (pp. 7-20). Moscow: Krug (in Russian)

Slyshkin G. G. & Efremova M. A. (2004). *Filmtext (experience of linguocultural analysis)*. Moscow: Aquarius Publishers (in Russian)

Snyder, S. & Capullo, G. (2013). *Batman: Death of the Family*. Burbank, California: DC Comics

Snyder, S. & Paquette, Y. (2016). *Batman #49*. Burbank, California: DC Comics

Sonin, A.G. (2006). Modeling the mechanisms of understanding polycode texts. *Doctoral Dissertation*. Moscow (in Russian)

Sorokin, Yu.A. & Tarasov, E.F. (1990). Creolized texts and their communicative function. In *Optimization of speech impact* (pp. 180-186). Moscow: Nauka (in Russian)

Spiegelman, A. (1996). *The Complete Maus*. New York: Pantheon

Spiegelman, A. (2004). *In the Shadow of No Towers*. New York: Random House

Starlin, J., Aparo, J. & O'Neil, D. (1988). *Batman: A Death in the Family*. Burbank, California: DC Comics

Straczynski, M. J. (2001). *The Amazing Spider-Man Vol.2 #36*. New York: Marvel Comics

Talal, A. (2019). *Myth and Life in Cinema: Meanings and Instruments of Dramatic Language*. Moscow: Alpina non-fiction (in Russian)

Timm, B. & Radomski, E. (1992–1995). *Batman: The Animated Series*. United States of America: Warner Bros.

Toh, J. (2010). The Tools and Toys of (the) War (on Terror): Consumer Desire, Military Fetish, and Regime Change in Batman Begins. In J. Birkenstein, A. Froula & K. Randell (Eds.). *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War on Terror"* (pp. 127-141). New York: The Continuum International Publishing Group Inc.

Tsvetkov, A. (2019) Chaos and anarchy. *Art of cinema*, (9/10), 45-51. (in Russian)

Uricchio, W. & Pearson, R. (1991). *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. London: BFI Publishing

Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

Zaretskaya, A.N. (2010). Features of the implementation of subtext in film discourse. *PhD Thesis*. Chelyabinsk (in Russian)

Список литературы

[GameSpot]. (2012, May 24). *Voice Talent – Batman: Arkham City Behind the Scenes Video* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=PnkcZF34SE0

[Warner Bros. Entertainment]. (2013, February 6). *Batman: Year One | Heart of Vengeance: Returning Batman To His Roots | Warner Bros. Entertainment* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=lh3nlAZHJ0A

[Warner Bros. Entertainment]. (2020, April 20). *Joker | Behind The Scenes with Joaquin Phoenix and Todd Phillips | Warner Bros. Entertainment* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?time_continue=1342&v=cLVN-J50vCDI&feature=emb_logo

Ackerman, S. (2008). Batman's Dark Knight Reflects Cheney Policy: Joker's Senseless, Endless Violence Echoes Al Qaeda. *The Washington Independent*. Reposted at https://newsgrist.typepad.com/underbelly/2008/07/the-hero-we-des.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+typepad%2Fnewsgrist%2Funderbelly+%28NEWSgrist+-+where+spin+is+art%29

Asay, P. (2012). *God on the Streets of Gotham. What the Big Screen Batman Can Teach Us about God and Ourselves*. Illinois: Tyndale house publishers, inc.

Azzarello, B. & Bermejo, L. (2019). *Batman: Damned*. Burbank, California: DC Comics

Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World*. Indiana: Indiana University Press

Barr, M., Roy, A. & O'Neil, D. (1987). *Detective Comics Vol. 1 #572*. Burbank, California: DC Comics

Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. London: Fontana Press

Brooker, W. (2012). *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman*. New York: I. B. Tauri s& Co Ltd

Brooker, W. (2012, July 19). The Dark Knight Rises. *Times Higher Education (THE)*. Retrieved from www.timeshighereducation.com/features/culture/the-dark-knight-rises/420 605.article

Busiek, K., Dini, P., Gaiman, N., Krueger, J., Lee, S., Moore, A., Nicieza, F., Shooter, J., Simone, G., Smith, K., et al. (2001). *Heroes: The World's Greatest Super Hero Creators Honor The World's Greatest Heroes 9-11-2001*. New York: Marvel Comics

Campbell, J. (2004). *The Hero with A Thousand Faces*. Princeton and Oxford: Princeton University Press

Dozier, W. (1966–1968). *Batman*. New York City, ABC: Greenway Productions, 20th Century Fox Television

Goldberg, J. & Hillhouse, J. (Producers). (2012). *The Journey of Bruce Wayne* [Supplements for 'The Dark Knight Rises']. United States of America: Warner Bros. Entertainment, Inc.

Guber P., Peters J. (Producers), & Burton, T. (Director). (1989). *Batman*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Hill, S. (2009). *Batman: Arkham Asylum*. London: Rocksteady Studios

Hill, S. (2011). *Batman: Arkham City*. London: Rocksteady Studios

Hill, S. (2015). *Batman: Arkham Knight*. London: Rocksteady Studios

Holmes, E. & Richer, B. (2013). *Batman: Arkham Origins*. Montréal: WB Games Montréal

Hull, R. (Producer). (2008). *Batman Unmasked: The Psychology Of The Dark Knight* [Supplements for 'The Dark Knight']. United States of America: Warner Bros. Entertainment, Inc.

Ip, J. (2011). The Dark Knight's War on Terrorism. *Ohio State Journal of Criminal Law*. Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/159 590 487.pdf

Kane, B. & Finger, B. (1939). *Detective Comics Vol. 1 #27*. Burbank, California: DC Comics

Kane, B. & Finger, B. (1939). *Detective Comics Vol. 1 #33*. Burbank, California: DC Comics

Kane, B. & Finger, B. (1940*). Batman #1*. Burbank, California: DC Comics

Kane, B. & Finger, B. (1940). *Batman #4*. Burbank, California: DC Comics

Langley, T. (2012). *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight*. New Jersey, Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.

Lin, D., Lord, P., Miller, C., Lee, R. (Producers), & McKay, C. (Director). (2017). *The Lego Batman Movie*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Loeb, J. & Lee, J. (2003). *Batman: Hush*. Burbank, California: DC Comics

MacDowell, J. (2013). *Happy Endings in Hollywood Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd

MacGregor-Scott, P. (Producer), & Schumacher, J. (Director). (1997). *Batman & Robin*. United States of America: Warner Bros. Pictures

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial

McGowan, T. (2015). Stumbling Over the Superhero: Christopher Nolan's Victories and Compromises. In J. Furby & S. Joy (Eds.). *The Cinema of Christopher Nolan* (pp. 164-175). New York: Columbia University Press

McKee, R. (1997) *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: ReganBooks An Imprint of HarperCollins Publishers

Milchan, A. (Producer), & Scorsese, M. (Director). (1982). *The King of Comedy*. United States of America: 20th Century Fox.

Miller, F. & Mazzucchelli, D. (1987). *Batman: Year One*. Burbank, California: DC Comics

Moore, A. & Bolland, B. (1988). *Batman: The Killing Joke*. Burbank, California: DC Comics

Morrison, G. (2010). *Batman: R.I.P.* Burbank, California: DC Comics

Mudle, K. & Stauder, J. (2016) *Batman: The Telltale Series*. San Rafael, California: Telltale Games

Murphy, S. (2018). *Batman: White Knight*. Burbank, California: DC Comics

Nolan, C., Thomas E. & Roven C. (Producers), & Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Nolan, C., Thomas E., Roven C. & Franco L. (Producers), & Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Pheasant-Kelly, F. (2015). Representing Trauma: Grief, Amnesia and Traumatic Memory in Nolan's New Millenial Films. In J. Furby & S. Joy (Eds.). *The Cinema of Christopher Nolan* (pp. 99–120). New York: Columbia University Press

Phillips, T. (Producer), & Phillips, T. (Director). (2019). *Joker*. United States of America: Warner Bros. Pictures

Round, J. (2014). *Gothic in Comics and Graphic Novels: A Critical Approach*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company

Schopp, A. (2009). Interrogating the Manipulation of Fear: V for Vendetta, Batman Begins, Good Night, and Good Luch, and America's "War on Terror". In A. Schopp (Ed.). *The War on Terror and American Popular Culture: September 11 and Beyond* (pp. 259-287). Madison, New Jersey: Fairleigh Dickinson Univ Press

Snyder, S. & Capullo, G. (2013). *Batman: Death of the Family*. Burbank, California: DC Comics

Snyder, S. & Paquette, Y. (2016). *Batman #49*. Burbank, California: DC Comics

Spiegelman, A. (1996). *The Complete Maus*. New York: Pantheon

Spiegelman, A. (2004). *In the Shadow of No Towers*. New York: Random House

Starlin, J., Aparo, J. & O'Neil, D. (1988). *Batman: A Death in the Family*. Burbank, California: DC Comics

Straczynski, M. J. (2001). *The Amazing Spider-Man Vol.2 #36*. New York: Marvel Comics

Timm, B. & Radomski, E. (1992–1995). *Batman: The Animated Series*. United States of America: Warner Bros.

Toh, J. (2010). The Tools and Toys of (the) War (on Terror): Consumer Desire, Military Fetish, and Regime Change in Batman Begins. In J. Birkenstein, A. Froula & K. Randell (Eds.). *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War on Terror"* (pp. 127-141). New York: The Continuum International Publishing Group Inc.

Uricchio, W. & Pearson, R. (1991). *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. London: BFI Publishing

Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

Барт, Р. (1996). *Мифологии*. Москва: Изд-во им. Сабашниковых.

Бектемиров, Ф. (2019). Готэм, обитель зла. *Искусство кино*, (9/10), 36-44.

Гореликов, А. (2019). Джокер между кино и цирком. *Искусство кино*, (9/10), 20-28.

Зарецкая, А. Н. (2010). Особенности реализации подтекста в кинодискурсе. *PhD Thesis*. Челябинск.

Козлов, Е. В. (1999). Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах. *PhD Thesis*. Волгоград

Лосев, А. Ф. (1990). *Диалектика мифа*. Москва: Правда.

Лосев, А. Ф. (1996). *Мифология греков и римлян*. Москва: Мысль.

Слышкин Г. Г. & Ефремова М. А. (2004*). Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа)*. Москва: Водолей Publishers

Сонин, А. Г. (2006). Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов. *Doctoral Dissertation*. Москва.

Сорокин, Ю. А. & Тарасов, Е. Ф. (1990). Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. В *Оптимизация речевого воздействия* (стр. 180-186). Москва: Наука

Талал, А. (2019). *Миф и жизнь в кино: Смыслы и инструменты драматургического языка*. Москва: Альпина нон-фикшн.

Цветков, А. (2019) Хаос и анархия. *Искусство кино*, (9/10), 45-51.

Шарипина, Т. А. (2007). Восприятие античности в литературном сознании Германии XX века (троянский цикл мифов). *Doctoral Dissertation*. Москва.

Шкловский, В. Б. (1925). Искусство как приём. В *О теории прозы* (стр. 7-20). Москва: Круг.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Представляя супергероя | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.117

STEPPING OUT OF DIVINITY: TOM KING'S "ALL-TOO-HUMAN" BATMAN

Taynah Ibanez Barbosa (a), Mateus Yuri Passos (b)

(a) Methodist University of São Paulo. São Paulo, Brazil. Email: taynahibanezbarbosa[at]gmail.com

(b) Methodist University of São Paulo. São Paulo, Brazil. Email: mateus.passos[at]metodista.br

Abstract

This paper focuses on American superhero comics – i.e. superadventures and their likeness to mythology. Our goal is to understand how subtle changes in the characterization of a superhero may make them more congruent with the present day morality and ideals of the society, even if a given character is willing to directly challenge that morality. Through a close reading of Batman #53, in which Bruce Wayne states that Batman is like a god and that he does not believe in him anymore – nor should the people of Gotham – we discuss the symbolic meaning of Bruce Wayne's phrase and the implications for the readers' understanding of who the Batman is and what he stands for. One of the main impacts of this characterization is that Batman ceases to be the "interventionist god" as he was portrayed in many stories in the last decades, and learns to embrace the frailty and limitations of the human condition.

Keywords

Comics; Superhero Comics; Superadventures; Revamp; DC Comics; Batman; Bruce Wayne; Myth; Mythology; Close Reading; Tom King

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Representing Superhero | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.117

ЗА ПРЕДЕЛАМИ БОЖЕСТВЕННОГО: «СЛИШКОМ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ» БЭТМЕН ТОМА КИНГА

Барбоса Тайна Ибанез (a), Пассос Матеуш Юрий (b)

(a) Методистский университет Сан-Паулу. Сан-Паулу, Бразилия.
Email: taynahibanezbarbosa[at]gmail.com

(b) Методистский университет Сан-Паулу. Сан-Паулу, Бразилия.
Email: mateus.passos[at]metodista.br

Аннотация

Эта статья посвящена американским комиксам о супергероях (т.е. суперприключениях) и их сходству с мифологией. Наша цель - понять, как едва уловимые изменения в характеристиках супергероя могут привести их в большее соответствие с современной моралью и идеалами общества, несмотря на то, что данный персонаж готов открыто бросить вызов этой морали. Через пристальное прочтение выпуска Бэтмен № 53, в котором Брюс Уэйн заявляет, что Бэтмен подобен богу, а сам он больше не верит в него (как и не должны жители Готэма), мы обсуждаем символический смысл фразы Брюса Уэйна и ее влияние на понимание читателями того, кто такой Бэтмен и за что он борется. Одно из главных последствий такой характеризации состоит в том, что Бэтмен перестает быть "вмешивающимся Богом", как его изображали во многих историях последних десятилетий, и учится принимать хрупкость и пределы человеческого бытия.

Ключевые слова

Комиксы; Супергерои комиксов; Суперприключения; Ревамп; Издательство DC; Бэтмен; Брюс Уэйн; Миф; Мифология; Пристальное чтение; Том Кинг

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

INTRODUCTION

In this article, we will analyze Bruce Wayne's statement about his "atheism" in relation to Batman and the acceptance of its fallibility and limitations in *Batman* #53, with script by Tom King and art by Lee Weeks (2018). Under a discussion of the mythical aspects of superhero comic books, we make a close reading of that issue, understanding that the "atheism" statement contradicts to the previous characterizations of the character – in which Batman's/Bruce Wayne's view of his role verged on that of an "interventionist" god, which was is so prevalent that the *Kingdom Come* limited series features his totalitarian control over Gotham City (Waid & Ross, 1997; Klock 2013).

American superhero comics, especially the main line titles from DC Comics and Marvel Comics, are not just "superadventures" (Reblin 2012), i.e. narratives in which we follow great achievements made by beings with physical and intellectual capacities vastly superior to that of the ordinary human being, but also supernarratives that have been going on for at least six decades.

As pointed out by Douglas Wolk (2007), the superadventures by the two main American publishing houses that publish superheroes comics do not, in general, take place in a self-contained and self-referential way. Instead, they establish links – no matter how tenuous – with a given series featuring events that occurred in past editions of these series, other series of concomitant publication and even events narrated in stories published years or decades ago.

This narrative continuum of superadventures would thus demand the reader to become a super reader (Wolk 2007) capable of identifying the referentialities of the stories and also willing to investigate those elements cited that are not in the super reader's repertoire. This phenomenon is sometimes frowned upon and during the 1990s, for example, it was not uncommon to affirm the need to have an "x-PhD" to accompany the adventures of the X-Men (Assis 2008). One of the side effects of this is the difficulty of gaining new readers since there is a need to become a super reader in order to be able to effectively enjoy the narratives without a constant feeling of confusion. Even self-contained stories in limited series and graphic novels feature characters who have an extensive background, and even narratives that take place in other continuities – i.e. *Else-worlds* and *What If...?* stories – often refer to events of the main continuity, with which they establish a relationship of antithesis or complementation.

One of the possible editorial solutions to resolve this impasse is a reboot, i.e. the restart and consequent simplification of the whole continuity of the supernarrative, thus offering a point of entry for new readers (Proctor 2017, Guynes 2019). The procedure has been used three times by DC Comics in the past four decades, featuring as transition narratives the limited series ***Crisis on Infinite Earths*** [1985-1986], ***Flashpoint*** [2011] and ***DC Rebirth*** [2016]. Often after events such as these, the numbering of some – if not all – monthly superhero magazines is restarted from issue #1, which reinforces the invitation for new readers to join – an implicit message of facilitation, a safe haven for the arrival of newcomer readers (Kukkonen 2013). DC even held crossover events with more specific consequences for the continuation of the supernarrative, such as ***Zero Hour*** [1994]. Marvel Comics waved to this same measure on two occasions, from the events ***Onslaught*** [1996] and ***Heroes Reborn*** [1996-1997], in which characters from four series – ***Captain America***, ***Fantastic Four***, ***Iron Man*** and ***The Avengers*** – migrated to a different continuity, in which their stories were restarted without references to past events, and in ***Ultimate Marvel*** [2000-2015], which again presented a new continuity for some of its most famous characters, although without replacing them in the main continuity. The reboot of an entire continuum is a rather drastic measure that bothers loyal readers as much as it is appealing to novice readers – it has so far been avoided by Marvel Comics and, like the brief 5-year gap between ***Flashpoint*** and ***DC Rebirth*** seems to demonstrate, may have limited benefits or even have reached a point of exhaustion (Proctor 2017).

Another, more moderate way of offering points of entry to new readers is the revamp, i.e. the renewal of specific series, teams and characters – which can sometimes even run isolated from the rest of the supernarrative, although there are often points of convergence after few months or years of publication (Reblin 2012, Klock 2013). We can list three essential paths for the renovation of superheroes: the generational transition, the redesign of a character and the construction of new characterizations.

The generational transition is possibly the most evident of these procedures and has been present for a long time in the history of the publication of superheroes, as can be seen in the appearance of characters from the so-called Silver Age [approximately between the 1950s and 1980s]: the first Flash (Jay Garrick, created in 1940), Green Lantern (Alan Scott, created in 1940) and Human Torch (Jim Hammond, created in 1939) were reimagined from new incarnations in the characters Barry Allen (1956), Hal Jordan (1959) and Johnny Storm (1961). In all these three cases, the appearance of a new character did not initially establish any relationship

with the previous version, but although there was never any kind of narrative link between the two Human Torches, in the two pairs of characters from DC the old generation eventually came to play a mentoring role towards their heirs[1].

The emergence of direct or indirect heirs after a given protagonist is killed, incapacitated or somehow abandoned the superhero cloak is a common procedure especially in DC Comics[2], as can be seen in the different generations of Flashes (Barry Allen, Wally West, Bart Allen), Green Lanterns (Hal Jordan, John Stewart, Kyle Rayner), Batmans (Bruce Wayne, Jean-Paul Valley, Dick Grayson), Robins (Dick Grayson, Jason Todd, Tim Drake, Stephanie Brown, Damian Wayne), Supergirls (Kara Zor-El 1, Matrix / Mother, Linda Danvers, Kara Zor-El 2), Suberboys (Kal-El / Clark Kent, Kon-El / Conner Kent, Jonathan Kent), and Blue Beetles (Dan Garrett, Ted Kord, Jamie Reyes) in which characters were effectively substituted in the main continuity of the supernarrative, either temporarily or definitively, with short or long intervals between the end of one generation and the beginning of the next one[3].

The second procedure consists of preserving the character, but with substantial transformations in the superhero's design, which is often not limited to changes in his or her uniform and even implies the alteration of some key concepts around abilities and superpowers – e.g. the black uniform of Spider-Man [1984-1985], and the electric version of Superman [1997-1998]. Some of the generational transitions (Kyler Rayner, Jean-Paul Valley, Bart Allen, Conner Kent, Jamie Reyes) also involved the establishment of new designs for the characters.

Certain generational transitions, such as that of Green Lantern, Flash and Batman were eventually reversed and re-framed. The short durability

1 Initially, the characters created during the so-called Golden Age of DC Comics (1930s to mid-1950s) and those of the Silver Age (mid-1950s to mid-1980s) inhabited distinct narrative continuities, which were later characterized as parallel universes in the same multiverse that with increasing frequency came into contact with each other – since the story "Flash of Two Worlds!", published in *The Flash* # 123 in September 1961. From this editorial gesture the need arose to characterize all events of the Golden Age as independent events from those of the Silver Age, starring different characters even in the cases of superheroes who did not editorially went through a generational transition, such as Superman, Batman and Wonder Woman, who thus started having two distinct generations of the same characters– elements of narrative complexity that eventually made the post-***Crisis in the Infinite Earths*** reboot necessary, in which dozens of parallel universes were condensed and time-lines were unified in a single universe.

2 Among the most iconic characters from Marvel Comics, the most significant case is perhaps Spider-Man (Peter Parker, Ben Reilly, Mac Gargan, Mattie Franklin, Miles Morales and Otto Octavius).

3 Superman underwent two more unusual types of substitution. He had four simultaneous successors after his "death" by the monster Doomsday – John Henry Irons/Steel, Conner Kent/Superboy, Eradicator and Hank Henshaw/Superman Cyborg – during the "Reign of the Supermen" arc, published between June and October 1993. He was also divided into two individuals in the "Superman Red / Superman Blue" arc, between February and June 1998, in a period in which he held powers related to energy manipulation.

of a good part of these procedures may point to a contradiction within the traditions of superadventures. To the same extent that the growing complexity of supernarratives creates a need for indexing an earlier repertoire that may become a burden, more drastic attempts to renew continuity and characters may also alienate readers, since the iconic/archetypal and relatively stable character of heroes that star in the pages of the DC and Marvel series since the 1930s may be one of the most attractive aspects for audiences who are still dedicated to read their stories (Coogan 2006). This can be felt even in the fact that a significant portion of super-adventure protagonists outside the Marvel/DC axis still somehow constitute a version of these iconic characters, whether in the form of inspiration, tribute, parody, satire or plagiarism (Wolk 2007): they overcome their condition of fiction characters to become archetypes or even new forms of myth (Reblin 2012), and as such they are hardly disposable.

Finally, the third path among the possibilities of revamping presents a more subtle, but potentially more lasting solution: the gradual change of personality traits, the profile of the actions and attitudes of the characters, their opinions and concerns in terms of culture and society, politics etc. This type of solution allows for maintaining the most immediately recognizable aspects of the superheroes, while the changes re-position them in relation to the other characters and allow to establish new relationships with the values cultivated – or repudiated – by the readers. We can see this in the different ways in which Batman's stance on the use of firearms has been narratively constructed in quite different ways over the decades since his creation, pending between unrestricted use and absolute repudiation (Rogers, 2020), or even the notion of "realism" that is present in his characterizations since Frank Miller's 1986 *The Dark Knight Returns* (Klock 2013)[1]. Something similar is pointed out by Lauren Karp (2009) when identifying the changes in Superman's characterizations as a mirror of changes through which the very idea of "American Dream", of which the character would constitute an expression, in at least three distinct phases – the Great Depression and World War II, the emergence of the USA as a superpower and the institution of the Comic Code in the 1950s, and social changes after the Vietnam War).

1 Brown (2018) states that modern depictions of Batman vary wildly – especially regarding his personality and personal ethics –, and this would be one of the most interesting features of the character for readers, since each author would be able to present their own view on Batman. In this sense, we can speak of "Frank Miller's Batman", "Chuck Dixon's Batman", "Grant Morrison's Batman" and even "Tom King's Batman" as separate individuals who express authorial views around a few basic concepts.

MYTH IN SUPERHERO COMICS

Humankind has always been in close contact with the notion of godhead, and in many monotheistic religions with the notion of a Messiah – the hope of a savior, of a protector, of someone who will bring justice to the weak. Each society obtained its heroes, its gods, its spiritual leaders. The role of mythology and religion, more than explaining the phenomena of life that cannot be understood by current knowledge, also brings hope for saviors, those who are in the image and likeness of the gods, or who are strong enough to challenge them, in both cases attributing meaning to human existence (Cazelli 2019, p. 144).

Most civilizations across human history had their own ideal image of a savior. Greek mythology featured heroes who deceived the Olympian gods not sympathetic towards humanity – e.g. the demigod heroes like Hercules and Perseus, or the Titan Prometheus, creator of humanity, who by defying Zeus gave fire to the men for developing their technologies: Prometheus was punished for this act, but still protected humanity from afar. Norse mythology included powerful and overwhelming gods like Thor, the god of thunder and Odin, the father of the gods. These two mythology systems also featured a grayer sense of morality, with extremely human gods and their selfish attitudes, like Zeus and Loki.

The pattern also expands in monotheistic Hebrew mythology, with Jehovah as a god of justice and an ideal of morality for his people, who following the pattern of other mythologies, demonstrates his superiority through power and intimidation and offers protection and care in exchange for human fidelity, but also punishment and death for those who defy and disobey him, while in the Christian New Testament Jesus' salvation mission is not achievable through physical means such as power and intimidation, but humanity, compassion, humility and meekness. His power is not to impose strength upon enemies, but to defeat "evil" with love.

That is why myths exist, and it is this ability to interpret the surrounding reality with imagination that makes humans symbolic and cultural beings. In order to seek knowledge, it is necessary to imagine, to express one's emotional needs as a collective and as an individual, it is necessary to imagine and interpret (Cazelli 2019).

Myths have always been a mixture of imagination, knowledge, and culture. Even myths that are no longer part of current religious beliefs, such as Greco-Roman myths, still have a direct influence on the social imaginary of nations. These impacts and influences cannot be erased and ignored. Thus, mythologies are still present and influence cultures in mod-

ern societies, still carrying several of their traditional elements, but also adapting to the historical-cultural scenario of their times, such as the fiction and entertainment industrial culture. The archetype nature of superheroes and superadventures, it seems, is a fertile ground for the expression of mythic content under a postmodern guise (Knowles, 2002; Lawrence & Jewett, 2002).

> In this sense, superheroes become a symbol that motivates humanity to move forward. This symbolic characteristic is not random or artificial, but is due to the inspiration of these narratives in the mythical-religious tradition that preceded it and that remains, although not with the same strength, impregnated in the popular imagination. (Reblin 2012, p. 130)

According to Madrid (2016, p. 3), American comic books emerged in the 1930s, more precisely around 1934, when the popular comic strips started being distributed in collections. During that time, America was facing the Great Depression, looking for an escape from the stress caused by the difficult times of economic crisis, unemployment and uncertainties of the war. Seeking in fiction a means of transport to an easier and fantastical world. However, it was Jerry Siegel and Joe Shuster who gave the American people something they could immerse themselves in search of a savior, bringing to life Superman and originating the superhero genre in 1939. As a powerful, skillful being, it is undeniable that the character brought brightness to America with the hope of a savior at least in dreams and in the pages of comics (Tye 2012).

The building of Superman is a mix of Greco-Roman myths, where physical strength, grandeur and superhuman powers demonstrate power over mere mortals, and as in Judo-Christian mythology in his impeccable morality, humility, kindness and charity, having values directly linked to Jesus Christ. In fact, it is possible to say that Superman is the Christ of comics (Morrison 2011). The first of its kind, which was there before everything started, the whole mythology of Superman is based on the molds of a messiah. "Making it clear how [Superman] is seen in his own universe: a human nature and a divine nature, as announced by the Christian creed about Jesus of Nazareth" (Gomes & Barbosa 2019, p. 142).

Gomes and Barbosa (2019, p.143) state that the similarities between Superman and Judo-Christian mythology and their messianic characteristics are visible and evident. Starting with the fact that its creators were Jewish, and the character was raised in a country founded on Protestant bases, e.g. the use of the word "El", which is the Hebrew word for "God", being used to name the character's kryptonian name, "Kal-El". His human name, "Clark", comes from Old English and means "cleric", and his surname, "Kent", is a Hebrew word that means "I have found a son". Gomes

and Barbosa also believe that the surname may come from the word "krista", which means "Christ". There are parallels to both the mythology of Jesus and Moses, since little Kal-El was sent to Earth on a ship to be saved from death, just as Moses was sent afloat the Nile in a basket. Like Moses, Kal-El was raised among those who adopted him and was belatedly called to his origins for the liberation and protection of his people. The difference is that he would be specifically protecting his adopted people, not his already doomed homeland. The parallels with Jesus are even more direct, with his adoptive parents, Martha Kent, nicknamed Mary, referencing the mother of Jesus, and her father Jonathan "Joseph" Kent. However, in later editions the references were lost, including the lack of Jonathan's middle name. This does not, however, erase a direct reference to a humble family that creates in its simplicity the son of the gods, who has powers and talents beyond the comprehension of humankind.

This mythological aspect is a constant in the superhero genre, even among those which origins focus on science fiction, e.g. Marvel Comics' Fantastic Four's, or are more mundane, such as Batman's. In the end, the whole genre is geared towards a mythology of salvation[1] (Knowles 2007, Lawrence & Jewett, 2002).

> Precisely because it is constituted by this amalgamation of social elements, it is not surprising that religiosity is present in superadventures, especially in the messianic traits of these superheroes. Although incipient, research in this direction has already given rise to relevant works, for example, on the symbolic approximations between the figures of superheroes and the figure of Jesus Christ, [...] (Cruz & Cruz 2019, p. 47-48)

However, is it possible to consider the superadventure narrative genre as a form of mythology? Cazelli presents some arguments for an affirmative answer by stating that "Myths act as guides, leading us to live better, through the important lessons they teach us." (Cazelli 2019, p. 170). Myths are nothing more than narratives which purpose is to explain phenomena of life and nature, its origins and functions from a mystical perspective, and also to transmit moral values in the collective imagination through the sacred, understanding daily life and human experience in a mystified way.

Therefore, according to Cazelli (2019, p. 154), the narratives of superhero comics feature such aspects and can be framed in the concept of

1 Although these aspects are more accentuated in the superadventures that involve the characters of DC Comics, whose acceptance by the population is wider and more intense. The crossover limited series ***JLA/Avengers*** (Busiek, Pérez & Smith, 2008) explores this contrast: the initial clash between the Justice League and the Avengers has its fuse as the latter team, transported into the DC universe, is shocked to realize there is a worship-like admiration of heroes in that world, and deduces that they must have established an authoritarian regime.



"contemporary myths", since they present a modern guise of mythological and/or folkloric heroes, even in the context of capitalist mass-production of culture (Cruz & Cruz, 2019).

Another feature that supports it is the durability of myths in social imagination, even if their function changes. Greece-Roman myths, for example, had a religious aspect that no longer is active, however their direct influence on human values and institutions is still powerful and evident. Greek academies were built on the foundations of mythology; institutions like Law, Astronomy and Medicine, stories told nowadays, mass production narratives, even Christianity has strong links with these myths considered as "pagan" through the merger that originated Catholicism. Somehow, the myths are updated, renewed, and re-framed. "The same is true of comics, with superheroes. Another aspect of the myths is the possibility of being retold (and, in the case of superheroes, of being reinvented) without being worn out; the myths are in-consumable." (Reblin 2012, p. 138). They never die, but they are modified to the current social and consumer culture, since the moral and ethical norms that superheroes need to reproduce also change. "The adventures of superheroes do not cease, but they continue to be told, adapted, invented and updated. They always respond to a context and change to match the context from which and for which they emerge." (Reblin 2012, p. 138). This makes genre not only extremely influential in the social and collective imagination, but also reveals the cultural values of producers, consumers, and how market consumption influences these narratives through those aspects, making superadventures a completely new way of retelling myths and transmitting their values.

Thus, it is possible to conclude that the mythological nature of superadventures and the messianic aspect of superheroes reveal the desires, hopes and wishes of contemporary American society (Karp 2009; Tye 2012; Grabowski-Górniak, 2019), or even of humankind.

> Ultimately, the stories of superheroes, the genre of superadventure itself, are contemporary mythologies interwoven into the complex web that constitutes contemporary cultural goods. If, on the one hand, they express the aspirations and pursuits of the contemporary human being – they rescue and represent values rooted in culture, remnants of a tradition, which are dear to the same contemporary human being, covering secularized symbols with a sacred aura –, on the other hand they are inserted in the cultural dynamics of post-industrial society: they participate in a Romanesque culture that tries to seduce the reader through the diffusion of a mass superman, obeying the interests of a hegemonic class that produces meaning and, concomitantly to this class, the logic of the market. (Reblin 2012, p. 144)

METHODOLOGY

In this paper we present a close reading of *Batman* #53. As pointed out by David James (2020), the close reading is a set of practices first proposed by I. A. Richards in ***Practical Criticism*** (2017) that puts the materialism of the text in first place, directly observing its forms of construction and enunciation. As pointed out by Dubois (2003) and James (2020), the close reading is usually related to formalistic perspectives of narrative analysis, although there are hybrid paths of reconciliation between such analytical procedures and interpretive approaches of a sociological nature. Thus, supported by Fish (1980) and Bakhtin (1986), we start from the assumption that no text is capable of enunciating by itself and therefore, given the impossibility of coming into contact with "the text itself", we will analyze the narrative gestures of the *Batman* #53 text in dialogue with cultural and ideological aspects that we notice are constant in superhero comics, by summarizing the events in the comic and commenting upon them. While our focus will be on Tom King's words and plot, a few visual aspects will also be briefly addressed.

Our discussion will thus focus on the mythological and messianic aspects of superadventures, based on the assumption that superheroes are heirs of these narrative forms (Eco 1972; Knowles 2007; Lawrence & Jewett 2002; Coogan 2006r). Born during the period of the Great Depression, superhero comics have brought an imagery turned to salvation and hope (Madrid 2016). According to Reblin (2012), it is possible to fit superadventures as a form of mythical narrative, considering that an important aspect of myths is to reinvent themselves according to contemporary social conditions, including mass consumption products.

Thus, we will investigate how *Batman* #53 establishes a new relationship between Batman/Bruce Wayne and his understanding of his own social role, questioning the messianic dimension that the population of Gotham – as well as himself – projects on the hero.

BATMAN #53: STEPPING OUT OF DIVINITY

Like Superman, Batman is also a messianic figure – Thigpen states he even substitutes Superman as a monomythic figure since the 1980s. However, with some differences and featuring other aspects as a symbolic image. Superman represents the ideal messiah, who comes from heaven, from light, from salvation – a "sun god", according to Grant Morrison (2011). In "The Batman Files", by Matthew K. Manning, Batman expresses his vision on the Man of Steel, pointing out this fact:

> And that's how we're different. Clark embraces the light. In fact, his very superman abilities are derived from our solar system's yellow sun. While I lurk in the shadows, knowing that the Batman is only effective to a public unsure of who or what I am, Clark parades around in the open, wanting his city to know its defender. He wants them to know that they're safe. That they have a guardian angel on their side (Manning 2011, p. 69).

Indeed, the partnership and deep friendship between Batman and Superman features a real and interesting symbolic contrast. Light and darkness, happiness and trauma, relief and fear (Klock 2013). Batman points to the divinity and glory that Superman represents:

> In addition to all this, in the comics, the dependence of Superman on the Sun refers to the dependence of Christ on the Father, a metaphorical way to represent truth and justice, as if it were an uphill turn towards something profound, irreducible and timeless, being a representation of God. (Gomes & Barbosa 2019, p. 149)

In other words, Superman's powers come from the Sun, directly from God, being the divine and glorious messiah, while Batman is a humanized messiah, who does not show any differences from his protected ones because he is also human, vulnerable, without any divine abilities and fantastic powers, and Batman himself demonstrates feeling his humanity in relation to the other mystical and powerful heroes – "Meta-humans", in DC's own terminology – he feels his mortality, his weaknesses. And as a human, mortal, full of weaknesses and as frail as any other human, he feels responsible to keep the other gods and glorious messiahs with the conscience of humankind. He is the one who enters Olympus as an equal to ensure that the humanity within each one never get lost – which in some stories have dire consequences, i.e. the "Tower of Babel" ***JLA*** arc (Waid & Porter 2015). In this sense, Batman also reflects a messianic aspect of Jesus Christ, the god who made flesh, became human, became mortal, made himself weak (Thigpen 2017).

However, in *Batman*# 53 Tom King revealed the opposite: from Gotham's perspective, Batman is God. Not a messiah, a hero, or something tangible. “Thus, the myth constitutes a set of symbolic narratives that aim to convey a perspective of the sacred, which is necessarily beyond words, located in the 'mystery'” (Cazelli 2019, p. 151). Recalling Batman's humanity as nature, King shows through Bruce Wayne's lips his divine nature as a symbol.

The first symbolic message of the work is to show which god will be referred to in the story to use as a parameter as a comparison to the hero. It is not initially said in words, but the sign of the cross, the crucifix (Fig-

ure 1), which represents the death of Jesus Christ as a sacrifice to redeem the sins of humankind, is shown. Therefore, the benchmark used by Bruce Wayne, is the Judo-Christian god.

Batman #53 is the third installment in the six-part *Cold Days* story arc, written by Tom King and penciled by Lee Weeks, in which Bruce Wayne is called on to sit as a jury in the trial of the villain known as Mr. Freeze. The reason was the capture of the villain by Batman, who used extreme physical and psychological violence to make Mr. Freeze confess guilt over a series of murders of women, who were killed by freezing. Mr. Freeze claims innocence, and that he only confessed because he was coerced by Batman. For this reason, recognizing his mistake as a vigilante and hero, Bruce was the one who articulated his participation in the Jury, in order to do justice and to correct the mistake that Batman (by extension, himself) committed. This is one of the stories where the character needs to act not as a masked man, but as Bruce Wayne, his alter ego. As usual, the mission is not an easy one, as he alone needs to convince the rest of the jury that Batman made a mistake and Mr. Freeze, a villain, a criminal and a murderer, is for once innocent.

Three arguments led the jury to believe that Mr. Freeze was guilty: the victims of the killing were frozen, which was the typical method of the villain; the fact that Mr. Freeze had his costume on and a gun in his hand when he was captured, already anticipating Batman's coming; and finally, his own confession. Bruce then counters these arguments: first, he believes that someone was trying to incriminate the villain, and for this reason modified the bodies; the second reason is that the fact of Mr. Freeze being armed and wearing his costume, derives from the awareness that Batman would go after him even though he was innocent, making the villain prepare for defending himself; and third reason is the fact that Mr. Freeze was coerced to confess due to the fear of dying at the hands of an uncontrolled Batman who attacked him, and thus, in order to save his own life, and seeing that Batman would not return to reason, the villain confessed. Bruce reinforces this argument by using himself as an example, that he would also have done anything if it would have saved his parents' lives. However, all of these arguments are still insufficient to convince the jury, since that would be admitting that Batman had made a mistake in his judgment, which was inconceivable, since Batman supposedly never makes mistakes and is seen as superior to everyone else. It is from this part of the script that issue #53 begins.

The jury argues that there is no way Batman could be wrong in his judgment, since everyone at some point was saved by him, and everyone sees him as a god, and "God" never misses. With that statement, Bruce

Wayne begins his argument regarding the third, and final reason for the jury to condemn Mr. Freeze. The tycoon addresses Missy, one of the jurors, regarding the crucifix she wears on a necklace. The lady in question shows the crucifix, defensively stating that she believes in "God" and that she has served her church for 20 years, asking him if that was a problem. Bruce replies that this would never be a problem for him, but that since she wanted an argument that explained why Batman would make a mistake that would lead Mr. Freeze to be wrongly accused, her belief proved vital to his argument.



Figure 1. Jurywoman Missy shows her crucifix when asked by Bruce Wayne about her religious position. (King & Weeks 2018, p.5)

The character's attitude is defensive, which can be assumed by her question "Is that a problem?". In this interaction, there is a mirror of the reality shown by the relationship between Christian believers and society. Both myths and the media mirror the reality and historical context that are inserted, thus, a contemporary sign that is modeled to be understood by the reader who is experiencing that historical and social moment. “[...] if these symbolic productions reproduce, to some extent, social phenomena, it is urgent that we overcome the conception that they are simple

products of a culture of uncritical mass." (Cruz & Cruz 2019, p. 44) Jurywoman Missy, in her direct inquiry, is making it clear that she will not admit Wayne to belittle her by her religion or misuse this religion, making the tycoon assure her that her belief in the Judo-Christian god is not a problem, to which she responds: "Good.". Here are some interpretive possibilities to justify Missy's defensive attitude. One is the context of an environment where her religion being questioned and brought up is strange, since they are in a trial, so it is clear that Missy fears that her judgment will be diminished by her belief. Missy fears religious intolerance. Another is the suspicion of Wayne being an atheist. It is difficult to consider the reason for the suspicion, but he is clearly taking a defensive stance, showing a certain dislike for the opposing religious views.

Still defensive, and a little irritated, the jurywoman asks the young tycoon whether he believes in "God". Wayne's answer is that he used to, but does not believe anymore (Figure 2).



Figure 2. Bruce Wayne is asked whether he believes in God. He reveals that he used to, but not anymore. (King & Weeks 2018, p.5)

He says that his father, Thomas Wayne, used to believe in the Christian God. In the Father, in the Son and in the Holy Spirit: in his will, he trusted in the will of this god. Bruce's father wanted him to believe too, but he never forced him to – he wanted little Bruce to come to this god of his own free will. But they went to church together, Thomas told him all the biblical stories, explaining what they could control, and what they couldn't. However, after his parents' tragic death, Bruce was hurt. He put aside any belief in a deity, and he believed in absolutely nothing that his father thought could save him, because he couldn't see anything about how his father could have been saved that day. And when Bruce left Gotham for a while, he looked for something solid that could restore his faith, looked for answers, and even paid for them, but nothing was found. So he went home, and waited for that something to find him instead of looking for it himself. The communication of what this something would be becomes very clear, when the page shows Batman among the buildings of Gotham (Figure 3). This "something" was Batman.



Figure 3. Bruce states he was found by Batman. (King & Weeks 2018, p.8)

Bruce continues his argument, saying that everyone is gathered there because of that city, because of Gotham. And that if someone is a citizen of Gotham, then he or she knows, that that city is a place of monsters, of demons. And in the midst of all this chaos, there he is, the man with a bat stamped on his chest that fights all the thugs back. Everyone sees their brothers being rescued, their sisters returning home safely, all thanks to Batman.

When Missy asks Bruce back whether he believes in god, Wayne replies that he used to, but that his personal experiences led him to not believe in this god anymore. Right now we are faced with a social conflict that brings together opposing religious positions: Christianity and atheism[1].

After Bruce's initial response, he goes on to explain and argue how Missy's religious positioning is important to his argument that Batman was wrong in his judgment of Mr. Freeze: it is a story of conversion, a moment of self-discovery.

First, Bruce points to the fact that his father was a Christian, as was Missy. He declares that he was created by his father to believe in this God that he trusted so much, but wanted him to accept him of his own free will, that he himself would find him. However, when his parents were murdered, Bruce could not see how his parents were under the protection of something greater, and his faith could not achieve anything.

1 It should be mentioned that this part of the dialogue resulted in a somewhat negative response from fans of the hero (Zachary 2018), because even though it is not the main focus of the story, here Bruce Wayne/Batman, reveals himself to be an atheist or agnostic. This is an interesting position if we consider that a superhero has the function of representing the current morality of the historical and social context in which he is inserted. According to Cazelli (2019, p. 159) the protagonist hero of the superadventure has the symbolic function of representing a model of human being that should be desired and imitated, since this symbol represents the best in the human constitution from a moralist point of view. Atheism was considered mostly immoral until not long ago and even today and, according to Hammer et al. (2012, p. 44-45) while declaring oneself an open atheist is not immediately problematic, and atheists are not popularly regarded as a marginalized group, an expressive majority of Americans disapprove of atheism and hold several morally negative prejudices towards atheists. Taking this into account, it is not surprising that the indication of Batman being an atheist caused such a commotion among the public, that Tom King himself came to express himself on the subject on Twitter: “Lots of people saying Batman 53 (which I wrote) shows Batman is an atheist. That’s not how I read that comic. But I don’t think my reading of it is the most important one. Anyway, I hope you read the whole thing for yourself and decide for yourself.”. This event clearly shows how entertainment media as a cultural product is related in the capitalist and postmodern context. Comics are consumer products, so they are marketable, but writers make choices when telling their story, and this narrative receives a response from the public, especially now that social media has brought the consumer audience in direct contact with creators and editors. Therefore, the scene depicting jurywoman Missy asking in an accusatory tone whether Bruce Wayne believes in God, carries with it a great symbolic and social burden, and the response of the one who should represent the ideal to be achieved as a model of humanity, presented an answer that was not considered attractive and satisfactory for a significant portion of the public.

> I... put aside believing in... a deity. Or believing in anything my father thought had saved him. I couldn't really see that anything had saved me. I left Gotham for a while. I searched for something solid to put my faith in. I asked a great deal of questions. I paid for some answers. But I didn't find anything out there. As far as I went. So I came home... and I waited for something to find me. (King & Weeks 2018, p. 7-8).

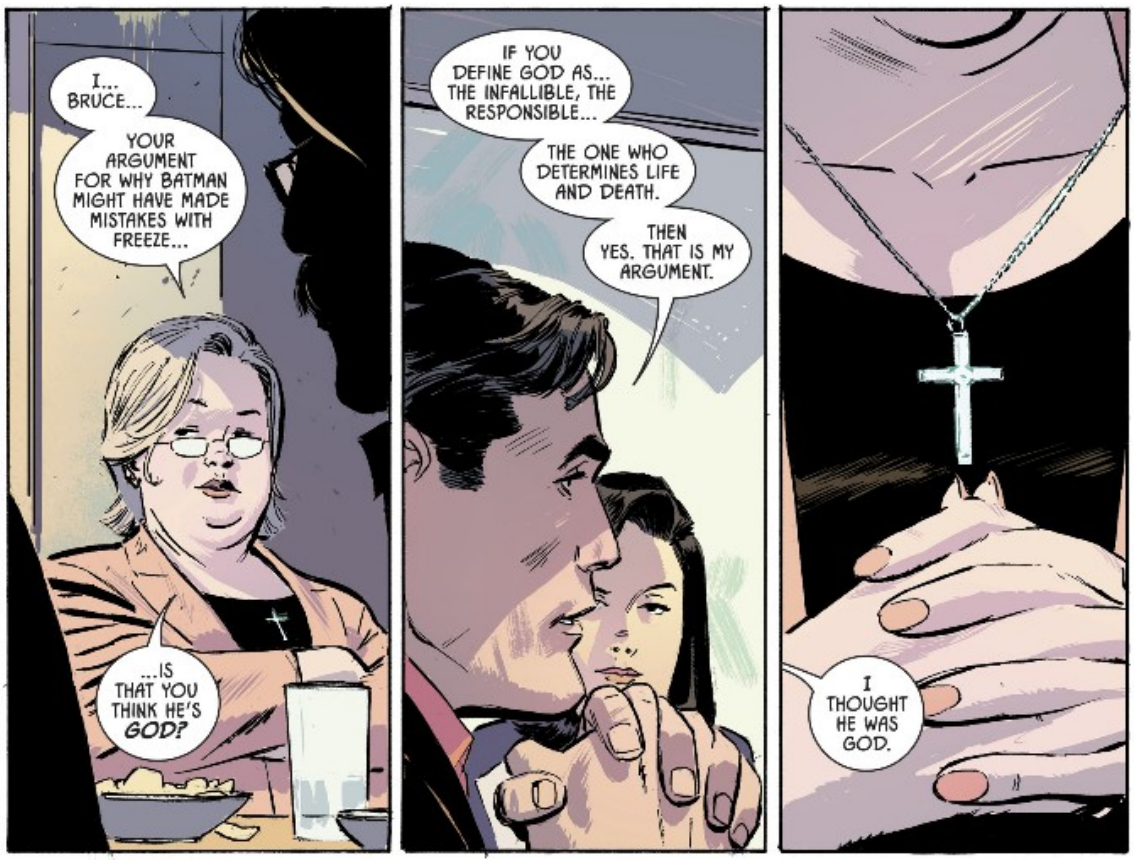


Figure 4. Bruce Wayne states that Batman was God to him in his symbolic nature. (King & Weeks 2018, p.11)

Here begins the parallel between the relationship of the symbolic image between the Judo-Christian God and Batman. This comparison is made within the symbolic field. As previously shown, Batman is an image, an idea, a symbol, an expectation. Much more than skills, this being possesses the power enveloped by the mystery, as stated in his ***Secret Files****:* "Batman is only effective to a public unsure of who or what I am" (Manning 2011, p.69). In continuing with his argument, Bruce talks about how Gotham is seized by chaos and evil, without hope and expectations of a peaceful future, so when Batman appears and punishes evil, saving the innocent, it is inevitable that citizens will look at him with great admiration, faith and hope. "We see our brothers rescued, our sisters returned. A man with a bat on his chest keep us safe". (King & Weeks, 2018, p. 10). Just as Christ is

represented by the sign of the cross, in order to refer to his sacred and divine nature, Batman is represented by the sign of the bat. Not much is known about Batman's nature, only the effect of his actions, and testimonies from citizens. Just as the nature of God cannot be revealed to men, so is Batman.

The divine mystery that can only be reached by witness. "Everything that the drama of the mysteries represents and produces in the viewer can also occur in the form of a spontaneous, ecstatic, or visionary experience without any ritual." (Jung 2018, p.121). The way he is called with a bright light source marking the bat sign in the sky, is closely related to a prayer of one who cries out for divine help.). The difference is that while God cannot reveal himself because his nature is unimaginable to humans, Batman is only "God" if he keeps his humanity hidden. Bruce makes it very clear that Batman was God to him, and still is to Gotham citizens and the jury there – in a symbolic manner, the imagery that is related between the sign of the Judo-Christian God and Batman are very close. In other words, Bruce used the religion of Missy, which is prevalent in American society where the entire jury is present, because it is a collective imaginary sign, re-signifying it for his purpose, and because Batman assumes the function that "God" normally assumes for Christians, in other words, they share the same archetypal patterns. Therefore, when Missy asks Bruce if the argumentative justification he was using is to say that Batman is God, he confirms it; however, not in his absolute nature, in abilities and origin, but in his symbolic representation. “If you define God as... The infallible, the responsible, the one who determines life and death. Then yeah, that’s my argument. I thought he was God.” (King & Weeks 2018, p. 11). He closes this argumentative part by saying that it is for this reason that Missy, and all the jury there are so convinced that Mr. Freeze is guilty. For this is the word of God, Batman said that he is guilty, and God never makes mistakes. Everyone there owes their lives to Batman, and no one has the right to question his decisions, because he would be perceived as perfect, and his will would be the law. God is above everything and everyone, and God wears a cloak.

> The characterization of super adventure as contemporary mythology is not atypical. Superhero stories are often referred to as contemporary myths. Christopher Knowles, for example, links superheroes with archetypes drawn from mythical-religious traditions and legends: messiah, golem, amazon, brotherhood and magician. Duncan and Smith suggest that superheroes are considered modern myths because of their immersion in the popular imagination. (Reblin 2012, p. 129)



Figura 5. Batman is God (King & Weeks 2018, p.14)

The next step in Bruce Wayne's argument, after establishing this symbolic and archetypal relationship between God and Batman, is to present what differentiates them, and what makes Batman not a God. What explain why Batman is not God. And for that, he uses the symbolic and archetypal similarity between the two using the myth of Job, when Job questions God because his life is falling apart. God, on his own initiative, destroyed the life of a righteous person, who without understanding it, questions God about the reasons for his misery. Job was a righteous, obedient, innocent man, and yet God punished and rebuked him when Job questioned the reason for his punishment.



Figure 6. Bruce uses the myth of Job to link the questioning of God with the questioning of Batman (King & Weeks 2018, p.16)

After that, Bruce feels terribly ill and the jurywoman asks if he is feeling well. But he doesn't answer, just raises his head and says that he was terribly injured recently, in reference to the previous arc in which he almost married Selina Kyle (Catwoman) and was abandoned at the altar, exactly because it was Batman's cloak that took off his happiness, the reason why he cannot be happy beside his beloved one. Bruce vents how much he put every bit of himself in Batman for years. Because he was good and could protect you from all evil, from all pain – his parents, his life, his city, and it was working, after so many years he could finally have something he never had. He was happy. But then everything fell apart, he fell apart, and he shouted at Batman like a prayer, begging to the mask, to the symbol on his chest, to the cloak, to help him. But he is still waiting.



And Bruce says: that he will always be waiting, because Batman is not God. Batman tries to be perfect, but he is not, he makes mistakes, and then he tries again. But the fact is that Batman if often wrong. He cannot relieve pain, offer Heaven, or comfort for those who have been killed. Bruce then states categorically to that jurywoman, that God blesses souls with grace, but Batman punches people with his fist. He then calls the attention of the jury that everyone is gathered to judge Mr. Freeze, that they all have the power to give or take away their freedom, and that this is a god-like power. Batman is as human as all of them there, but wearing a bat costume. That he is just a man, and that everyone there can be as wrong as he is, be as good as he is, and that they are not there to talk to God. And Bruce appeals that Mr. Freeze claimed that Batman was not acting like himself, and this indicates that he was distracted by something, and he was wrong. And in judging that case fairly, they would be the ones who would be saving Batman. With that, the issue ends with the end of the meeting, and the revelation that the jury has cleared Mr. Freeze of all charges.

To question God's decision, however unjust and perverse it may be, is a great sin, and if Batman is God, why would mere mortals who have been saved by him repeatedly question God's judgment on an ungodly man? After all, Mr. Freeze was a criminal. But, what if in this specific case he is innocent and Batman was wrong? Likewise, what if God makes a mistake? It is intrinsic in Christian culture (and I believe that in all cultures of Abrahamic religions) that questioning any aspect of the validity of the positions of God and religion is absurd. According to Dawkins (2006, p. 35) there is a cultural problem, especially in American society, in which to question any aspect of religion is a great disrespect, it is intolerance. Questioning the “why” about dogmas, the validity of religious intervention in the state, personal life or science, is unacceptable. That's because questioning God is unacceptable. It is this aspect that Tom King positioned very well in Bruce's argument about the natural tendency to not question Batman, after all, if he is God, one should not question him.

However, the comic's script does not dare to question this aspect within the sphere of religion, but to use the cultural characteristic coming from the Christian imagination to mark Batman's humanity and non-divinity outside the symbolic aspect. Bruce reminds the jury that behind the cowl and mask, the hero is just a man like everyone else in the court. Bruce declares that he placed his faith in Batman, that he prayed and cried out for help, but that he is still waiting, because Batman is not God, he is a man. Batman tries to be God, to be perfect, to be fair and good, but it is impossible. The symbol around Batman may represent what God rep-

resents to mankind, but Batman in flesh and blood cannot stand up to it, because Bruce is Batman, and Bruce is just a lost and traumatized man. Judging Mr. Freeze justly also brings Batman salvation, because in this way, he is allowed to make mistakes, and to be human. It is possible for a hero to err and be human, it is possible that he is not perfect.



Figure 7. Bruce ends his argument by concluding that Batman is not God. (King & Weeks 2018, p.20)

With this narrative gesture, Tom King addresses not only a shift in Bruce Wayne/Batman's characterization, in which the hero is relieved from the burden he imposed on himself, but also the very notion of the interventionist aspect of messianic superheroes, which through their mythical aspects are allowed to make justice with their own hands, to create their own justice, since all civil institutions are depicted as incapable of disrupting the menaces of evildoers (Cortiel & Oehme 2015; Costello & Worcester 2013; Lawrence & Jewett 2002). In *Batman* #53 the notion of Batman as a failed god should also mean that no individual is above civil society, and that its institutions and law should be preserved in order to avoid authoritarianism.

CONCLUSION

It is undeniable that American comics are an important communication and entertainment tool. Their narratives evolved to unite entertainment and impact society culturally, through the propagation of political, religious, moral bias, maintenance of institutions or their modeling with the current culture and morality related to their social and market context. Part of this is expressed in *Batman* # 53 in the words of Tom King, which delve into the mythological nature of superheroes, but with an interesting focus on Christianity.

Although Batman has always been the most human among the main DC Comics heroes, he still had an aura of infallibility (Brown 2018). It is important to remember that in classic stories like ***Batman: Year One*** (Miller & Mazzuchelli, 2005), Batman / Bruce Wayne himself publicly takes on the messianic mission of bringing salvation to Gotham City, and in the anticipated future of ***Kingdom Come*** (Waid & Ross, 1997) he transforms the city into a utopia/dystopia in which Batman becomes an almost omnipresent and omniscient being, remotely controlling robots with design inspired by his own which monitor and fight crime in all its forms. In the ***Tower of Babel*** arc (Waid & Porter, 2015), it is revealed that Batman extended this control craze even to his meta-human peers, and had created contingency plans to neutralize each of them in case any of them turned against humanity – on their own ill or under someone ease's control – plans that end up being stolen by the villain Ra's Al Ghul and effectively used against those superheroes.

> The theological locus is in Bruce Wayne/Batman's refusal of weapons, the fact that he does not yield to the corruption that corrodes and sickens Gotham City and, above all, to do what no one else can do: seek justice. Speaking of justice and peace today requires lucidity! Justice and peace are matters of God in our time. God's justice appears in human history as the defense of the poor. The meaning of this concept is entirely determined by God's saving character. The meaning of justice is defined by the fact that it is in all things God's justice, which is God's own, which he gives and must subsist in his presence. God's justice happens because He protects his weak, innocent people, victims of adversaries; it comes from love. Justice, therefore, in Batman's comics and for us in society must always be an integrating principle of all humanity. (Sbardelotti 2019, p. 105)

Therefore, Batman has the absolute confidence of the readers and the citizens of Gotham City – he has earned that trust after so many acts of heroism and offering salvation to the weak and innocent, but the hero himself, under his alias, asks for the people of Gotham to stop adoring him to that extent. Tom King's narrative is very much focused on how Batman's perception is related not only to a messianic image, but as God. The symbolic equivalent of the Judo-Christian God, Jehovah. Like him, Batman is also feared, respected, adored, trustworthy, and exalted as someone beyond the whole city. Batman is the one who saves, who punishes, who brings hope and never makes a mistake. Therefore, the contrast between Batman's divine figure carries, along with his extreme human nature, weak, flawed and fragile, show how the hero is liable to error, and readers can identify with that. Batman's admission of this aspect, in his Bruce Wayne persona, gives a new psychological dimension to the hero, who had the messianic determination to save Gotham, as well as a control craze – of society and the superhero community itself – as determinant aspects of his personality in the last decades (Cortiel & Oehme, 2015).

References

Assis, E. (2008 Jun 16). Briga de gigantes nas comic shops dos Estados Unidos. [Giant fight in comic shops in the United States.] *Omelete*. Retrieved from https://www.omelete.com.br/quadrinhos/la-fora-16-06-2008 (In Portuguese)

Bakhtin, M. (1986). *Speech Genres & Other Late Essays*. Austin: University of Texas Press.

Bible. *Biblica* – The International Bible Society. Retrieved from: https://www.biblica.com/bible/

Brown, J. A. (2018). *Batman and the Multiplicity of Identity. The Contemporary Comic Book Superhero as Cultural Nexus*. New York: Routledge.

Busiek, K., Pérez, G. & Smith, T. (2008). *JLA/Avengers*. New York: DC Comics/Marvel Comics.

Cazelli, F. R. (2019). No dia mais claro, na noite mais densa: Mito e religião nos quadrinhos do Lanterna Verde. *Teoliterária*, 9 (19), 144-172. Doi: 10.23925/2236-9937.2019v19p144-172

Coogan, P. (2006). *Superhero*: *The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain Books.

Cortiel, J. & Oehme, L. (2015). The Dark Knight's Dystopian Vision: Batman, Risk, and American National Identity. *European Journal of American Studies*, 10 (2). Doi: 10.4000/ejas.10916

Costello, M. J., & Worcester, K. (2013). The Politics of the Superhero. *PS: Political Science & Politics*, 47(01), 85–89. Doi: 10.1017/S1 049 096 513 001 625

Cruz, A. L. & Cruz, P. H. P. B. (2019). Religiosidade, linguagem significação: considerações sobre os aspectos religiosos presentes na capa do romance gráfico Reino do Amanhã. *Teoliterária*, 9 (19), 40-64. Doi: 10.23925/2236-9937.2019v19p40-64

Dawkins, R. (2006). *Deus: um delírio*. São Paulo: Companhia das Letras.

Dubois, A. (2003). Introduction. In F. Lentricchia & A. Dusois (Eds.) *Close Reading: The Reader*. (loc. 25-631) Durham/London: Duke University Press.

Dubois, L. (2019). *Superheroes and "the American way": popular culture, national identity, and American notions of heroism and leadership*. Honors Theses, University of Richmond, 1380.

Eco, U. (1972). The Myth of Superman. *Diacritics*, 2(1), 14-22. Doi: 10.2307/464 920

Fish, S. (1980). *Is There a Text in This Class?*. The Authority of Interpretive Communities. Cambridge: Harvard University Press.

Gomes, N. S. & Barbosa, V. L. (2019). O aspecto messiânico do Superman na graphic novel Reino do Amanhã de Mark Waid e Alex Ross. *Teoliterária*, 9 (18), 133-170.

Grabowski-Górniak, P. (2019). The Death of the (Super)Hero: The Duality in Depictions of Death in Superhero Narratives. *Symbolae Europaeae,* 14, 61-73

Guynes, S. (2019). Worlds Will Live, Worlds Will Die: Crisis on Infinite Earths and the Anxieties and Calamities of the Comic-Book Event. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 3(2), 171–190. Doi: 10.1353/ink.2019.0014

Hammer, J. H., Cragun, R.T., Hwang, K. & Smith, J.M. (2012). Forms, Frequency, and Correlates of Perceived Anti-Atheist Discrimination. *Secularism and Nonreligion*, 1, 43–67. Doi: 10.5334/snr.ad

James, D. (2020). Introduction. In: D. James (Ed.). *Modernism & Close Reading* (pp.1-16). Oxford: Oxford Univeristy Press.

Jung, C. G. (2018). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes.

Karp, L. N. (2009). *Truth, Justice, and the American Way: what Superman teaches us about the American Dream and changing values within the United States*. Oregon State University, Corvallis.

King, T. & Weeks, L. (2018). *Batman*, 53, New York, DC Comics.

Knowles, C. (2007). *Our Gods wear Spandex: the secret history of comic book heroes*. San Francisco: WeiseBooks.

Lawrence, J. S. & Jewett, R. (2002). *The myth of the American superhero*. Grand Rapids, MI: Eerdmans Publishing Company.

Manning, M. K. (2017). *Os Arquivos Secretos do Homem-Morcego*. Rio de Janeiro: Leya, Rio de Janeiro.

Madrid, M. (2016). *The Supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines*. Minneapolis: Exterminating Angel Press.

Miller, F. & Mazzucchelli, D. (2005). *Batman: Year One*. New York: DC Comics.

Morrison, Grant (2011). *Supergods*. New York: Spiel & Grau.

Proctor, W. (2017). Retroactive Continuity and Reboots. In Mark J. P. Wolf (Ed.) *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. London: Routledge.

Reblin, I. A. (2012). *A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica*. Universidade do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

Richards, I. A. (2017). *Practical criticism*. London: Routledge.

Rogers, V. (2020 Apr 1). Batman's complicated history with guns and firearms. *Newsarama*. Retrieved from: https://www.gamesradar.com/history-batman-guns/

Sbardelotti, E. (2019). Batman: O Pai, o Filho e o Detetive! [Batman: The Father, the Son and the Detective!] *Teoliterária*, 9 (19), 85-109. Doi: 10.23925/2236-9937.2019v19p85-109. (In Portuguese)

Thigpen, A. F. (2017). *Batman as Monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the Hero's Journey to Gotham*. Lynchburg: Liberty University.

Tye, L. (2012). *Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*. New York: Random House.

Waid, M. & Porter, H. (2015). *Liga da Justiça: Torre de Babel*. São Paulo: Eaglemoss.

Waid, M. & Ross, A. (1997). *Kingdom Come*. New York: DC Comics.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics*. Cambridge: Da Capo Press.

Zachary, B. (2018 Aug 21). Comic Book Resources. Tom King weighs in on Batman's 'Atheism' revelation. Retrieved from https://www.cbr.com/batman-atheism-tom-king-response/

Список литературы

Assis, E. (2008 Jun 16). Briga de gigantes nas comic shops dos Estados Unidos. [Giant fight in comic shops in the United States.] *Omelete*. Retrieved from https://www.omelete.com.br/quadrinhos/la-fora-16-06-2008 (In Portuguese)

Bakhtin, M. (1986). *Speech Genres & Other Late Essays*. Austin: University of Texas Press.

Bible. *Biblica* – The International Bible Society. Retrieved from: https://www.biblica.-com/bible/

Brown, J. A. (2018). *Batman and the Multiplicity of Identity. The Contemporary Comic Book Superhero as Cultural Nexus*. New York: Routledge.

Busiek, K., Pérez, G. & Smith, T. (2008). *JLA/Avengers*. New York: DC Comics/Marvel Comics.

Cazelli, F. R. (2019). No dia mais claro, na noite mais densa: Mito e religião nos quadrinhos do Lanterna Verde. *Teoliterária*, 9 (19), 144-172. Doi: 10.23925/2236-9937.2019v19p144-172

Coogan, P. (2006). *Superhero*: *The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain Books.

Cortiel, J. & Oehme, L. (2015). The Dark Knight's Dystopian Vision: Batman, Risk, and American National Identity. *European Journal of American Studies*, 10 (2). Doi: 10.4000/ejas.10916

Costello, M. J., & Worcester, K. (2013). The Politics of the Superhero. *PS: Political Science & Politics*, 47(01), 85–89. Doi: 10.1017/S1 049 096 513 001 625

Cruz, A. L. & Cruz, P. H. P. B. (2019). Religiosidade, linguagem significação: considerações sobre os aspectos religiosos presentes na capa do romance gráfico Reino do Amanhã. *Teoliterária*, 9 (19), 40-64. Doi: 10.23925/2236-9937.2019v19p40-64

Dawkins, R. (2006). *Deus: um delírio*. São Paulo: Companhia das Letras.

Dubois, A. (2003). Introduction. In F. Lentricchia & A. Dusois (Eds.) *Close Reading: The Reader*. (loc. 25-631) Durham/London: Duke University Press.

Dubois, L. (2019). *Superheroes and "the American way": popular culture, national identity, and American notions of heroism and leadership*. Honors Theses, University of Richmond, 1380.

Eco, U. (1972). The Myth of Superman. *Diacritics*, 2(1), 14-22. Doi: 10.2307/464 920

Fish, S. (1980). *Is There a Text in This Class?*. The Authority of Interpretive Communities. Cambridge: Harvard University Press.

Gomes, N. S. & Barbosa, V. L. (2019). O aspecto messiânico do Superman na graphic novel Reino do Amanhã de Mark Waid e Alex Ross. *Teoliterária*, 9 (18), 133-170.

Grabowski-Górniak, P. (2019). The Death of the (Super)Hero: The Duality in Depictions of Death in Superhero Narratives. *Symbolae Europaeae,* 14, 61-73

Guynes, S. (2019). Worlds Will Live, Worlds Will Die: Crisis on Infinite Earths and the Anxieties and Calamities of the Comic-Book Event. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 3(2), 171–190. Doi: 10.1353/ink.2019.0014

Hammer, J. H., Cragun, R.T., Hwang, K. & Smith, J.M. (2012). Forms, Frequency, and Correlates of Perceived Anti-Atheist Discrimination. *Secularism and Nonreligion*, 1, 43–67. Doi: 10.5334/snr.ad

James, D. (2020). Introduction. In: D. James (Ed.). *Modernism & Close Reading* (pp.1-16). Oxford: Oxford Univeristy Press.

Jung, C. G. (2018). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes.

Karp, L. N. (2009). *Truth, Justice, and the American Way: what Superman teaches us about the American Dream and changing values within the United States*. Oregon State University, Corvallis.

King, T. & Weeks, L. (2018). *Batman*, 53, New York, DC Comics.

Knowles, C. (2007). *Our Gods wear Spandex: the secret history of comic book heroes*. San Francisco: WeiseBooks.

Lawrence, J. S. & Jewett, R. (2002). *The myth of the American superhero*. Grand Rapids, MI: Eerdmans Publishing Company.

Manning, M. K. (2017). *Os Arquivos Secretos do Homem-Morcego*. Rio de Janeiro: Leya, Rio de Janeiro.

Madrid, M. (2016). *The Supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines.* Minneapolis: Exterminating Angel Press.

Miller, F. & Mazzucchelli, D. (2005). *Batman: Year One*. New York: DC Comics.

Morrison, Grant (2011). *Supergods*. New York: Spiel & Grau.

Proctor, W. (2017). Retroactive Continuity and Reboots. In Mark J. P. Wolf (Ed.) *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. London: Routledge.

Reblin, I. A. (2012). *A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica*. Universidade do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

Richards, I. A. (2017). *Practical criticism*. London: Routledge.

Rogers, V. (2020 Apr 1). Batman's complicated history with guns and firearms. *Newsarama*. Retrieved from: https://www.gamesradar.com/history-batman-guns/

Sbardelotti, E. (2019). Batman: O Pai, o Filho e o Detetive! [Batman: The Father, the Son and the Detective!] *Teoliterária*, 9 (19), 85-109. Doi: 10.23925/2236-9937.2019v19p85-109. (In Portuguese)

Thigpen, A. F. (2017). *Batman as Monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the Hero's Journey to Gotham*. Lynchburg: Liberty University.

Tye, L. (2012). *Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*. New York: Random House.

Waid, M. & Porter, H. (2015). *Liga da Justiça: Torre de Babel*. São Paulo: Eaglemoss.

Waid, M. & Ross, A. (1997). *Kingdom Come*. New York: DC Comics.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics*. Cambridge: Da Capo Press.

Zachary, B. (2018 Aug 21). Comic Book Resources. Tom King weighs in on Batman's 'Atheism' revelation. Retrieved from https://www.cbr.com/batman-atheism-tom-king-response/

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Представляя супергероя | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.114

WHY SUPERMAN WILL NOT SAVE THE WORLD: THEORIZING THE RELATIONSHIP BETWEEN SUFFERING AND DC COMICS SUPERMAN

Kwasu Tembo (a)

(a) Independent researcher. Harare, Zimbabwe. Email: tembo.kwasu[at]gmail.com

Abstract

The hypothesis that there is an inextricable link between comic book superheroes and suffering would, to anyone with a cursory knowledge of superhero characters found in DC, Marvel, Image, Wildstorm and other houses, and their histories, ostensibly seem valid. This validity depends on which character one is applying said hypothesis to; the psychological and physical suffering of a Batman being more acceptable as such than that of a Plastic Man, for example. However, using DC Comics character Superman as a case study, this paper explores the inextricable link between Otherness, power, and suffering within the remit of the character's mythos. In order to do so, this paper refers to psychoanalytic concepts elaborated by Sigmund Freud in his text Beyond the Pleasure Principle (1922) as a way of demonstrating that despite the character's conventional appraisal as a positivist humanistic symbol of pure altruism, an insuperable, unimpeachable symbol of selflessness and good morality, there is in fact a fundamental link between Superman's 'tridentity' of selves (Clark Kent/Kal-El/Superman), the character's own suffering, and human suffering on a terrestrial scale, as represented within the numerous realities of the DC Comics Multiverse.

Keywords

Pain; Suffering; Power; Otherness; Superman; Waid; Freud; Pleasure-principle

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Representing Superhero | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.114

ПОЧЕМУ СУПЕРМЕН НЕ СПАСЕТ МИР: ОСМЫСЛЯЯ ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ СТРАДАНИЕМ И СУПЕРМЕНОМ

Тембо Квасу (a)

(a) Независимый исследователь. Хараре, Зимбабве. Email: tembo.kwasu[at]gmail.com

Аннотация

Гипотеза о том, что существует неразрывная связь между супергероями комиксов и страданиями, кажется верной любому, кто хоть как-то знаком с супергероями DC, Marvel, Image, Wildstorm и их историями. Но правдивость этого утверждения зависит от того, к какому персонажу применена указанная гипотеза. Например, психологические и физические страдания Бэтмена больше подходят под эту гипотезу, чем страдания Пластичного Человека. Используя в качестве примера персонажа DC Comics Супермена, данная работа исследует неразрывную связь между Инаковостью, властью и страданиями в рамках мифологии персонажа. Для реализации подобного исследования, автор опирается на психоаналитические концепции, изложенные Зигмундом Фрейдом в его работе "По ту сторону принципа удовольствия" (1922 г.), чтобы показать, что, несмотря на традиционную оценку персонажа как гуманистического символа чистого альтруизма, непобедимого, безупречного символа самоотверженности и морали, на самом деле существует фундаментальная связь между "троичностью" Супермена (Кларк Кент/Кал-Эл/Супермен), страданиями персонажа, и человеческими страданиями в земном масштабе, как это представлено в многочисленных реалиях мультивселенной комиксов DC.

Ключевые слова

Боль; Страдание; Власть; Инаковость; Супермен; Уайд; Фрейд; Принцип удовольствия

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

I. INTRODUCTION: SUPERMAN AND SUFFERING

There are many ways to describe 'suffering'. Suffering can refer to physical and/or mental pain, or more broadly to any and all unpleasant sensations and/or emotions. In view of this definition, the proposition that there is an inextricable link between Superman and suffering might appear antithetical to arguably the most recognizable post-industrial pop-cultural image of hyper-masculine, androcentric strength. While it is true that superheroes are not entirely identified with or defined by suffering, this essay will argue that it is an inextricable element of the character's narrative and thematic profile, as well as an irreducible element of Superman's entire mythos. The consequences of the relationship between Superman and suffering, as I will show, are important because they call into question the character's historico-cultural value as an icon of heroic *altruism.*

How does a near physically invulnerable being like Superman not just engage with the suffering and pain of others, but experience or suffer pain itself? My understanding of 'suffering', with regard to Superman, is indebted to the etymology of the English word “suffer”, derived from two Latin words, '*sub'* and '*ferre',* meaning literally “to carry under.” Another Latin meaning derived from the combination of '*sub' and 'ferre'* conveys the psychological sense of suffering I will explore in this piece. These two words can also signify “to take upon oneself.” By suffer, therefore, I am referring to a confluence of psychological and emotional neuroses that form the core complex at the heart of the character predicated on onto-existential difference or Otherness the character always carries, literally and figuratively, under its performance of human being as Clark Kent, and a need to belong which it takes upon itself as Superman.

While most readers are familiar with Superman as 'he', from the character's creator Jerry Siegel through to contemporary writers, I need here briefly explain my use of the term 'it' in reference to Superman throughout this paper. Indeed, it might seem distracting or counterintuitive to do so. However, the fact that Superman is an alien is taken as a first principle here. It is an extra-terrestrial creature that expresses many seemingly identical superficial traits with human beings that, however convincing, must not overlook the fact of Superman's essential difference from any and everything human. Furthermore, ‘he’, when considered fully, only accurately refers to one third of the personae 'worn' by ‘Superman/Kal-El,’ namely ‘Clark Kent.’ My justification for discussing Superman by using the term 'it' is due in part to the underlying ethic of this

thesis being xenological. If, for example, I am to consider Fredric Jameson's xenological approach to reading texts that feature alien beings seriously, which he elaborates in *Archeologies of the Future: Utopia and Other Science Fictions* (2007), then I think that the retention of the term "it" is important because it highlights the fact that Superman is an alien. Regardless of the methodological approach one brings to bare on the character, regardless of how complex or nuanced, it would not change the fact that, diegetically speaking, the character is an alien. The combination of this fact and my wish to maintain a careful sensitivity toward xenological appraisals of Otherness would call for a strategy that does not hem up the onto-existential complexities of the character by simply referring to an alien being as "he" because it looks like a robust human man. To do so would simply be an inaccurate retention of anthropocentric privileging, a privileging that the central hypothesis seeks alternatives to. To be clear, I do not believe that referring to Superman as 'it' objectifies the character. On the contrary, I argue it draws attention to the fact that the character represents an interesting alternative to any human/inhuman dialectic precisely because it is *both* in interesting and challenging ways. Precisely one of those ways pertains to the value of human belonging to an alien orphan, and the philosophical and psychoanalytical consequences thereof.

The overarching goal of this paper is to theorize suffering in relation to Superman through Sigmund Freud's discussion of the relationship between suffering, pleasure, and pain in *Beyond the Pleasure Principle* (1922). Here, I acknowledge the fact that it could be argued that referring to Freud in this capacity seemingly reinserts or re-frames Superman within messianic discourses, something this paper seeks to avoid. Instead, this paper is less concerned with reading Superman's pain as some figuration of a crying god, so to speak. Instead, this paper concerns itself with exploring the problem of Superman's pain as a question of the limits of experience for a radical Other living amongst human beings. As a further conceptual apparatus, my theorization of suffering in Superman will refer to the psycho-physical phenomenon of algolagnia – where the body derives pleasure from pain – as a way of exploring the inverse logic at play between pleasure, desire, pain, and suffering in the character's specifically heroic mythos. In pursuing a psychoanalytical reading of the relationship between suffering and Superman, the goal of this paper is to move away from the reductivism of messianic interpretations of the character's relationship with various forms of suffering. Referring to one of the most influential appraisals of the nature of Superman's suffering in contemporary comics, I seek to join Mark Waid's views with psychoanalytic concepts to expose and explore the rich psycho-emotional, philosophical, and sociopolitical ramifications of suffering in Superman.

II. PERMANENT, DARK, AND OBSCURE: A PSYCHOANALYTIC READING OF THE RELATIONSHIP BETWEEN SUPERMAN AND SUFFERING

It should be clearly stated at the onset that this essay is intended to be read in and amongst all other scholarly and creative efforts that seek to present Superman, and characters like it, beyond the delimitations of narrow messianic approaches. This paper acknowledges that it could be argued that the use of Freud here brings us right back to the figure of the messiah as, the totemic horde, for example, and the sacrifice of the Primal father represents the roots of religion. This, and ancillary thoughts subtending it, is a theme taken up by many scholars and works including Peter Coogan's *Superhero: The Secret Origin of a Genre* (2006), Christopher Knowles' *Our Gods Wear Spandex* (2007), and Grant Morrison's *Supergods: Our World in the Age of the Superhero* (2012), who/which have argued that the confluence of concepts including power, radical Otherness, and the ostensibly altruistic and morally/ethically humanitarian deployment of those powers unavoidably carry with them messianic subtexts. In a countermove, this paper seeks to present a more nuanced psychoanalytic theorization of what it means for a being like Superman to suffer. The reading developed in this analysis has less to do with ideas that equate Superman with the figure of the messiah, but rather that the kernel of any and all suffering experienced by the character pertains to the conflict and tension between the character's power and uncanny Otherness, and the numinous draw of the phenomena of *belonging.*

Let me begin by addressing one of a possible range of messianic associations that emerge from a comparative analysis of Freudian psychoanalysis and Superman. Freud's essay "Totem and Taboo" (1919), which explores the primal horde and the sacrifice of the primal father as the seeds of religion hence the messiah myth, presents an obvious link between psychoanalysis and Superman within the analytical remit of the concept of suffering. In a sense, Superman can be regarded as a totem of suffering for many readers: a being who suffers on behalf of those less powerful. According to Freud, the totemic father is

used in the attempt to assuage the burning sense of guilt, and to bring about a kind of reconciliation with the father. The totemic system was a kind of agreement with the father in which the latter granted everything that the child's phantasy could expect from him, protection, care, and forbearance, in return for which the pledge was given to honor his life, that is to say, not to repeat the act against the totem through which the real father had perished (Freud 213). Like the totemic surrogate father,

as a symbol of forbearance, justice, truth, and altruism, Superman is typically seen as functioning in a similar way. The most conventional pop-cultural image of Superman is an invulnerable being with an invulnerable sense of moral probity which dedicates its vast powers and indefatigable spirit to the purpose of safeguarding the downtrodden and holding the unjust in contempt of the so-called inviolable laws enshrined in the constitution of the United States of America. Like religious totemism which obfuscates the originary violence of sacrifice, murder, and cannibalism of the primal father that is the true origin of the religious system, Superman's symbolic super-subjective position of perfect morality, and its latent totemic quality helps "gloss over the real state of affairs and [...] make[s] one forget" the problematic confluence of invulnerability, power, and subjective and indeed idiosyncratic morality the character simultaneously embodies and problematizes (Freud 213). In this sense, the humanities of the DC multiverse's reliance on Superman as a symbol of two central ideals of modern Western civilization summarized as 'truth' and 'justice', makes their saviour, as well as their society it protects, built and sustained by a shared complicity in the character's sense of guilt at seeking belonging over true justice. As my argument unfolds, its central contention will be that Superman's so-called good works can be described as a morality "based partly on the necessities of society and partly on the expiation which this sense of guilt demands" (Freud 213).

When viewed alongside the problem of suffering in the character, I posit that the way in which one views how Superman suffers reveals her/his primary understanding of the nature of the character; that is, whether Superman is more symbol than person or vice versa. In order for the term 'superhero' to apply to Superman, the character has to either suffer or engage with suffering in some form. By this I mean that as a hero, Superman must seek out, intervene, and ameliorate suffering on the many earths of the DC multiverse. In numerous instances, this involves Superman suffering directly as well, be it that the character is beaten bloody in a brawl with Lobo or Darkseid, weakened by a red sun or kryptonite, or hurt by magic, for example. Across the range intimated by these two poles of suffering the character experiences as a hero, suffering for a cause, for the innocent, for the downtrodden are part of the Superman's mythos. How is the character to do so? With a stoic acceptance of suffering and terror? A distanced abstraction couched in the heightened objectivity a physically uncanny alien living among humanity might be privy to? If this is the case, the latent assumption here is that suffering, both psychological and physiological, are phenomena exclusive to *persons.* While Superman looks like a robust human male, the character is an alien from the fictional

planet Krypton that was destroyed in an apocalyptic geological cataclysm. On the many earths of the DC multiverse, Kryptonians have amazing powers as a result of exposure to the yellow suns which said earths typically orbit. These include super speed, super olfaction, x-ray vision, flight, physical invulnerability, and possession of a super brain. In the wake of the destruction of Krypton, however, missing from this panoply of powers is a cultural referent, a people, a language, a history and therefore a sense of *belonging*. While Superman's avuncular pseudo-messianic image of being an near-omnipotent optimist, a hard-working humanitarian, and a powerful philanthropist would indeed suggest that the character engages with suffering in a stoic albeit positive manner, this does not change the psychological and emotional suffering the character experiences within the cultural and sociopolitical framework superheroes operate within. In other words, while one might argue that suffering and death are basic human problems and the fact that Superman is a nearly invulnerable alien means than as a non-person being cannot suffer in the *same* way as a human being, does not mean that a Kryptonian cannot suffer *in principium.*

On the page, the relationship between Superman and suffering has its most pronounced developments in DC superhero comics of the 1980s. During this period, the character suffered, endured, and overcame the personal tragedy of losing not only Kara Zor-El/Supergirl, its 'cousin' during the major *Crisis on Infinite Earths* (1986) story arc, but also the death of Jonathan Kent, the character's surrogate/adoptive/terrestrial father in "The Last Days of Ma and Pa Kent" in *Superman* Vol. 1, No. 161 (1963), and "The End" in *Superman* Vol. 2, No. 77 (1993). In each case, the character was made to face and subsequently overcome the abyssal plane of nihilism. Alan Moore and Dave Gibbons, however, took a distinctly psychological approach to the problem of Superman's suffering. In September 1985, *Superman Annual* No. 11 featured a story entitled "For The Man Who Has Everything." In this story, Wonder Woman, Batman, and Robin travel to Superman's Fortress of Solitude to celebrate its birthday. Upon arrival, they discover their colleague in a catatonic state, with an enormous alien plant life-form attached to its chest. The plant, called a Black Mercy, attaches itself to its host/victim in a form of symbiosis. It feeds off of the victim's 'bio-aura' while simultaneously accessing the victim's unconscious mind, allowing it to feed him/her with a logical simulation of the 'happy ending' they desire most in order to keep the victim docile. Initially, the 'happy ending' Superman envisions is a simulation of what the character's life would have been like had Krypton never been destroyed. Said phantasy consists of Superman being happily married to the former Kryptonian actress Lyla Lerrol, a successful archaeologist, and a father of

two. While Superman is under the thrall of the Black Mercy's simulation, Wonder Woman fights the evil space tyrant Mongul who is responsible for Superman's enchantment. Simultaneously, Batman and Robin attempt to free Superman from the plant's mind control. The vision that the Black Mercy feeds Superman is not perfect, however. As Superman's will struggles against the plant's control, the 'happy ending' becomes increasingly horrific. It is revealed that Superman's elderly father Jor-El was dismissed from Krypton's Science Council after its theory of the planet's destruction was disproved. This left Jor-El an embittered member of a violent and extremist reactionary religious faction called The Sword of Rao, whose ethos involves crusading against modern technocentric Kryptonian society. Eventually, Superman fights off the Black Mercy's thrall. Enraged, confused, and heart-sick, Moore and Gibbons show the reader a rarely seen wrathful and murderous Superman. After an intense fight ensues, Robin saves the day by throwing the Black Mercy at Mongul, leaving the interstellar warlord to suffer its torments in turn. In terms of the relationship between Superman and suffering, this story is important in suggesting that Superman's most poignant form of suffering is not located in the physicality of its power or, with the aid of devices like kryptonite, its powerlessness. Instead, Moore suggests that it is the psychological trauma of presenting the character with the opportunity, real or virtual, of being able to *choose* to be other to itself, to be 'normal', to be totally human, all all too human and then subsequently taking that option away or worse, revealing it to have always-already been spurious, is the source of Superman's truest and most resonant suffering (Weldon 215-16).

III. SAVED FROM SUFFERING BY A SUFFERING CHAMPION: SUPERMAN, PAIN, POWER, AND SUFFERING

In “The Real Truth About Superman: And the Rest of Us Too” (2005), Mark Waid describes Superman as a cultural institution, almost universally known as not only the progenitor of modern superheroes, but as a symbol for a “never-ending battle” for truth and justice. In this way, Waid sees Superman as the closest “contemporary Western culture has yet come to envisioning a champion who is the epitome of unselfishness. [As a direct result,] the truest moral statement that can be made of Superman is that he invariably puts the needs of others first” (Waid 3). Waid's description suggests that the relationship between the character, its power, and its use thereof are commonly viewed as fundamentally mediated by a moral, and particularly, altruistic ethos. Similarly, in a section titled “What Is A Superhero?”, Fingeroth goes as far as to suggest that Superman, like

even the most disparate comic book superheroes – the examples he gives are Thor and Batman – are functionaries of the same fundamentally *moral* ethic (Fingeroth 16-7).

However, in *Superheroes: A Modern Mythology* (1992), Richard Reynolds notes that Superman, or any other super-powered character who chooses to pursue a so-called morally righteous or pro-social agenda, are "by and large not upholders of the letter of the law; they are not law enforcement agents employed by the state" (Reynolds 74). This fact makes Superman's punitive use of power somewhat paradoxical not only in terms of legal malpractice, but also because it seems odd that a being of power and Otherness would elect to subjugate its power to any ideal that prohibits the *full* expression of said power and/or Otherness. I argue that the conservative civic-mindedness of mainstream comic book superheroes like Superman is a direct consequence of an interpellation of superpower into politics. By the term interpellation, I am referring to the process by which individuals are hailed and made subject to an ideological framework that mediates their experience of subjecthood as well as the subjecthood of others. As a result, the disruptivity of Superman's power and Otherness has become entombed in the various political agendas and ideals of readers carried into the fictional worlds of the DC multiverse over time. In *Superhero: The Secret Origin of a Genre* (2006), Peter Coogan provides a near identical definition of superhero as Fingeroth's stating that a superhero is "a heroic character with a selfless, pro-social mission" (Coogan 30). This trend is further evidenced in Jeph Loeb and Tom Morris's definition of a superhero in *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way* (2004) who describe Superman's example of a genuinely altruistic Way as one which reminds as much as it does show readers that "the superheroes work for not just people who appreciate their efforts, but often for people who criticize and revile them. They don't do what they do because it's popular. They do it because it's *right"* (Loeb & Morris 28: italics mine).

One can see a pattern emerging, one that I argue tends toward reductively, directly or indirectly, fusing the concepts of superpower, moral and ethical programs of altruism, and pro-social agendas in a way that holds with the demands of moral excellence inherent in a narrow humanistic conceptualization of the term 'hero.' Regardless of how thematically and aesthetically nuanced texts like *The Dark Knight Returns* (1986), *Watchmen* (1986), or *Miracleman* (1985) may be in terms of assessing the tensions inherent in the above concepts, they were, until the late 1980s, rare instances. Texts like Moore and Millers' in which the radical consequences of the relationship between power, utopia and dystopia are taken

to their radical conclusions in characters like Dr. Manhattan, Miracleman, or Superman itself have, for the preponderance of modern comic book history, been typically only partially engaged with or alluded to outright in favor of a morally essentialist understanding of comic book superbeings. This approach has become the principal convention of the genre and character type in the mainstream.

I contend that one cannot properly consider the question of an invulnerable being's suffering without also considering why it does what it does: one cannot holistically consider this question without considering what Superman desires. What can human socio-political and cultural reality in which "unrestrained capitalism always wins, where politicians always lie, where sports idols take drugs and beat their wives, and where white picket fences are suspect because they hide dark things" have to offer a being like Superman? (Waid 6). In Paul Dini and Alex Ross' *Superman*: *Peace on Earth* (1999), the reader is lead to believe that above all else, what Superman wants most is to be a sociopolitical and cultural catalytic agent, not a messianic idol, but a moral example to spur humanity on to revalue its various ideologies and thereby transform them for the greater good of the entire species. After helping officiate the beginning of the Christmas season celebrations in Metropolis, the character encounters a young woman suffering from starvation. This inspires Superman to investigate the problem of world hunger. Before Superman can use its immense physical power, political influence, and iconographic celebrity to redress this longstanding problem of human being, the character first reflects:

> I think back to my father. As a farmer, he had a natural understanding for the Earth. I remember him telling me this world is capable of providing for all its creatures. Even now, with so many people, there exists enough food for everyone. 'The problem.' Pa used to say, 'is people, as far back as we go, we've always had problems with sharing. Seems everyone's too busy holding on to what they've got to care how their neighbours are doing.' Pa said it would take a special individual with no personal agenda to make everyone realize what the world has to offer. Someone who could put his own needs aside to help the greater good. I don't pretend to think I am that person, though I have always tried to be there for others. To look upon my powers as a gift, not mine alone but for anyone who needs them. Over the years I've helped as many people as I could. It's not my place to dictate policy for humankind. But perhaps the sight of me fighting hunger on a global scale would inspire others to take action in their own ways. Its certainly an example worth setting." (Dini and Ross n.p)

However noble or naive one may find this symptomatic example of the character's utopian vision of humanity's potential in this and count-

less other comics, Superman's humanism is not without problems. Due to the character's supersenses, which are tantamount to extreme powers of observation, it is impossible to believe that the character would not be constantly bombarded with the horrors of human being on earth. Moreover, Superman is not only exposed to these same horrors but actively pursues them. As an agent of the media apparatuses of the State in the form of Clark Kent, the character constantly monitors and reports on violence, exploitation, prejudice, corruption, and human ecological negligence daily. In view of the aforementioned positive appraisals of the character, the question here is primarily concerned with Superman's value as such an example in the face of the continued suffering of the human race. If the conventional appraisal of the character is to be believed and neither material wealth, possessions, fame, or laurels of any kind impel Superman's actions, then what can a diegetic earth and its humanity, seemingly resolute in its self-annihilating ways as it might appear to an alien, offer Superman? The answer Waid offers is predicated on Superman's superlative condition and the solipsistic sense of extreme isolation that results. The physical and experiential intractability of power and uncanny Otherness from the character produces a condition of terminal displacement, permanent fracture, and a sustained existential crisis of self-understanding. The solution to this inextricable suffering the character always-already experiences being on earth is, according to Waid, belonging. In response, I argue that belonging is not so easily achieved, and may be impossible for a being like Superman on an earth resembling the reader's sociopolitical, economic, and cultural reality. For Superman, on an earth resembling the reader's sociopolitica, economic, and cultural reality, the question of belonging always redounds to whether or not the character is willing to suffer repressing the fundamental forces of its being namely, its power and Otherness.

The conventional understanding of Superman holds that the three things the character wants most are; 1) 'Truth', 'Justice', and peace for all humanity, 2) Lois Lane, and 3) to belong. Waid suggests that, above the character's desire to be a shining example for the potential of a utopian Tomorrow for the earth and all life therein, or even to be able to be wholly with Lois without the always-already present interruptions of its power (Superman) and Otherness (Kal-El), it is the third aspect of the character's desires that is strongest. Setting aside the problems inherent in equivocating human psychology with extraterrestrial behaviour here, Waid sites Abraham Maslow's “A Theory of Human Motivation” (1943) in suggesting that, on a hierarchy of needs, just below various physiological

needs, beginning with nourishment, it is the psychological need to belong that is most powerful in human beings:

> Hunger, the base need to survive, can be viewed as a primary condition of human being. It is a need that always recurs and can only, despite quantity or quality of nourishment, be momentarily delayed. In Peace on Earth, Superman forgoes the Yuletide celebrations held at the Daily Planet. Instead, the character conducts research in the office archives into the problem of world hunger, its causes, effects and possible solutions. Interestingly, when examining disturbing photographs of malnourished, famine-ridden children and various other victims of hunger, Superman muses: "it's ironic. I don't need to eat. I will never know HUNGER. I don't know what victims of starvation feel. I can't decide if that is a blessing or a curse (Dini and Ross n.p)

In this sense, this most basic struggle of human being has "virtually no significance to Kal-El, whose cellular structure derives its nourishment not from food but from solar energy" (Waid 8). Due to the character's invulnerability, Superman cannot truly understand the human need for safety, for shelter, or for security. Such concerns, drives, and instincts – fundamental to the condition of being human – start to mean less and less when one considers the fact that in the history of the Superman mythos, the character has been illustrated as being able to withstand a direct thermonuclear detonation, flying through black holes, and making diamonds out of coal with its bare hands. Here, Moore's insights become important because while pain may be in the body and suffering in the mind, Superman raises the onto-existential and psychological question as to whether a body that cannot feel pain, under most circumstances relative to an average human being, but only experience the most pronounced types of pain as psychological phenomena truly understand suffering at all. If the character's ontological and existential experiences are not reducible to anthropic physiological needs, drives, or instincts, by a process of elimination, one assumes that Superman's need to belong is the true primary motivation for its actions and the essence of the strength of the character's psycho-social, cultural, and ideological bonds (and desire to maintain them) with human being. It would seem perfectly logical to make such as assumption because why else would Superman bother being Clark Kent, an individual who works, lives a city life, observes and subjects itself to the sociopolitical, economic, and ideological structures of a type of being fundamentally other, and in many ways lesser, to its own? Why would the character not decide to abandon earth, or any diegetic representation of a planet and its inhabitants, and explore the vastness of space for as long as its interest holds and radiation from yellow stars re-

mains accessible to it? The assumptive answer would be that Kal-El connects with a world paradoxically, that is, by using its *alien* heritage and power to participate and integrate within *humanity.*

This conventional view upheld by those quoted above and numerous others betrays a Romantic blindness that seeks to overlook the fact that because of the character's power, uncanny, human-like body, and Otherness, Superman is, both onto-existentially and psychologically, an inescapably paradoxical character. I argue that this kind of Romantic reading of Superman negates what I believe to be one of the most poignant aspects of the character, namely its tragic and circuitous existence within a reality it has the power to change, but psychologically forbids itself from changing. Instead, the character's power is spent perpetuating the conditions of its own suffering and its failure to act decisively to address the trauma and tragedy of not only being a powerful and uncanny Other, but to change what it ultimately means to exist on a diegetic earth on which a being like Superman exists. The extreme implication here is that Superman cannot save the world because the character's need to belong to the world as it recognizes it – with all its aporias, problems, and hunger for more, for better, for an alternative, for change, for power – , as well as the pleasure it takes in it, outweighs the character's will to decisively change it. I argue that Superman's refusal to actively and unceasingly change the world can only be construed as a choice, one that it carries under and takes upon itself. It is a choice with moral and existential consequences that evoke Thich Nhat Hanh's insight that individuals have difficulty abandoning their suffering, seeking instead a familiar suffering or the familiarity of suffering out of fear of the unknown. For Superman, the fear is of the unknown of radical isolation, a fear that, in turn, propels the character's need for belonging and its most adverse effects not only to itself, but the human denizens of DC's Multiverse.

IV. AT THE MERCY OF A SUPERBEING'S PLEASURE: PLEASURE, PAIN, AND SUFFERING IN SUPERMAN

What is at stake here are the repercussions of the *pleasure* the character takes in being Superman and Waid's assumption that Superman has its need for belonging satisfied precisely by *being* Superman. The conclusion to be drawn from Waid's propositions is that Superman cannot decisively intervene in changing the world because the character's need or desire to belong, and its need or desire for a concrete selfhood, subjecthood, and identity are inextricable from not only the existence of the fundamental torments and suffering experienced by human beings, but also their

maintenance and perpetuation. When viewed in this way, the requisite suffering needed for Superman to fulfil its dream of belonging, and the human need for the alleviation of suffering being fulfilled by being Superman – a partisan reactive agent of moral and ethical punitive 'justice', as well as ideological,and repressive action – is problematic when the character is valued as a so-called hero. This is because ultimately, the character's need to belong and the pleasure it derives from it is, fundamentally, a hallucination, a spectral arrangement predicated on and exacerbating the suffering of those it 'serves' in serving itself. This tautological and psychologically paradoxical logic at play in Superman's relationship to suffering questions the character's humanist status. Despite the character's myriad and vast powers, and the potential therein, and despite its noble intentions and idealistic fantasies of humanity's so-called instinct for 'good', both Superman and the diegetic humans it saves act in a way that perpetuates the need for a saviour: Superman suffers humanity, and humanity suffers Superman. Against the conventional appraisal of the character's hierarchy of needs, I argue that *this* is the truth about Superman and about ourselves. This is what is carried under the azure, crimson, and gold of the bright livery and equally bright image of power, stability and altruism the character projects. This is the permanent, obscure, and dark truth of the Superman's terrestrial diegetic experience.

My assessment of the character's suffering – a type of undercarriage of an obsession/desire for belonging – as being both self-sustaining and, ultimately, ideologically repressive and unethical, presents Superman not as a god, but as a neurotic, in psychoanalytical terms. It is interesting to note, as Carl Jung does in *Word and Image* (1979), that neurosis is substitutive, that is, "neurosis is always a substitute for legitimate suffering" (Jung 123). In this way, the psycho-emotional suffering Superman carries as a result of the ultimate impasse between its Otherness and the desire to belong to a people and planet in which its Otherness is always-already present regardless of however well sublimated that Otherness is in the performance of humanity, substitutes and extends the suffering of those it seeks to, ironically, protect from suffering. In this sense, belonging is a human solution for an alien problem, one that results from an incongruence between what it is taught to be and what it always-already is and is always-already becoming. Worse, perhaps, is that the only conclusion to be drawn from my criticism of Waid here is, as Fredrick Jameson puts it in *Archeologies of the Future: Utopia and Other Science Fictions* (2007), that "the alien, fully assimilated, its Difference transmuted into Identity, will simply become a capitalist like the rest of us" (Jameson 141).

The suggestion that Superman's connection to earth and human being as based on a desire to belong conforms to Freudian conceptualizations of desire that link desire, lack, and the individual subject in a few respects. Superman, according to our above hierarchy of the character's desires, wants to belong to the human race more than it wants to use its power to change being on its adoptive world because it lacks an origin, an inheritance, a people, culture, and language of its own in a lived, communal, non-archived and/or static sense. While Superman has referent facsimiles of these phenomena in the form of the history of Krypton and its people chronicaled and archived on Kryptonian sunstones – crystalline structures used as power sources and data storage devices – in the Fortress of Solitude, Superman's lived experience as a Kryptonian is typically portrayed as singular and radically isolated. The character's continual desire for the inclusivity, community, and belonging intimated in human being is predicated on this absence or lack of an origin (Krypton). As such, for Superman, human being functions as *a prosthesis of origin*. Referring to *Beyond the Pleasure Principle* and algolagnia, I will now briefly consider the ramifications of what Superman's essential need to belong and the modicum of pleasure it derives from it in Freudian terms.

Freud defines the pleasure principle as follows, "any given process originates in an unpleasant state of tension and thereupon determines for itself such a path that its ultimate issue coincides with a relaxation of this tension i.e with avoidance of 'pain' or with production of pleasure" (Freud, *Beyond* 1). Inherent in this construction is a dialectical opposition between stability and instability in that, the movement toward pleasure can be viewed as a movement toward stability up to a threshold. Pain, antithetically, departs from the movement toward the pleasure of an equilibrium. Freud's definition of the pleasure principle, much like Arthur Shopenhauer's assessment of existence in *The World as Will And Representation* (1859), presupposes that human existence is essentially negative. From this pessimistic viewpoint, the motivation of one's actions is always-already the alleviation of the trauma of being. This alleviation is always imaginary, or at least metaphorical, as much as it is temporary. It is imaginary in the sense of the various problems associated with language's claim to pure representation exemplified by the arbitrariness of the semiological sign. After all, it is through symbols and language that one first understands his/her/its predicament and through which one subsequently attempts to act in response to it. It is temporary in the sense that the desire to alleviate the traumas of being can never be totally delayed. Pain, suffering, physical, psychological, emotional and so on recur like a hunger that haunts one throughout his/her/its existence. As such, the concepts of

pleasure and pain do not in and of themselves refer to any pure experience. For example, the algolagniac derives pleasure precisely from pain, typically pain focussed at the conventionally accepted site of pleasure, that is, an erogenous zone.

For Freud, the pleasure-principle is challenged by the supremacy of the instinct for self-preservation, which ultimately supersedes the pleasure-principle, replacing it instead with what Freud calls a reality-principle (Freud 6). The reality principle is not totally divorced from the movement toward the maximization of pleasure and a movement toward stability and equilibrium, but it sublimates it in such a way as to *differ* the attainment of the goal of pleasure. In this way, the reality-principle "demands and forces the postponement of satisfaction, the renunciation of manifold possibilities of it, and the temporary endurance of 'pain' on the long and circuitous road to pleasure" (Freud 6). The reality-principle, as such, facilitates a breakdown of the initial dialectic of pleasure and pain whereby each phenomena is able to produce the other and contains, reflects, and necessitates the other. For example, one may derive satisfaction from using one's power to make some other submit to one's own Will. This desire, however, directly conflicts with the predetermined laws, morals, ethics, and good modes of behavior through which the subject must exist and express him/her/itself and, at once, has synthesized and internalized to mediate such disruptive, forceful, powerful desires. What results is the repression of such desires by the ideologically determined codes of normal, good, or acceptable behavior. Desire, which is as such also a form of power, is cut off, suppressed from the possibility of its actualization. If, however, the suppressed desire fights its way through "along circuitous routes to a direct or a substitutive gratification, this success, which might otherwise have brought pleasure, is experienced by the [subject] as 'pain'" (Freud 7). The pain of the attainment of pleasure is centered on a splitting, a betrayal. The subject feels pain from the actualization of a desire that disrupts the sanctioned mode of being and is in this way a pleasure that is not permitted, or should not be permitted, by the dictates of language, morality, ethics and so on to be experienced as such, as pleasure. Pain, in this way, is a pleasure that cannot be experienced as pleasure.

What does a Freudian excursus on psycho-emotional algolagnia mean for a being whose existence and the very power of that existence disrupt and delay almost infinitely the human processes of pain, pleasure, the perception and anticipation of both, as is the case with the concept of danger? In other words, how do pleasure, pain, desire and any and all suffering produced therefrom function, if at all, in Superman? What is at

stake in the character's mimetic appropriation of these human phenomena and the processes of their perception, interpretation, and response? What does the Shopenhauerian, that is pessimistic, world view that underlies human being mean to a superbeing, one that does not, on the one hand, feel fear or hunger but, on the other hand, according to Waid, suffering in the form of an extreme sense of loneliness? If, paraphrasing Karl Marx, the only antidote to mental suffering is physical pain and Superman cannot feel physical pain in the same way humans can, what antidote for its acute psycho-emotional suffering can there be? I would conclude by suggesting that the concept I have put forward, namely Superman-as-algolagniac, is an index of a wider problem; namely, that that which gives Superman a modicum of pleasure, illusory, delayed, distanced, and temporary as it may be, is simultaneously the source of the pain and the circuitousness of its existence. In this way, the active pursuit of a sense of belonging, the act of being Superman, and the situation of its power on a diegetic earth invariably perpetuates not only the character's own suffering, but also the suffering of billions of DC's human beings across its multiverse who look up with joy, relief, wonder, and adulation at the coming of the Superman. This is the darkest irony of Superman. If it derives a sense of pleasure from being Superman and helping others, as Waid posits, then this pleasure is irreducible from the pain, misery, suffering, and fear of those it saves: its alien pleasure is therefore indivisible from human pain.

V. CONCLUSION: THE GLOAMING PAIN

It is important to keep in mind that within the remit of the character's historically consistent origin story, Superman was not sent to a diegetic earth with any agenda or mission. It was launched into space primarily under the aegis of survival. As such, the character was not forced or asked to be or, more importantly *remain* Superman by the diegetic humans it encounters. It *chose* to accept its self-determined ideological, moral, and ethical mission, as well as to use its power exclusively in the service of this mission, by resolutely aligning its power with this terrestrially determined telos, suffering it, simultaneously carrying it under and taking it upon itself. As a result, there can be no experience of pleasure without the simultaneous experience of pain for Superman. The pain produced by its pleasure in serving humanity produces an existential condition of crisis in which Superman's sense of happiness, pleasure, belonging, or identity is/are inextricably made conditional on the continual suffering of those its serves as much as its own suffering is produced and perpetu-

ated by the displacement inherent in its superlative condition, its power and Otherness. They contain and (re)produce one another. Superman is in this way an algolaniac whose pathologically neurotic need for belonging calls into question the character's status as a paragon of altruistic action. When reassessing the character's mythos, and by extension any comic book superbeing with equivalently radical powers and Othernesses, one must ask themselves whether Superman is actually in the business of saving the world, preserving it, or perpetuating and safeguarding its own decay for the sake of its own pleasure. If the object of Superman's desire is to truly save or change the world, as the character often professes, the attainment of this desire is, at least psychologically, always-already *delayed* by its need to belong. In the last instance, a psychoanalytic reading of the character reveals that even superbeings get caught up and suffer human neurotic webs on diegetic earths and, in fact, serve to exacerbate them in their activities as superheroes. In the last instance, the utopian potential of a resplendent Tomorrow inherent in the character's power and Otherness is overcome by its psychological need to belong to the suffering of the never-ending battle of Today.

References

Coogan, P. M. & O'Neil D. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre.* Austin, TX: MonkeyBrain Books.

Fingeroth, D. (2004). *Superman On The Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society.* New York: Continuum.

Freud, S. & Hubback, C. J. M. (1922). *Beyond the Pleasure Principle.* London: The International psycho-analytical Press.

Freud, S. (1919). *Totem and Taboo: Resemblances Between the Psychic Lives of Savages and Neurotics.* Routledge.

Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fiction.* New York: Verso.

Jung, C. G. (1979). *Word and Image.* New York: Princeton University Press.

Lawrence, J. (2006). *You Will Believe: The Cinematic Saga of Superman.* Warner Brothers Pictures.

Loeb, J, & Morris, T. (2005). Heroes and Superheroes. In T. Morris, M. Morris and W. Irwin (Eds.) *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way* (pp. 11-21). U.S.: Open Court Publishing Co.

Moore, A. and Gibbons, D. (1985). *Superman Annual* Vol.1, No. 11. New York: DC Comics.

Reynolds, R. (1994). *Super Heroes: A Modern Mythology.* Jackson: University Press of Mississippi.

Ross, A. & Dini, P. (1999). *Superman: Peace on Earth.* New York: DC Comics.

Waid, M. (2005) "The Real Truth about Superman: And the Rest of Us Too. In T. Morris, M. Morris and W. Irwin (Eds.) *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way* (pp. 3-11). U.S.: Open Court Publishing Co.

Weldon, G. (2013). *Superman: The Unauthorized Biography.* Hoboken, N.J.: Wiley.

Список литературы

Coogan, P. M. & O'Neil D. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre.* Austin, TX: MonkeyBrain Books.

Fingeroth, D. (2004). *Superman On The Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society.* New York: Continuum.

Freud, S. & Hubback, C. J. M. (1922). *Beyond the Pleasure Principle.* London: The International psycho-analytical Press.

Freud, S. (1919). *Totem and Taboo: Resemblances Between the Psychic Lives of Savages and Neurotics.* Routledge.

Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fiction.* New York: Verso.

Jung, C. G. (1979). *Word and Image.* New York: Princeton University Press.

Lawrence, J. (2006). *You Will Believe: The Cinematic Saga of Superman.* Warner Brothers Pictures.

Loeb, J, & Morris, T. (2005). Heroes and Superheroes. In T. Morris, M. Morris and W. Irwin (Eds.) *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way* (pp. 11-21). U.S.: Open Court Publishing Co.

Moore, A. and Gibbons, D. (1985). *Superman Annual* Vol.1, No. 11. New York: DC Comics.

Reynolds, R. (1994). *Super Heroes: A Modern Mythology.* Jackson: University Press of Mississippi.

Ross, A. & Dini, P. (1999). *Superman: Peace on Earth.* New York: DC Comics.

Waid, M. (2005) "The Real Truth about Superman: And the Rest of Us Too. In T. Morris, M. Morris and W. Irwin (Eds.) *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way* (pp. 3-11). U.S.: Open Court Publishing Co.

Weldon, G. (2013). *Superman: The Unauthorized Biography.* Hoboken, N.J.: Wiley.

Superhero in Cinema

Фигура супергероя в кинематографе



Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Фигура супергероя в кинематографе | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.124

“THE DARK IS AFRAID OF ME”: PHILOSOPHICAL AND ANTHROPOLOGICAL ISSUES IN THE RIDDICK TRILOGY

Sergey A. Pesyakov (a)

(a) National University of Science and Technology "MISIS". Moscow, Russia.
Email: gilosflin[at]yandex.ru

Abstract

Philosophical and anthropological analysis of cinematic images is a popular form of philosophical study in the modern mass culture’s field. In the context of such studies, the concept of monomyth and its methodology allowing analyzing and synthesizing the internal and external foundations of various film characters, becomes an important tool for the cultural and philosophical understanding of heroic cinematic images. The author attached the monomythic concepts and methods to the Riddick trilogy, one of the most popular characters created in the framework of fantastic cinema of the early 21st century. The study allowed us to identify three foundations that are the defining plot theme, which help to answer the philosophical and anthropological questions posed. These bases are indicated as follows: 1. Fight with the Beast; 2. Overcoming Death; 3. Home Search. The indicated triad of foundations conceptually and methodologically fits into the monomythic concept and corresponds to the system “Exodus, Initiation, Return”. In the course of the study, we will consider these stages and try to use them in the philosophical and anthropological decoding of Riddick's film trilogy.

Keywords

Monomyth; Cinematography; Mass Culture; Hero; Antihero; Fantasy; Space Opera; Psychoanalysis; Archetype; Initiation; Death

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Superhero in Cinema | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.124

«ТЬМА СТРАШИТСЯ МЕНЯ»: ВОПРОСЫ ФИЛОСОФСКОЙ АНТРОПОЛОГИИ В ТРИЛОГИИ РИДДИКА

Песьяков Сергей Алексеевич (a)

(a) ФГАОУ ВО "Национальный исследовательский технологический университет "МИСиС". Москва, Россия. Email: gilosflin[at]yandex.ru

Аннотация

Философско-антропологический анализ кинообразов является популярной формой философского исследования пространства современной массовой культуры. В контексте подобных исследований важным инструментом культурологического и философского осмысления героических кинообразов становится концепция мономифа и его методология, позволяющая анализировать и синтезировать внутренние и внешние основания различных киноперсонажей. Автор приложил концепты и методы мономифа к трилогии Риддика – одного из популярнейших персонажей, созданных в рамках фантастического кинематографа начала XXI века. Исследование позволило выявить три основания, являющихся определяющими лейтмотивами сюжета, которые помогают ответить на поставленные философско-антропологические вопросы. Эти основания обозначены следующим образом: 1. Борьба со Зверем; 2. Преодоление Смерти; 3. Поиск Дома. Указанная триада оснований концептуально и методологически укладывается в рамки концепции мономифа и соответствуют структуре Исход, Инициация, Возвращение. В ходе исследования мы рассмотрим эти стадии и попытаемся использовать их в философско-антропологической расшифровке кинотрилогии Риддика.

Ключевые слова

Мономиф; Кинематограф; Массовая культура; Герой; Фантастика; Космическая опера; Психоанализ; Архетип; Инициация; Смерть

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

ВВЕДЕНИЕ

Эпоха постмодернизма, в рамках которой функционирует современная массовая культура, привила человечеству несколько специфических правил, важнейшим из которых стала свобода человека в инструментах интерпретации. Постмодернистская ризома внесла в искусство черты «открытости и в то же время неопределенности, эклектизма, поверхностности» (Челидзе, 2011, стр. 102). Благодаря ей, в жизнь современного потребителя культуры вошли принципы, позволяющие ему свободно ориентироваться в море медийного продукта – плюрализм и антисистематичность.

Даже в подобных условиях философия как мировоззренческая дисциплина не утеряла своей классической структуры. Философски осмысливая те или иные феномены массовой культуры, мы можем вычленять из них философское содержание, осознанно или неосознанно внесенное в них творцами. Особое место в этом процессе занимает философская антропология – дисциплина, чей статус на современном этапе развития философии особенно высок. Не случайно многими авторами отмечается происходящий сейчас «антропологический поворот», вызванный научно-техническим прогрессом и глобализацией (Максимов & Страхов, 2010, стр. 38).

Выделение философского дискурса в кинематографе – процесс, многократно реализованный в трудах мыслителей Новейшего времени. В работах Жиля Делёза философское осмысление кинореальности приобрело онтологический характер. Философ выделял

> «1. Мир, в котором мы живем, 2. Мир философии и 3. Мир кинематографа, которые объединены между собой мостами. Именно они – эти мосты – и есть главные события мира, влияющие как на кинематограф, так и на философию» (Аязбекова, 2018, стр. 108).

В свою очередь, Жак Деррида призывал рассматривать кинообразы через призму психоанализа, отмечая, что

> «психоанализ и кинематография — ровесники: у всех многочисленных явлений, связанных с проекцией, зрелищем и восприятием зрелища…» (Деррида, 2006).

Нельзя не упомянуть и о рассуждениях английского философа Джона О'Малорка об «уравнивании» философии и кино, которое даёт возможность перейти к экспериментам с мышлением (Дуденкова, 2019, стр. 302).

Важную роль в философском исследовании кинематографа играет осмысление образов, которые нам дарит фантастика как особый инструмент отображения реальности с помощью своих специфических элементов – «чудесного», «сверхъестественного», «невероятного». Образная сторона фантастики проявляется в самых разных жанровых вариациях. Как отметила исследовательница Е.Л. Трушникова, актуальной проблемой современной массовой культуры является интерес к «рефлексии фантастического» через вовлечение, в том числе, в сферу кинематографа (Трушникова, 2007, стр. 90). А ряд других авторов и вовсе полагают, что философская абстракция идеально подходит для отображения феноменов, которые создаёт фантастика в качестве способа художественного отражения природы и общества (Кожевникова & Данилова, 2017, стр. 135).

Особое значение в философском осмыслении артефактов массовой культуры ещё в XX веке приобрела концепция мономифа, создатель которой Джозеф Кэмпбелл и его последователи выявили общие мифологические основания кинематографических и литературных образов героев. Разработав универсальную модель вычленения скрытых, подсознательных символов и знаков, Кэмпбелл повысил не только исследовательскую, но и практическую значимость изучения кинематографа, в том числе - фантастики.

Данная статья посвящена кинотрилогии в жанре «космическая опера», повествующей о Ричарде Б. Риддике – межгалактическом преступнике и авантюристе. Этот персонаж был создан сценаристами Джимом и Кеном Уитами. Приключения Риддика описываются в трёх фильмах: «Чёрная дыра» (Pitch Black, 2000), «Хроники Риддика» (The Chronicles of Riddick, 2004) и «Риддик» (Riddick, 2013) (реж. Дэвид Туи). Также история персонажа дополнена событиями, происходящими в компьютерных играх «Хроники Риддика: побег из Бухты Мясников» (The Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay, 2004) и «Хроники Риддика: нападение на Тёмную Афину» (The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, 2009), а также анимационным короткометражным фильмом «Хроники Риддика: Тёмная ярость» (The Chronicles of Riddick: Dark Fury, 2004).

Из всего масштабного круга проблем, разрабатываемых в рамках философской антропологии, для данного исследования будут актуальны следующие:

- отношения между природой и человеком;
- место человека в мире, смысл его жизни, соотношение смерти и бессмертия;
- свобода и ответственность как взаимосвязанные основания.

Основываясь на этом, а также выделяя кинообраз главного героя трилогии в качестве объекта философского исследования, можно сформулировать следующие исследовательские вопросы: «Кто такой Риддик?», «Что движет этим человеком?», «К чему стремится этот человек?».

Двигаясь за Риддиком по сюжетной линии, мы можем следить за тем, как проявляются эти антропологические вопросы. Наблюдая за происходящим на экране, фиксируя ключевые моменты, мы переходим от анализа к синтезу, сначала расчленяя кинособытие на части, затем собирая его вновь, уже наполненное философским содержанием.

Подобный подход позволил выявить три основания, являющихся определяющими лейтмотивами сюжета, которые помогают нам ответить на поставленные философско-антропологические вопросы. Эти основания мы обозначим следующим образом: 1. Борьба со Зверем; 2. Преодоление Смерти; 3. Поиск Дома. Каждому из этих оснований соответствует следующие части трилогий: «Чёрная дыра» посвящена Борьбе со Зверем; Преодолению Смерти – «Хроники Риддика», а в третьей части перед нами открывается Поиск Дома.

Указанная триада оснований очевидным образом концептуально и методологически укладывается в рамки концепции мономифа Джозефа Кэмпбелла и соответствуют структуре Исход, Инициация, Возвращение (Кэмпбелл, 1997). Борьбе со Зверем соответствует Исход, Преодоление Смерти аналогично Инициации, тогда как Поиск Дома и есть начало Возвращения. Благодаря подобному сопоставлению, мы можем выделять глубинные, бессознательные мифологические символы, насыщенные самым разным антропологическим материалом – от психоаналитических до экзистенциальных мотивов. Такой подход, в том числе, позволяет найти ответы на философские вопросы, адресованные данному кинопроизведению. Далее, в ходе исследования мы рассмотрим подробнее эти своеобразные «ключи» и попытаемся использовать их в философско-антропологической расшифровке кинематографической личности Риддика.

ГЕРОЙ БЕЗ ГЕРОИЗМА

Начиная с первого фильма «Чёрная дыра» (именно такой перевод словосочетания Pitch Black использовал российский локализатор, хотя буквальное значение «Кромешная тьма», на наш взгляд,

куда глубже передаёт происходящее на экране), протагонист проявляет себя непривычно, с точки зрения жанровых стереотипов. Риддик выступает в качестве героя, обладающего собственным, крайне специфическим мировоззрением, лишённым морализаторских шаблонов, а также непростым содержанием личности, разные фрагменты которого раскрываются постепенно, под воздействием сюжетных обстоятельств. Подобный подход к созданию персонажа, в конечном итоге, привёл к высоким оценкам трилогии как со стороны критиков, так и зрителей.

Протагонист являет собой пример маскулинности, приближенный к представлению об «уберсексуальности». Риддик – образец мужского начала, основанного на агрессии, стремлении подавлять и доминировать. (Боровкова, 2018, стр. 261). Он не относится к числу героев, стремящихся помогать людям и обладающих для этого возможностями. Следуя за мыслью Элиаде, мы не можем представить людей, мысленно ассоциирующих себя с Риддиком так, как они подражали бы Супермену (Элиаде, 1994, стр. 81). Риддика ведут цель и свобода воли, с помощью которых он хладнокровно преодолевает преграды. В этом кроется коренное отличие от античного понимания героизма, в котором путь героя определялся слепым роком или божественным вмешательством.

Рассматривая образ Риддика в рамках мономифа, мы можем отнести его к разряду «героя-одиночки», чья «среда обитания – девственная природа, а естественное состояние – одиночество» (Воглер, 2015, стр. 78). Риддик – изгой, человек, за которым ведут охоту другие люди, однако сюжетное развитие приводит его в общество, помимо воли. И выбор, который встаёт перед ним из раза в раз, также характерен для героя-одиночки: либо вернуться в естественное состояние, либо остаться «в особом мире».

Вкратце опишем особенности кино-вселенной. В будущем, когда человечество освоило межгалактические перелёты и активно колонизирует далёкие планетарные системы, Риддик – уголовник, беглый заключённый, за поимку которого назначена крупная награда. За Риддиком ведут охоту полиция, наёмники, «охотники за головами», а также таинственная раса некромонгеров – приверженцев культа смерти. Персонаж проходит череду испытаний и опасностей, которые успешно преодолевает, благодаря изощрённому уму, невероятным физическим способностям (среди которых – умение видеть в темноте) и бесстрашию. Он жесток, решителен и хитёр; из оружия предпочитает ножи, которыми мастерски владеет. Окружающих людей Риддик использует в качестве объектов для

выживания и обретения свободы. Постепенно, при раскрытии сюжетных задумок, обнаруживается, что Риддик – последний из жителей планеты Фурия, избранный для некой таинственной цели. Прошлое Риддика также скрыто, и сюжет трилогии оставляет больше вопросов, чем даёт ответов.

Сюжет трилогии разворачивается в хронологическом порядке; события во вселенной Риддика следуют одно за другим, подчиняясь причинно-следственным связям, и плавно перетекают из одного фильма в другой. Протагонист переходит из локации в локацию, взаимодействуя с окружающим миром, следуя своим целям и подчиняясь логике повествования. Действия Риддика, согласно концепции мономифа, укладываются в три основных действия: 1) волевое побуждение к действию; 2) само действие; 3) последствия этого действия. Как выразился Кристофер Воглер: «Преодоление первого порога знаменует поворотный пункт между первым и вторым действиями. Герой преодолел свой страх и готов встретиться с проблемой лицом к лицу. Он твердо настроен на борьбу и не намерен сворачивать с избранного пути» (Воглер, 2015, стр. 53) Приключения Риддика начинаются с того момента, когда его изначально бесцельный побег длиною в жизнь вдруг обретает смысл, а сам он сталкивается с «демонами» из своего детства, что привносит в его историю и некоторые мотивы психоанализа.

БОРЬБА СО ЗВЕРЕМ

«Борьба со Зверем» – это не только сражение с монстрами, которому посвящена внешняя сюжетная сторона «Чёрной дыры»[1]. Зверь – это начальное содержание самого Риддика; его жестокость, животная сила и аморализм. Именно с этими личностными основаниями главного героя мы сталкиваемся при первом знакомстве с персонажем. Попадая на неизвестную планету после кораблекрушения, оказываясь в окружении мирных людей, Риддик персонифицируется в образе дикого зверя.

«Звериность» протагониста всячески подчёркивается создателями кинообраза: во время полёта на корабле, закованный в наручники, с кляпом во рту и повязкой на глазах, персонаж произносит внутренний монолог, принюхиваясь, словно хищник: «По запаху учуял женщину. Пахло потом, башмаками, инструментальным поясом и кожей». Ему доставляет наслаждение наблюдать, как тысячи хищных монстров вылетают из своих убежищ. Это и фраза, об-

1 Перевод сценария фильма «Чёрная дыра». Получено из http://www.vvord.ru/tekst-filma/Chyornaya-dyira/

ращённая к обывателям-поселенцам: «Исследователь… Свободный поселенец. Эти всегда перемещаются только окружными путями». Речь идёт о демонстративном презрении хищника к травоядным, передвигающимся там, где безопасно. И поначалу зритель воспринимает его именно таким – опасным, жестоким и беспринципным.

Сравнение Риддика со зверем перекликается с идеей основоположника антропологии как философской школы Макса Шелера, который утверждал, что сущность материальной человеческой природы – звериное, и победа над «животным состоянием» возможна лишь с помощью духа, позволяющего достигнуть свободы от зависимости, которую даёт органическое начало (Шелер, 1994, стр. 153).

В своей ключевой работе «Положение человека в космосе» немецкий философ выделял три этапа становления человека как существа, наделенного духом: «Первый акт этой новой драмы, человеческой драмы: поведение сначала мотивируется чистым тактбытием возвышенного до предмета комплекса созерцаний, причем принципиально независимо от физиологической определенности человеческого организма, независимо от импульсов его влечений и вспыхивающей именно в них и всегда модально, т. е. оптически или акустически и т. д., определенной чувственной наружной стороны окружающего мира» (Шелер, 1995, стр. 154). Ко второму акту он относил волевые процессы «торможения» и «растормаживания» личности», тогда как финалом становилось изменение отношения к предметности вещей как к чему-то самоценному (1994, стр. 155).

При переносе философско-антропологической триады Шелера на сюжет «Чёрной дыры» мы начинаем понимать этапы эволюции, которую претерпевает Риддик как личность. Если в завязке фильма он предстаёт перед нами в качестве Зверя, то к развязке, преодолев внешние (борьба с чудовищами) и внутренние (борьба с собственным эго) испытания, он переживает первичный личностный перелом. И слова Риддика в финале фильма, обращённые к одному из выживших, иллюстрируют изменения, произошедшие с главным героем: «Скажи им, что Риддика нет. Он умер там, на планете…»

Создатели трилогии из раза в раз визуализировали борьбу со Зверем в сюжетных поворотах фильмов о беглом преступнике. Во время своих скитаний Риддик не раз сталкивался с самыми разными биологическими инопланетными формами. Так, в «Хрониках Риддика» зрителю предлагается воочию убедиться в силе духа главного героя в сцене волевого противостояния главного героя с диким животным в тюрьме на планете Крематория. Риддик не убивает и не калечит зверя, а подавляет его своим взглядом, тем самым, де-

монстрируя не только превосходство над противником, но и метафизическое родство с ним. В итоговой части трилогии протагонист, оказываясь на пустынной планете, и вовсе спасает животное, приручает его. Тем самым, победа над Зверем – это важнейший, по своей сути «античный» путь к тому, чтобы преодолеть ограниченность животного начала, свойственного первобытному сознанию (Казаков, 2017, стр. 42).

С таким же выводом перекликается концепция мономифа, в случае, если приложить её инструментарий к философско-антропологическому анализу трилогии. Как известно, первым этапом, который в обязательном порядке проходит любой герой, является «Зов к странствиям». Это событие связано с неким моментом истории персонажа, разрушающим привычный мир протагониста и заставляющим его пуститься в трудный и опасный путь (Кэмпбелл, 1997, стр. 40).

Именно победа над подсознательным звериным началом, закреплённая неожиданным для самого персонажа поступком – спасением людей, становится для Риддика этим Зовом, «весточкой из подсознательного» (Воглер, 2015, стр. 156). Парадоксально, но смертельные угрозы, преследовавшая героя и его спутников в течение фильма, выглядят некой статикой, привычными условиями существования Риддика. Он привык выживать в самых экстремальных условиях и выходить из невероятно сложных ситуаций. Однако выбор, который Риддик совершает, эвакуируя с планеты выживших людей, становится толчком для дальнейших событий, изменений и даже потрясений в жизни героя. А также – первым шагом к некой цели, по поводу которой мы выскажем свою версию в итоговой части нашего исследования.

ПРЕОДОЛЕНИЕ СМЕРТИ

Как писал Кристофер Воглер: «В основе каждой истории лежит сопротивление смерти» (Воглер, 2015, стр. 72). Следующим испытанием, с которым столкнулся Риддик в процессе «Инициации», стала смерть. Этот образ не стоит понимать только в биологическом значении, так как в «Хрониках Риддика»[1] это явление преподносится многогранно и сложно. Одним из центральных образов этой силы в фильме становятся некромонгеры и их лидер – Лорд Маршал.

1 Перевод сценария фильма «Хроники Риддика». Получено из http://cinematext.ru/movie/hroniki-riddika-the-chronicles-of-riddick-2004/

Некромонгеры – это раса уничтожителей планет, секта, поклоняющаяся смерти. Их цель – уничтожение известной нам Вселенной и переход на другой уровень существования, к т.н. «Вселенной Смерти». Они олицетворяют всё то, что противоречит жизни как форме бытия, а именно – гибель, несвободу, принуждение, отсутствие эмоций. Подчёркивается, что каждый некромонгер проходит обрядовую операцию, в ходе которого ему блокируют ту часть мозга, которая отвечает за эмоции. Их лидер – Лорд Маршал – именуется «святым полумертвецом».

Образ некромонгеров и их предводителя может найти неожиданное раскрытие в представлениях Й. Хейзинга о средневековом видении смерти. Лорд Маршал – этот тот самый макабрический апокалиптический всадник, разрушитель миров, переносящийся между ними и оставляющий за собой лишь смерть. Смерть персонифицирована, глубоко символична и характеризуется отказом от всего земного, человеческого – прежде всего, любви и жалости. Помимо всего, некромонгеры в лучших традициях средневекового представления о «постмортальной демократии» уравнивают своих аколитов, ведь в смерти все равны – бедные и богатые (Хейзинга, 1995, стр. 87-95).

Лорд Маршал обладает паранормальными способностями: умеет не просто убивать, но и отнимать душу у жертвы. Это своеобразная квинтэссенция смерти, нечто, стоящее над добром и злом, противопоставляющее себя самой идее жизни. Отрицание жизни подчёркивается описанием обрядовых убийств, совершаемых Лордом Маршалом, душившим младенцев из расы своих врагов их же пуповиной. Кроме того, здесь прослеживается и яркий психоаналитический образ: ужас из детства в виде Танатоса, олицетворения смерти, преследующего и убивающего детей. По сюжету фильма, Риддик – единственный переживший этот геноцид, которому предстоит встретиться лицом к лицу с ужасом из полуосознанных детских воспоминаний.

Риддик и Лорд Маршал подчёркнуто противопоставляются друг другу, особенно с учётом очевидно ницшеанского влияния на идеи некромонгеров, вложенное в них создателями фильма. Знаменитая фраза Ницше о том, что «в человеке важно то, что он мост, а не цель: в человеке можно любить только то, что он – переход и гибель» применительно к мировоззрению некромонгеров приобретает особое звучание (Ницше, 1990, стр. 346). Человечество рассматривается в качестве своеобразной основы для перехода на новый, пост-смертный уровень бытийности. И Лорд Маршал становится

примером новой антропологической модели со своей не-моралью, которая так напоминает представление Ницше о сверхчеловеке. Верховный некромонгер по сути «разрывает и преобразует человеческую самость, на смену самости последнего человека приходит самость сверхчеловека» (Жукова, 2008, стр. 89). В свою очередь, Риддик отвергает любую идею, ограничивающую или меняющую его «самость», целостность личности.

Здесь стоит также вспомнить, что сам архетип «героя» в рамках концепции мономифа олицетворяет «стремление эго к самоидентичности и целостности» (Воглер, 2015, стр.70). Свобода для героя трилогии – это отказ от любого подчинения, в том числе – правил, навязываемых смертью и её последователями. Поэтому Риддик противопоставляет себя той системе, которую выстраивают некромонгеры, и в поединке уничтожает «святого полумертвеца», тем самым, останавливая уничтожение миров и выстраивание нового порядка.

Смерть в трилогии Риддика не только персонифицирована, но и повсеместна, тотальна. От неё не застрахован ни один из персонажей – от первостепенных до эпизодических. Абсолютизация смерти в кинотрилогии сравнима со средневековой формой репрезентации в виде «Триумфа смерти», представляющий собой макабрическую тотальность и неизбежность гибели (Минькова, 2010, стр. 112). Этот образ, как полагает Н. В. Минькова в статье «Формы репрезентации смерти во втором средневековье и их экстраполяция в массовую культуру», «характеризуется потерей индивидуального отношения и личной значимости смерти и является коллективной жертвой природе и технике». Исследователь продолжает свою мысль интересной идеей, утверждая, что средневековую повозку, которой правит смерть, в наше время заменили технологии и связанные с ними катастрофы в качестве «форм конкретизации страха смерти, основанные на анализе экологической ситуации, технических достижений и признания бессилия человечества перед явлениями природы» (2010, стр. 112). Эта мысль перекликается с некротехнократическим характером цивилизации некромонгеров, визуализированным в облике воинов, пугающих скульптурных композициях и гротескной архитектуре космических кораблей.

Рассматривая противостояние Риддика и его врага через призму мономифа, победу над Лордом Маршалом можно смело назвать Инициацией героя. Речь идёт о повергнутом Тиране, чьё эго становится разрушительным началом, а сам он – «гигантом самодостаточной независимости», «всемирным предвестником несчастья»

(Кэмпбелл, 1997, стр. 17). Победа над ним – это итог пути испытаний внешних и внутренних, который должен пройти герой в лице Риддика, низвержение Танатоса – и в буквальном, мифологическом значении этого слова, и в психоаналитическом понимании, а именно – желании смерти.

Несмотря на то, что поначалу Риддик пытается сохранить «статус-кво» и не вступать в конфликт с этой разрушительной силой («Это не моя война» - говорит он во время атаки некромонгеров на планету Новая Мекка), ему это не удаётся. Как и в прошлой части, перед ним встаёт выбор. Слиться с врагом (смертью), перейдя на сторону некромонгеров. Или же вступить в заведомо проигрышную борьбу с самым сильным противником во Вселенной. Смерть предлагает ему власть, отказ от вечного бегства и боли, которую приносит физическое существование. Однако для Риддика есть нечто более важное, а именно – сохранение самости. Побеждая Лорда-маршала и получая власть над флотом некромонгеров, сам Риддик по-прежнему остаётся самим собой, не принимая статуса «святого полумертвеца», что приводит к его изгнанию, описанному в итоговой части трилогии.

Оппозиционность смерти – проблема, к которой не раз обращалась философия. В рамках философско-антропологической школы особое внимание данной проблематике уделял Хельмут Плеснер. В исследовании «Ступени органического и человек» он писал: «Сохранение и уничтожение самости конституируют живую вещь как вещь, актуально действующую и отражающую воздействия, в круговороте универсальных энергетических процессов природы» (2004, стр. 182).

Риддик преодолевает смерть, выступая на стороне жизни. Признавая себя последним выжившим представителем расы фурианцев, он сражается с некромонгерами и тем, что они олицетворяют. Не случайно, название родной планеты Риддика – Фурия (fury – «ярость» в пер. с англ.). Ярость – это признак жизни, борьбы, эмоциональный взрыв, отвага, всё то, что противоположно смерти с её бесчувственностью. В этой связи актуальными становятся слова Плеснера о том, что «живое тело должно существовать в поле, которое содержит в себе естественное место тела, сосуществующее с ним и в то же время, противопоставленное ему, - между борьбой и примирением, на жизнь или смерть. Потому-то жить и означает пребывать в опасности, а существование зовется отвагой» (2004, стр. 188).

Согласно концепции мономифа, преодолев смерть, Риддик проходит этап «Инициации», то есть ритуализированную форму смены восприятия реальности. И последние кадры «Хроники Риддика» иллюстрируют этот процесс визуальным рядом: победивший в поединке Лорда Маршала герой сидит на троне, наблюдая перед собой склонившихся воинов-некромонгеров, чествующих его в качестве нового вождя. Воглер назвал данное состояние «эпифанией» - признаком «сопричастности божественности», момента, когда окружающие видят божественное составляющее в субъекте (Воглер, 2015, стр. 250). Эта метаморфоза не является заключительной в процессе экзистенциального переворота личности, однако становится необходимой стадией для следующего шага.

ПОИСК ДОМА

Завершающим аккордом «звучат» события, описанные в кинофильме «Риддик» (2013)[1]. Интересным концептуальным вызовом является обыгрывание в фильме одной из стадий мономифа, а именно – «вознаграждение в конце пути». В теории мономифа большое значение уделяется апофеозу приключения героя, выражающемуся в достижении им максимального могущества, магического таланта, необыкновенной силы, бессмертия и даже божественного статуса. Нечто подобное мы видим и в начале заключительной части трилогии. Победив Лорда Маршала, Риддик занимает его место на троне. Ему подчиняются армады и бесчисленные армии некромонгеров, а сам он получает неограниченную власть и силу. Казалось бы, это и есть то самое «вознаграждение в конце пути», которое было описано Дж. Кэмпбеллом в его исследовании. Тем не менее, создатели фильма лишь вводят зрителя в сознательное заблуждение, демонстрируя ложность и тщетность подобного приза. Риддик быстро теряет завоёванную в бою почти божественную власть, променяв её на истинную цель – Фурию.

В этой киноглаве мы узнаем, что побуждало Риддика бороться и к чему он стремился. Дом – это невысказанная, но очевидная базовая ценность протагониста. Не случайно, что в философии дом часто рассматривается в виде

> «феномена, основы человеческого существования, на которой базируется познавательная способность человека. При этом жизненный мир, с одной стороны, понимается как некий "всеобщий горизонт",

1 Перевод сценария фильма «Риддик». Получено из http://cinematext.ru/movie/riddik-riddick-2013/

> универсальное образование, а с другой – как жизненный мир конкретного человека» (Мороз & Рымарович, 2014).

«Дом» является идеей. Это абстракция, несуществующее в объективной реальности место, разрушенное много лет назад. Риддик стремится к тому пространству, в котором получит то, чего у него никогда не было – истинное имя, семью, имущество. Здесь можно вспомнить слова Мартина Хайдеггера в «Основных понятиях метафизики», сравнившего и связавшего путь домой с обретением истины.

> «Повсюду быть дома — что это значит? Не только здесь и там, и не просто на каждом месте, на всех подряд, но быть дома повсюду значит: всегда и, главное, в целом. Это «в целом» и его целое мы называем миром. Мы существуем, и пока мы существуем, мы всегда ожидаем чего-то» (1993, стр. 330).

Немецкий философ коснулся темы поиска дома и в статье «Строительство, жительствование, мышление». Рассуждая о том, что человек, прежде чем найти дом, должны научиться жить в нём, Хайдеггер задаётся вопросом о бездомности как вызове, призыве к жительствованию:

> «Но как еще смертные могут ответить на этот вызов, если не попыткой со своей стороны вернуть жительствование в полноту его сущности? Этого они достигают, когда строят, исходя из жительствования и думают ради жительствования» (2020, стр. 172-173).

Сквозь призму хайдегерровских рассуждений мы видим метафизическую бездомность Риддика. У главного героя нет места, куда он может вернуться; существуют лишь убежища, в которых он укрывается от врагов. И в этом состоянии, до определенного момента, скрывалось одно из преимуществ героя, формулируемое утверждением, гласящим: «нельзя потерять то, чего не имеешь». Однако с развитием персонажа многое меняется - протагонист становится одержим целью. Теперь он – фурианец, уроженец уничтоженной некромонгерами планеты, вдохновленный мечтой найти свой дом, путь к которому начинает в третьей части трилогии.

Исследователь дома как философского феномена С.Н. Рымарович отмечал, что особое значение этому явлению отводили деятели психоанализа. Например, Юнг считал Дом частью группы архетипов Семья (Рымарович, 2013). Отталкиваясь от подобной философской трактовки дома, можно предположить, что своеобразным

способом достижения того, что ждёт Риддика в конце пути, становятся некоторые важные персонажи из предыдущих частей трилогии. Они оказали непосредственное влияние на раскрытие Риддика как героической личности, стали атрибутами «дома, которого нет», помогающими научиться, согласно вышеуказанной формулировке Хайдеггера, жить в доме ещё до его обретения. Кроме того, эти персонажи выстраивают границы между свободой и ответственностью протагониста, заставляя его совершать выбор. Речь идёт о капитане Фрай, Джеке-Кире, имаме Абу-Валиде, наёмнике Джонсе и Чистильщике. Каждому из них отведена своя роль в истории Риддика и, благодаря каждому из них, главный герой открывает в себе новые детерминанты личностной эволюции. Не случайно, поиск своего дома – это, в том числе, и преодоление одиночества и отчуждённости (Рымарович, 2013).

Капитана Кэролин Фрай, с определённой долей условности, можно отнести к архетипическому образу «жены», несостоявшейся возлюбленной протагониста. Её фраза «Должно же в тебе быть что-то такое, что хочет оставаться человеком» сильно повлияла на Риддика. Эти слова, а также – трагическая гибель Фрай позволили герою окончательно победить Зверя-в-себе, обозначить отказ Риддика от инстинкта самосохранения как единственного императива поведения, которому он следовал до этого момента.

Стоит рассмотреть архетипичность Фрай и с другой стороны – через концепцию мономифа. Здесь мы видим её роль несколько иной. Капитан Фрай – «вестник», персонаж, подтолкнувший Риддика к началу изменений. По формулировке Воглера, «герой внимает зову к странствиям, который обыкновенно звучит из уст персонажа, принадлежащего к архетипу вестника» (Воглер, 2015, стр. 100); так Фрай становится глашатаем необходимости перемен, которые произошли с героем.

Джек, она же Кира – «потерянная дочь», вызывавшая в Риддике несвойственную ему заботу. По сюжету «Хроник», именно её судьба повлияла на вмешательство протагониста в события галактического масштаба. Стремящаяся подражать Риддику во всём (от внешности до образа жизни), она пробуждает совесть главного героя, а также – необходимость нести ответственность за свои поступки.

Кира – «оборотень», если отталкиваться от формулировок мономифа, своеобразное олицетворение переменчивости и взаимоперехода анимуса и анимы, по терминологии Карла Юнга. Не случайно, что в «Чёрной дыре» эта девушка прикидывалась мальчи-

ком, а в «Хрониках Риддика» временно перешла на сторону некромонгеров. Как и «вестник», данный архетип принуждает главного героя к изменениям, становится «символом психологически обусловленной потребности в переменах» (Воглер, 2015, стр. 107).

Имам Абу аль-Валид – узнаваемый, насыщенный религиозно-философским содержанием образ «учителя», «наставника» или «отца». Мудрый и решительный, данный персонаж смог завоевать уважение Риддика, а также повлиять на него. Путь преодоления, на который из раза в раз возвращался протагонист – во многом, заслуга имама. В концепции мономифа подобные персонажи ассоциируются с правильным выбором пути (Воглер, 2015, стр. 82). Кроме того, для понимания философских аспектов противопоставления Жизни и Смерти в «Хрониках Риддика», важными представляются предсмертные слова имама, обращённые к убийце-некромонгеру: «У меня еще будет жизнь после смерти. А что будет у тебя?» Аль-Валид – это, по терминологии Кэмпбелла, «инициирующий жрец», помогающий герою, в том числе, раскрыть тайну внутри себя (Кэмпбелл, 1997, стр. 47).

Наёмник Уильям Джей Джонс – антагонист Риддика в «Чёрной дыре». Это опытный и беспринципный «охотник за головами», поймавший героя и пытавшийся доставить его в тюрьму. Противостояние с Джонсом – это диалектическое взаимодействие с архетипом «тень», главная задача которого спровоцировать конфликт и показать лучшие стороны в герое, в том числе – ему самому. Эгоизм Джонса и его стремление пожертвовать другими персонажами ради собственного спасения позволили Риддику увидеть себя со стороны и спровоцировали рефлексию героя.

И, наконец, последним, но не менее важным персонажем в истории Риддика становится Чистильщик. Высокопоставленный некромонгер оказывается бывшим фурианцем, а значит – единоплеменником главного героя. Спасая Риддика от смертельной опасности на планете Крематория, Чистильщик произносит следующие слова: «Я совершал невероятные поступки, и все во имя веры, к которой я не принадлежу. Как некромонгер, я не хочу, чтобы ты туда возвращался. Но как фурианец… Надеюсь, ты не последуешь моему совету. Нам всегда приходится на что-то идти». После чего Чистильщик совершает ритуальное самоубийство, сгорая в солнечном пламени Крематории, тем самым, избавляясь от позора предательства. Архетип Чистильщика, согласно концепции мономифа, – это «союзник», приходящий на помощь герою в отчаянный момент.

Его слова и поступок также влияют на выбор Риддика в пользу жизни.

Финал заключительной части трилогии оставляет многие вопросы открытыми, а «поиск дома» - незавершенным. Риддик не находит Фурии, однако приобретает новых союзников, среди которых Джонс - отец его главного оппонента из «Чёрной дыры». Последние кадры фильма говорят нам о том, что главный герой вновь оказывается на борту корабля некромонгеров. Однако эти сюжетные заделы для планируемого продолжения киносаги являются лишь антуражем антропологического переворота, произошедшего в протагонисте. Это позволяет нам отнести «Поиск дома» к стадии «Возрождение», предшествующей «Возвращению». Воглер описал эту стадию как некую кульминацию, своеобразное очищение героя и его метаморфозу (Воглер, 2015, стр. 267). В третьей части идея возвращения домой окончательно оформляется и становится ведущей в рамках мономифической структуры истории Риддика,

Пережив смертельную угрозу на неизвестной планете, Риддик вновь сделал шаг как в своей истории, так и развитии характеристик персонажа. Одним из самых запоминающихся моментов финальной части трилогии становится его примирение с Джонсом-старшим, отцом убитого им в первой части наёмника. Этот акт смог «очистить героя от запаха смерти», таким образом позволив ему символически возродиться и перейти на новый этап личностной эволюции (Воглер, 2015, стр. 268). Он извлёк урок, получил награду в виде осознанного смысла жизни и теперь должен окончательно вернуться домой – найти планету Фурию.

История Риддика не закончена, а финальная стадия «Возвращения» героя - ещё впереди.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Применение концепции мономифа к сюжету трилогии Риддика позволило создать фундамент, основанный на универсальных принципах развития героя как объекта философско-антропологического исследования. Подобный подход помог выявить скрытые образы мифологического, а через него – психоаналитического свойства. Речь идёт как об архетипах, так и фрейдистских мотивах (танатос как влечение к смерти и пр.).

Первая часть трилогии, «Чёрная дыра», относится к стадии «Исхода», или «Зов к странствиям». Пройдя испытания через сражения с монстрами и собственным «звериным началом», Риддик

оказывается перед необходимостью выйти из привычного ему режима существования, который мы условно назовём «беги, чтобы жить». Перед ним открывается новый мир и новые вызовы, в пользу которых он делает выбор.

Вторая часть, описанная в кинофильме «Хроники Риддика» посвящена «Инициации». Герой достигает метафизического могущества, побеждая смерть в лице её внешнего воплощения Лорда-маршала и внутреннего, пройдя испытание почти божественной властью.

В третьей части, о которой рассказывает фильм «Риддик», персонаж вступает на путь «Возвращения». В финале он так и не находит родную планету, однако перед ним встаёт осознанное понимание смысла своего существования, а именно – поиск дома. Тем самым, герой обретает внутреннюю целостность.

Над первичным, методологическим основанием мономифа в виде следующего «слоя» организуются философско-антропологические уровни. Проследив за развитием сюжета, выделив в нём самые разные философские образы, позволяющие провести философско-антропологический анализ, мы можем ответить на поставленные в начале работы вопросы, формулируя следующий вывод: Риддик – это герой, который проходит экзистенциальный путь самоосознания и самопознания. История Риддика – это история выбора, основанного на внутренней необходимости и свободе воли. Побеждая звериное начало, превозмогая смерть, персонаж обретает мечту о Доме. Дом (она же - планета Фурия) – это зашифрованная истинная личность Риддика, его «Я», то, ради чего он сражается и к чему стремится.

Фантастическая трилогия Риддика – это история поиска обезличенным человеком «из ниоткуда» самого себя, своей идентичности через преодоление преград как физических, так и духовных. Выраженная ярким визуальным (кинематографическим) способом, киносага о Риддике может рассматриваться в качестве глубокого, многослойного произведения с насыщенным философским содержанием.

Список литературы

Аязбекова, Дж. С. (2018). Философия и кино постмодернизма в контексте творчества Ж. Делеза и Ж. Деррида. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, 4(84) , 107–112.

Боровкова, И. В. (2018). Плюрализм образов маскулинности в культуре XXI в. *Теория и практика общественного развития*, 8, 261-263.

Воглер, Кр. (2015). *Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино.* М: Альпина нон-фикшн.

Деррида, Ж. (2006). Кино и его призраки. Интервью с Жаком Деррида. *Сеанс*, Получено из https://seance.ru/articles/kino-i-ego-prizraki/

Дуденкова, И. (2019). Совершенный нечеловек (Джон О'Малорка. Все мысли равны: Ларуэль и нечеловеческая философия). *Философско-литературный журнал «Логос»*, 29, 3(130), 298-307.

Жукова, О. И. (2008). Раскол самости личности в философии постмодерна. *Вестник Кемеровского государственного университета.* 1, 87-95

Кожевников, Н. Н. & Данилова, В. С. (2017). Философский взгляд на научную фантастику и фантазийные жанры. *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова*, 4 (08), 129-137.

Казаков, Е. Ф. (2017). Идеальный человек и кризис идентичности. *Идеи и идеалы.* № 4(34), т. 1, 40-48.

Кэмпбелл, Дж. (1997). *Тысячеликий герой.* Ваклер, Рефл - бук, АСТ.

Максимов, И. С. & Страхов, А. М. (2010). Статус философской антропологии в социогуманитарном знании и философии. *Научные ведомости Белгородского государственного университета*, 20 (91), 14, 38-44.

Мороз, В. В. & Рымарович, С.Н. (2014). Концепт «Дом»: историко-философские и культурфилософские основания. *Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета*, 2 (30). Получено из http://scientific-notes.ru/#new-number?id=35

Минькова, Н. В. (2010). Формы репрезентации смерти во втором средневековье и их экстраполяция в массовую культуру. *Научный вестник Московского государственного технического университета гражданской авиации*, 155, 111-114.

Ницше, Ф. (1990). *Собрание сочинений в 2 томах,* т. 2. Москва: Мысль.

Плеснер, Х. (2004). *Ступени органического и человек. Введение в философскую антропологию.* Москва: Российская политическая энциклопедия.

Рымарович, С. Н. (2013). Идея дома в философии культуры XX века: основные подходы. *Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета*, 2(26). Получено из http://scientific-notes.ru/#new-number?id=30

Трушникова, Е. Л. (2007). Теоретические аспекты исследования фантастического. *Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств*, 1 (11), 86-91.

Хайдеггер, М. (1993). *Время и бытие: статьи и выступления.* Москва: Республика.

Хайддеггер, М. (2020). Строительство, жительствование, мышление. *Журнал Фронтирных Исследований.* (1), 157-173. Doi: 10.46539/jfs.2020.1.157173

Хейзинга, Й. (1995). *Осень Средневековья.* Москва: издательская группа «Прогресс» - «Культура».

Челидзе, Е. И. (2011). Массовая культура в эпоху постмодернизма. *Гуманитарные и социальные науки*, 3, 101-110.

Шелер, М. (1994). *Избранные произведения.* Москва: Гнозис.

Элиаде, М. (1994). *Аспекты мифа.* Москва: издательская программа «Academia».

References

Ayazbekova, J.S. (2018). Philosophy and cinema of postmodernism in the context of the works of J. Deleuze and J. Derrida. B*ulletin of the Moscow State University of Culture and Arts*, 4 (84), 107–112. (in Russian)

Borovkova, I. V. (2018). Pluralism of images of masculinity in the culture of the XXI century. *Theory and Practice of Social Development*, 8, 261-263. (in Russian)

Campbell, J. J. (1997). *The hero with a thousand faces.* Wackler, Refl - beech, AST. (in Russian)

Chelidze, E. I. (2011). Mass culture in the era of postmodernism. *Humanities and Social Sciences,* 3, 101-110. (in Russian)

Derrida, J. (2006). *Cinema and its ghosts. Interview with Jacques Derrida.* Session Retrieved from https://seance.ru/articles/kino-i-ego-prizraki/ (in Russian)

Dudenkova, I. (2019). Perfect non-human (John O'Malorca. All thoughts are equal: Laruelle and non-human philosophy). *Philosophical and literary journal "Logos"*, 29, 3 (130), 298-307. (in Russian)

Eliade, M. (1994). *Aspects of the myth.* Moscow: publishing program "Academia". (in Russian)

Heiddegger, M. (2020). Building, dwelling, thinking. *Journal of Frontier Studies,* 1, 157-173. Doi: 10.46539/jfs.2020.1.157173 (in Russian)

Heidegger, M. (1993). *Time and Being: Articles and Speeches.* Moscow: Republic. (in Russian)

Huizinga, J. (1995). *Autumn of the Middle Ages.* Moscow: publishing group "Progress" - "Culture". (in Russian)

Kazakov, E. F. (2017). Perfect person and identity crisis. *Ideas and ideals.* 4 (34), vol. 1, 40-48. (in Russian)

Kozhevnikov, N. N. & Danilova, V. S. (2017). Philosophical view on science fiction and fantasy genres. *Bulletin of the North-Eastern Federal University. M.K. Ammosova*, 4 (08), 129-137. (in Russian)

Maksimov, I. S. & Strakhov, A. M. (2010). The status of philosophical anthropology in socio-humanitarian knowledge and philosophy. *Scientific Bulletin of Belgorod State University,* 20 (91), 14, 38-44. (in Russian)

Minkova, N.V. (2010). Forms of death's representation in the second Middle Ages and their extrapolation to popular culture. *Scientific Bulletin of the Moscow State Technical University of Civil Aviation*, 155, 111-114. (in Russian)

Moroz, V.V. & Rymarovich, S.N. (2014). Concept "Home": historical-philosophical and cultural-philosophical foundations. *Scholarly notes. Electronic scientific journal of Kursk State University*, 2 (30). Retrieved from http://scientific-notes.ru/#new-number?id=35 (in Russian)

Nietzsche, F. (1990). *Collected works in 2 volumes, vol. 2.* Moscow: Mysl. (in Russian)

Plesner, H. (2004). The steps of the organic and man. Introduction to Philosophical Anthropology. Moscow: Russian Political Encyclopedia. (in Russian)

Rymarovich, S.N. (2013). The idea of a home in the philosophy of culture of the 20th century: basic approaches. *Scholarly notes. Electronic scientific journal of Kursk State University,* 2 (26). Retrieved from http://scientific-notes.ru/#new-number?id=30 (in Russian)

Scheler, M. (1994). *Selected works.* Moscow: Gnosis. (in Russian)

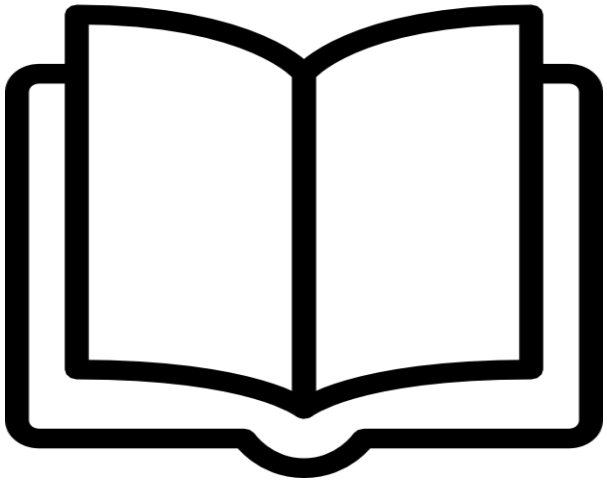
Trushnikova, E. L. (2007). Theoretical aspects of the study of the fantastic. *Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts,* 1 (11), 86-91. (in Russian)

Vogler, Cr. (2015). *The Writer's Journey. Mythic structure for writers.* M: Alpina non-fiction. (in Russian)

Zhukova, O. I. (2008). The split of the self of personality in the philosophy of postmodernity. *Bulletin of the Kemerovo State University,* 1, 87-95 (in Russian)

Literature and Superheroes

Литература и супергерои



Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Литература и супергерои | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.80

HERO AND FATE IN THE NIBELUNGENLIED

Asia A. Sarakaeva (a), Elina A. Sarakaeva (b)

(a) Hainan University. Haikou, China. Email: 1 977 487 837[at]qq.com

(b) Hainan College of Economics and Business. Haikou, China. Email: 2 689 655 292[at]qq.com

Abstract

Based on the material of the epic poem "Das Nibelungenlied" (The Lay of the Nibelungs) the article discusses the concepts of hero, heroism and fate which existed in the minds of medieval Europeans. This paper explores the relationship between these concepts. The authors postulate and prove the hypothesis that, in the framework of mentality under study, the measure of higher heroism was foresight and active acceptance of one's fate. Fate, in turn, was revealed only to those heroes who were able to doom both themselves and the maximum number of other people to death. The authors show that Fate in the "Lay of the Nibelungs" is a constant, albeit secret, participant of the events; it interacts in complex ways with other participants. Fate directs the actions of the characters and is itself directed by them, revealing itself only to selected brave ones, to those who will be able to become its co-author, who, in accordance with its plans, will boldly go to death and lead others there too. Only such people can be considered heroes.

Keywords

Das Nibelungenlied (The Lay of the Nibelungs); Mentality; Medieval Society; Germanic Peoples; Heroism; Hero; Fate

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Literature and Superheroes | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.80

ГЕРОЙ И СУДЬБА В «ПЕСНИ О НИБЕЛУНГАХ»

Саракаева Ася Алиевна (a), Саракаева Элина Алиевна (b)

(a) Хайнаньский государственный университет. Хайкоу, КНР. Email: 1 977 487 837[at]qq.com

(b) Хайнаньский институт экономики и бизнеса. Хайкоу, КНР. Email: 2 689 655 292[at]qq.com

Аннотация

В статье на материале эпической поэмы «Песнь о нибелунгах» рассматриваются понятия героя, героизма и судьбы, бытовавшие в сознании средневековых европейцев, изучаются взаимосвязи между этими понятиями. Авторы постулируют и доказывают гипотезу, что в рамках исследуемого менталитета мерилом высшего героизма было предвидение и активное принятие своей судьбы. Судьба же, в свою очередь, открывалась лишь тем героям, которые способны обречь на гибель и себя, и максимальное число других людей. Авторы доказывают, что судьба в «Песни о нибелунгах» - постоянный, хотя и тайный участник событий, в сложном взаимодействии с другими участниками. Она направляет поступки персонажей и сама направляется ими, открывая себя лишь избранным храбрецам, тем, кто сумеет стать ее соавтором, кто, в соответствии с ее предначертаниями, смело пойдет к смерти и поведет туда же других. Только такие люди могут считаться героями.

Ключевые слова

Песнь о нибелунгах; Менталитет; Средневековое общество; Германские народы; Героизм; Герой; Судьба

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Fate, luck, destiny are the most important concepts of medieval Germanic legends and literature. The feeling of the inevitability of fate pervades the Icelandic sagas and "Elder Edda", as well as the greatest literary work of the German High Middle Ages: the epic poem "Das Nibelungenlied" (The Lay of the Nibelungs). From the very first lines, introducing his main characters into the narrative the author of the poem already announces their death and the cause of this death. The same predictions of future – especially misfortunes – are scattered throughout the text of the poem. Of course, the anonymous author of the 13th century was not the creator of the plot he expounded, his contemporaries were very well familiar with the plot: who would kill whom and what the consequences would be. Therefore, departing from the linearity in the narration, the author could not be afraid that he would spoil his intrigue for his readers or listeners. Nevertheless, such constant running ahead and referring to future calamities and disasters leaves the reader with the impression that all the events described are very much predetermined, subordinated to a single narrative flow, which is the sum of the individual wills and choices of the characters, but at the same time entails them and does not allow any alternatives or options.

The aim of this work is to clarify the role and functions of fate in the "Lay of the Nibelungs", the nature of its manifestations in life and actions of the characters, the premises that shape fate, the interdependence between the concepts of fate and heroism. How did the author of the poem, his characters and his audience understand heroism? Who can be called a hero, and on what basis? What is fate in the mentality of medieval Germans, and how does it interact with the hero's own will? To whom and why is fate revealed? In the framework of this article, we intend to answer these questions to achieve the stated goal.

An important place allotted to fate has long been noticed by German scholars. At the early stage of the scientific comprehension of the poem, the commentators like Schroeder, Verber, and Volk, who thought in the framework of the Christian paradigm of guilt and atonement, argued that the heroes' own crimes became their evil doom: each of them should die in atonement for the murder committed before (Anderson, 1987, p. 165). However, the researcher Thomas Anderson, who worked in the middle of the 20th century, disagrees with them. He explains:

> "A historical reading of the sources rather suggests that they (characters of the poem.–A.S.) are heroes who have fallen into the traditional impasse of heroic deeds. They must die because this is the general law of heroic literature, but they surpass their fate by demonstrating personal qualities" (ibid.).

Such an interpretation becomes the leading one at the present stage of the study of the poem: heroes die not because they made certain mistakes, but simply because they are heroes.

Thus, the authors of the monograph "Medieval German Literature" note that the events of the poem only seem to be varied, but in fact, there are no alternative options of the plot development (Gibbs, 1997, pp. 213-214). On the one hand, on the outside, the heroes are free to make decisions; neither other people's will nor even circumstances press on them. On the other hand, their social status, their own characters, as well as the position and characters of other actors with whom they interact simply do not allow them to act in any other way, not in the way they act in the poem. Everything happens as it should happen, in accordance with the statement that the poet makes in the first adventure and repeats in the last – that all joy eventually turns into grief.

A renowned modern Nibelungen scholar Jan-Dirk Müller in his famous monograph "The rules of the Endgame" draws attention to hints or omens scattered throughout the text of the tragic fate of the heroes. For example, in an episode when the Burgundians travel to the feast to Etzel where they all have to die, they stop to stay in the castle of their friend Margrave Rüdiger. Rüdiger and his wife Gotelinda give them gifts, and the head of the Burgundian expedition Hagen von Tronje rejects the gift chosen for him and instead asks for and receives a shield that previously belonged to the murdered relative of Gotelinda. At the same time the famous sword Balmung which he took from Siegfried after he killed him hangs on his hip. Thus, now Hagen is fully armed with the weapons of the dead. The property of the dead, the scholar comments, is intended for those who are doomed to die (Mueller, 2007, p. 122).

H. Homan, in the article specially devoted to the study (and denouncing) of the image of Hagen Tronje, claims that this character not so much subjects to fate or accepts it – the moment he has learnt his own fate and that of his comrades, he becomes the active co-acter of the fate (Homan, 1982, pp. 764-765). This statement is based in particular on the episode when the Burgundians cross the Danube. On the way to Hungary they stop to rest near the Danube, and Hagen explores the river shore in search of a cross-over. He spots mermaids bathing in the river and steals their clothes to get them to reveal the future to him. The mermaids say that all of the Burgundiantrain is going to be slaughtered by the Huns of Etzel. Then Hagen meets the ferryman and requires him to ferry the Burgundians to the other side of the Danube. When the ferryman refuses, Hagen kills him. However, to his kings and comrades he tells nothing

about these events, he doesn't disclose to them the prophecy of the mermaids, and lies directly when asked whether he has caused any harm to the ferryman. Homan thus explains the hero's reticence: Hagen deceives the rulers with the sole purpose that the journey should continue. Thus, he robs them of the last opportunity to determine their own fates, and pushes them on the path predicted by the mermaids. According to the researcher, this behavior contrasts sharply with all that this hero was doing before. Before meeting the mermaids Hagen struggled hard to provide the Burgundians' survival – he tried to dissuade them from going to Etzel, he forced them to bring along their entire armed squad. However, after this meeting, his motivation is changed to the opposite one, because the contact with the Otherworld transformed him. From now on his loyalty is not absolute; it is given to a higher purpose, namely the implementation of the predicted fate (ibid.).

The problems of hero and fate relations in the world outlook of ancient and medieval German peoples are most thoroughly examined in the works of the outstanding Russian cultural scholar A. Gurevich. He notes two points that are fundamentally important for our topic. Firstly, the Scandinavian traditions are characterized by a pronounced emphasis on the heroic death of the character. Thus, commenting on the representation of the historical past in the "Circle of the Earth" by Snorri Sturluson, Gurevich concludes:

> "Not so much their deeds and exploits as the circumstances of the death of each king are at the center of the narration – obviously, the meeting of the king with his personal fate and his death attracted primary interest of Snorri and his audience" (1994, p. 149).

The second conclusion of A. Gurevich seems to us the most significant, and fully applicable not only to the Scandinavian sagas, but also to our own material – the German Lay of the Nibelungs. The scholar emphatically repeats his favorite statement that the German heroes feel neither humility nor resentment of fate, they do not obey it and do not oppose it – they accept it courageously and initiatively, go towards it and implement it through their own deeds. In the traditions of the Germans

> "... there is not a hint of a passive perception of fate, of submission to it or humility before a higher power. On the contrary, knowledge or a premonition of one's own destiny encourages an individual with the highest energy and honor to fulfill what is required, not trying to evade it, but courageously accepting it" (1994, p. 152).

Moreover, the hero is at least a co-author of his own destiny, or, as the Eddic Song of Atli says about a female avenger, "she grows her own

fate" (ibid., 154). "The heroes themselves, their will and heroic ethos are the source of decisions that are "solidified" into fate," Gurevich summarizes in one of his other works (Gurevich, 2005, p. 52).

So, all commentators agree on the main point: the German heroes cannot but perish; this is the culmination and proof of their heroism. By and large, a hero for German legends is not so much a person who has accomplished a feat as a person who was beautifully killed and beautifully avenged. What matters is not the fact of the violent death itself, but how the character was able to meet it, how many enemies they managed to take with them, and most importantly – whether they went to death without fear, whether they managed to evade the ending by fate.

In connection with that, it is not surprising that in German medieval literature the motive of foreboding or predicting the fate of a hero is so frequent. For example, the title hero of "Beowulf" fought for many years in many battles and was always confident of his own abilities, and only before the last battle with the dragon, did he feel a sense of impending doom. Although the poem does not describe any prophecies or bad signs, the inner feeling of the approaching end is enough to make king Beowulf, before going to the dragon's cave, say goodbye to his retinue, to make him remember and list all the main milestones of his life (Tikhomirova, 1975, pp. 139-143).

In "Elder Edda", forebodings or predictions are so frequent that it makes no sense to even list them. We mention only those that relate to the plot of Sigurd and the sons of Gyuki. The song "Prophecy of Gripir" tells how the young man Sigurd comes to the wise seer Gripir to ask about his future. In response to his inquiries, Gripir describes him in detail all that will happen to him: revenging his relatives, killing a dragon, freeing and deceiving Brunhild, marrying Gudrun and twinning with her brothers Gunnar and Hogni, and finally, death at the hands of the latter. Apparently, the saddest news for Sigurd is that he will break the oaths made to Brunhild and offend her by deceitfully marrying her to another person. Nevertheless, the hero does not make a single attempt to somehow change the future, to avoid, if not death, then at least the breach of oath. Instead, he thanks Gripir for the prophecy: "Fare thee well! One cannot argue with fate!" (Elder Edda. 1975, p. 274) and sets off to meet the predicted fate.

In "The Lay of Sigurd", unfortunate predictions begin to haunt the sons of Gyuki immediately after the murder of Sigurd: a raven and an eagle promise them death at the hands of the king of Hunns, Brunhild prophesies to her husband Gunnar that he will fall into the hands of enemies alive [6, 289]. In the "Greenland speeches of Atli", when Gunnar and

Hogni are going to King Atli's feast, their wives try to dissuade them all night, and then throughout the entire journey their relatives try to convince them not to go to the enemy's house, but the heroes remain completely deaf to all warnings (Elder Edda. 1975, pp. 318-319).

We believe that this plot move – the prophecy about death, which the hero ignores – was not accidentally introduced into all of these and in a great many other narratives, and not even to enhance the tragic sound of the legend. The real goal is to emphasize the character's courage, their willingness to go towards death, not blindly, but with their eyes wide open. The fact is that the "heroic ethos" is a rather limited ethical system; in fact, it emphasizes only two moral qualities: courage and loyalty to one's blood or political clan. But these two qualities, especially courage, must be present in the actions of any hero in an extreme degree; in order to be worthy of being called a hero, a person must consciously seek death, even if he was warned in advance about it, and even if it is not necessary.

However, in the multilayered "Lay of the Nibelungs" compiled at a higher level of civilizational development, marked by the depth of psychological depiction of the characters, the interaction of the characters and their fate is no longer so straightforward.

Unlike his Eddic counterpart, Siegfried of the "Lay" has no idea what awaits him. However, the vast majority of the characters share his ignorance, and only two people discover their future fate. Characteristically, these are the main characters of the Lay, the mortal enemies: Krimhild and Hagen.

The very first Adventure of the poem speaks of the prophetic dream of the young Princess Krimhild, in which she had a beloved falcon, but two eagles torn him to pieces before her eyes. The girl asks her mother, the wise Queen Ute, to explain this dream to her, and receives a definite answer: the falcon means her future spouse, and the eagles – the enemies who would kill him. Upon learning that she is facing early widowhood, Krimhild declares that she will not marry at all, not to experience grief from the loss of her beloved (Lay of the Nibelungs, 1975, pp. 360-361). However, when Siegfried arrives in Worms, Krimhild falls in love with him and marries him, not only showing no previous determination to remain celibate, but even not worrying about Siegfried and his impending death. She remains amazingly careless until the death of her husband, first provoking his conflict with her relatives, and then trustingly revealing Siegfried's vulnerability to the most dangerous and cruel of these relatives. It seems that she simply forgot about her prophetic dream.

Hagen accepts the sentence of the fate in a completely different manner. Having learned from the conversation with the mermaids about the

upcoming extermination of all the Burgundians, he first of all checks how reliable the source of information is. According to the mermaids, one of his companions must still survive, and this is the royal chaplain. Then Hagen arranges a test of the prophecy: in the middle of the Rhine he throws the priest out of the boat and tries to drown him. The priest, however, does not sink; he gets out on the shore and goes back to Worms. The prophecy thus verified, Hagen believes that the mermaids did not lie to him (Lay of the Nibelungs, 1975, pp. 537). From now on, all his actions proceed from the belief that he and his kings are going to die, and all that can and should be done under the circumstances is to accept death with as much dignity as possible. He aims at showing to the enemies no mercy, giving friends no false hopes of salvation at the cost of loss of honor, and leaving to the observers not a shadow of doubt in the unshakable courage of Burgundians. Interestingly, he persistently hides the prophecy of the mermaids from all his companions, making no exceptions for his feudal lord King Gunther, nor for his brother Dankwart, nor for his best friend, Volker the fiddler.

First of all, we note that the very choice of the people who received the prophecy is strange: an experienced politician and a young girl. Why did fate want to be open to them?

Our hypothesis is that knowing one's future is a kind of seal certifying an individual's status as a true hero. By the time the prophecy was received, Hagen had already accomplished many feats. Some of them are only mentioned or referred to as past events: for example, the fight against Walter in the battle of Waskenstein (ibid., p. 624), others – participation in the war against the Saxons and Danes and in quest for Brunhild's hand, the murder of the invincible Siegfried – unfold before the eyes of the reader. Thus, Hagen's courage and loyalty is undeniable and repeatedly proven, and in order to be considered an epic hero, he needs only one final touch, a kind of final exam – he must learn in advance about his death and properly use this knowledge. Hagen passes this exam during the crossing of the Danube and in the halls of King Etzel. In addition, Hagen von Tronje is genetically connected with the underworld; he, as we have fully proved in one of our previous articles (Sarakaeva, Lebedeva 2018, 32), is a half-elf by birth and a Nibelung by right of possession of the Nibelung treasure. Approaching the border between the world of the living and the world of the dead, he can already hear voices from the darkness.

It would be very tempting to use the same fact, i.e. possession of the treasure, to explain why Krimhild was chosen as well. After all, she, too, was the owner of the treasures of the dead, and thus, she was involved

with the Otherworld. However, we have to reject such an explanation. First, Krimhild had a prophetic dream much earlier than she touched the treasure. Secondly, as we have said above, Siegfried, who has obtained the treasure of Nibelungs with his own hands, does not know anything about his future, nor has he any forebodings; he does not see any prophetic dreams. It remains to be assumed that Krimhild and Hagen, in addition to treasure and consanguinity, are united by some other common feature, and it is this feature that gives the two of them the right to read the dictates of fate.

We dare to hypothesize that this common feature is the ability and desire to organize a massive bloody massacre. Early medieval Germans were literally bewitched by heroic death, not without reason only those who fell in battle were honored with a joyful post-death existence in Valhalla. Therefore, it is logical that the leaders, whose will pushed hundreds of other people to this noble death, should have occupied a special place in the collective imagination of the Germanic peoples.

Siegfried acts as a lone warrior. The author of the poem is so little interested in Siegfried's main feat, the killing of the dragon, that he doesn't not even want to devote a separate chapter to it, but simply describes this event in retrospect, in a short retelling of Hagen (Song of the Nibelungs 1975, 370). With all the strength and boldness of the Netherland prince, his main role in the poem is not proactive, but casual, he doesn't perform significant actions himself, but rather determines the significant actions of other characters. And, most importantly, he does not have time, before his death, to show any resistance to his killer, not to mention taking more enemies with him to the next world. Because of this, he does not reach a true heroic level, and the future is not revealed to him.

Krimhild and Hagen are different. Their actions are proactive, their will is directed to death, and they confidently impose it on the maximum number of other people. This longing for Valhalla has long remained hidden even from them. Throughout the first part of the poem, Krimhild wants only family happiness; Hagen, until his departure from Worms, dissuades Gunther and his brothers from suicidal decisions, trying to provide them and himself with maximum safety. However, when the previous desires of the characters turn out to be impracticable, when the world refuses them happiness and safety, the heroic vector of their will immanent to their spirit is actualized, the vector that is directed towards death. These two people have the right to a special relationship with fate, because they are ready to accept it and act as its co-authors, taking hordes of people with them to the grave so that the memory of their death will be preserved for centuries.



However, there is no complete equality between the main characters of the "Lay of the Nibelungs" in terms of their relation to fate. Hagen actively seeks an answer to a question about the future and receives the necessary information in reality, in contact with the inhabitants of the Otherworld, who prophesy to him his own death, along with his whole house. Though he keeps the prediction in secret, he directly meets the predicted, subordinates all his actions to this secret knowledge and uses it for its intended purpose, that is, in order to meet the enemies fully armed and inflict the maximum damage before the predicted comes true. Krimhild does not make any efforts to find out the future, this knowledge is literally imposed on her in a dream. Having learned her fate, she makes a short-term attempt to evade the predicted fate, but later ignores the meaning of the prophecy.

And this establishes a certain hierarchy between them: Hagen's heroism is mature, intellectually sober, originated from his own heroic exploits; Krimhild's heroism is instinctive and emotional. He is a man, a legitimate citizen of the world of heroes, in everything, even in the pursuit of death, remaining faithful to his clan. She is a woman, an involuntary and uninvited guest in the heroic world, who usurped male privileges and, for the sake of her revenge, distorted all human relations, arbitrarily placing her love for her first husband above her duty to her second husband, to her brothers and sons. Krimhild's heroism is undeniable, but at the same time flawed. And therefore, having received secret knowledge given to her as a hero by fate, she does not really know how to handle it.

Another aspect of Krimhild's prophetic dream worth considering is the content of the dream. Interestingly, this dream does not concern her fate, but only the death of her first husband. Meanwhile, she herself will have to die by sword, which, in itself, is much more surprising and unlikely than the same death of the warrior Siegfried. Why doesn't she dream about her tragic end? Does she herself and her death have no independent significance, and everything that happens to her after Siegfried counts no longer? But such an assumption directly contradicts the plot in which the role of Krimhild as an active participant and organizer of the impending catastrophe is predominantly realized in the second part of the poem. Hagen, however, learns of his own death, which, however, is bound to general extermination of all the Nibelungs. Unlike Gunnar in "Elder Edda" to whom his wife predicts that he will be captured and chained (Elder Edda, 1975, p. 289), Hagen from the "Lay" is informed only that he and all his friends will be killed by Etzel's vassals. Mermaids do not detail what will happen to the hero himself, they do not talk about his future captivity and death at the hands of a woman (Korneeva, 1975, p. 533).

We assume that such a difference in the content of the prophecies is rooted in the difference in the functions of the heroes. Hagen is a hero-protector, not without reason his lyrical characteristic in the poem is "the shield of the Nibelungs", and even his name can be etymologized as "protect, guard, defense" (Sarakaeva, Sarakaeva & Lebedeva, 2016). Throughout the poem, his main activity is precisely to protect the royal house of Burgundy from foreigners, dishonoring rumors, dynastic crises and other possible dangers. Therefore, the information about the future that he is allowed to know relates specifically to the death of the royal house, and his own death is listed only among all the others. Krimhild is the avenger heroine. She does not protect anyone, she doesn't conquer lands or foes, and her heroism is revealed only in a situation of revenge and applies only to this situation. And therefore, she is given a prophecy about the death of her husband, for whom she will have to avenge. Her own death no longer belongs to the high space of heroism, and, like all events of the profane world, is not worth mentioning in the prophecy.

Fate in the "Lay of the Nibelungs" is a constant, albeit secret, participant of the events; it interacts in complex ways with other participants. Fate directs the actions of the characters and is itself directed by them, revealing itself only to selected brave ones, to those who will be able to become its co-author, who, in accordance with its plans, will boldly go to death and lead others there too. Only such people can be considered heroes. Nevertheless, even these chosen ones do not live their entire life in maximum tension; they do not constantly direct their will to death and fulfillment of duty, so fate reveals to them only certain aspects of future tragedies.

References

Anderson, T. (1987). *Preface to the Nibelungenlied.* Stanford: Stanford University Press.

Elder Edda (1975). In *Beowulf. Elder Edda.Song of the Nibelungs* (pp. 181-356). Moscow: Fiction. (in Russian)

Gibbs, M. & Johnson, S.M. (1997). *Medieval German Literature.* NY: Routledge.

Gurevich, A.Ya. (1994). The dialectic of fate among the Germans and the ancient Scandinavians. In *The concept of fate in the context of different cultures* (pp. 148-158). Moscow: Science. (in Russian)

Gurevich, A.Ya. (2005). *The individual and society in the medieval West.* Moscow: ROSSPEN. (in Russian)

Homan, H. (1982) The Hagen Figure in the Nibelungenlied: Know him by his Lies. *ML,N* 97(3), 759-769. DOI: 10.2307/2 906 222

Korneeva, Yu. (Trans.) (1975). The Lay of the Nibelungs. In *Beowulf. Elder Edda. Song of the Nibelungs* (pp. 357-628). Moscow: Fiction. (in Russian)

Mueller, J. D. (2007). *Rules for the Endgame. The World of the Nibelungenlied.* Baltimore, Maryland: TheJohnHopkinsUniversityPress.

Sarakaeva, A.A. & Lebedeva, I.V. (2018). The value of the treasure (Horde) in the medieval Germanic epic “Song of the Nibelungs. In *Modern research in the field of linguistics, literature and culture.Collection of scientific papers on the materials of the I International scientific-practical conference. May 31, 2018* (pp. 26-36). Nizhny Novgorod: NOO "Professional Science". (in Russian)

Sarakaeva, A.A., Sarakaeva E.A. & Lebedeva I.V. (2016). Hagen from Tronje: the origin of the legend. In *Collection of scientific papers on the materials of the I International scientific-practical conference "Word and text in the light of modern studies of philological sciences", April 30, 2016* (pp. 65-77). Nizhny Novgorod: NOO "Professional Science". (in Russian)

Tikhomirova, V. (Trans.) (1975). Beowulf. In *Beowulf. Elder Edda. Song of the Nibelungs* (pp. 27-180). Moscow: Fiction. (in Russian)

Список литературы

Anderson, T. (1987). *Preface to the Nibelungenlied.* Stanford: Stanford University Press.

Gibbs, M. & Johnson, S.M. (1997). *Medieval German Literature.* NY: Routledge.

Homan, H. (1982) The Hagen Figure in the Nibelungenlied: Know him by his Lies. *ML,N* 97(3), 759-769. DOI: 10.2307/2 906 222

Mueller, J. D. (2007). *Rules for the Endgame. The World of the Nibelungenlied.* Baltimore, Maryland: TheJohnHopkinsUniversityPress.

Гуревич, А.Я. (1994). Диалектика судьбы у германцев и древних скандинавов. В *Понятие судьбы в контексте разных культур* (стр. 148-158). М.: Наука.

Гуревич, А.Я. (2005). *Индивид и социум на средневековом Западе.* М: РОССПЭН.

Корнеева, Ю. (Пер.) (1975). Песнь о нибелунгах. В *Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах* (стр. 357-628). М.: Художественная литература

Саракаева, А.А. & Лебедева, И.В. (2018). Значение сокровища (Horde) в средневековом германском эпосе «Песнь о нибелунгах». В *Современные исследования в области лингвистики, литературы и культуры. Сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции. 31 мая 2018г.* (стр. 26-36). Нижний Новгород: Профессиональная наука.

Саракаева, А.А., Саракаева, Э.А. & Лебедева, И.В. (2016). Хаген из Тронье: происхождение легенды. В *Сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции "Слово и текст в свете современных исследований филологических наук", 30 апреля 2016 года* (стр. 65-77). Нижний Новгород: НОО "Профессиональная наука".

Старшая Эдда (1975). В *Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах* (стр. 181-356). М.: Художественная литература

Тихомирова, В. (Пер.) (1975). Беовульф. В *Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах* (стр. 27-180). М.: Художественная литература.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Литература и супергерои | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.125

PROTOSUPERHEROES IN RUSSIAN CLASSICS OF THE 19th CENTURY

Elena E. Zavyalova (a)

(a) Astrakhan State University. Astrakhan, Russia. Email: zavyalovaelena[at]mail.ru

Abstract

The author reveals the general principles in construction of images of mass-cult superhero and several iconic characters of Russian classics. The author draws attention to their main attributes: liminality, emotionality, singlehood, anonymity, emblematicity, i.e. recognizability of the mask, and so on. The main character of N. Karamzin's essay Erast ("The Sensitive and the Cold") is called the first person in the literature of the XIX century who can at least partially claim the role of a protosuperhero. It is proved that the detailed image of the defender appears in the works of the Decembrists. The most obvious example of a rescuer of the weak in the Russian culture of the Golden period is A. Pushkin's Dubrovsky. In the novel by M. Lermontov the figure of Pechorin is ambiguous in this sense, but the principles of plot organization close to the serial structure are used ("A Hero of Our Time"). In many respects, I.Turgenev's Insarov is similar to the image of the superhero: biography, appearance, behavior ("On the Eve"). Because of certain schematicism in the image, even more similar to it is the N. Chernyshevsky's "special person" Rakhmetov ("What Is to Be Done?"). In the works of L. Tolstoy the image is completely embodied only in many disparate components. The author concludes that the inherent inconsistency of romantic characters in many cases turns into duality – a typical feature of the superhero aesthetic. During periods of historical cataclysms, times of aggravation of social contradictions, the popularity of characters who "know everything" increases.

Keywords

Protosuperhero; Archetypal; Russian Classics; Mass Culture; Otherness; Estrangement; Duality; Defender; Civic Theme; Emblematicalness

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Literature and Superheroes | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.125

ПРОТОСУПЕРГЕРОИ В РУССКОЙ КЛАССИКЕ XIX ВЕКА

Завьялова Елена Евгеньевна (a)

(a) ФГБОУ ВО "Астраханский государственный университет". Астрахань, Россия.
Email: zavyalovaelena[at]mail.ru

Аннотация

В статье выявляются общие принципы в построении образов масскультового супергероя и нескольких знаковых персонажей русской классики. Обращается внимание на основные их свойства: лиминальность, эмоциональность, безбрачие, анонимность, эмблематичность, т.е. узнаваемость маски, и проч. Главный герой очерка Н.М. Карамзина Эраст («Чувствительный и холодный») называется первым в литературе XIX века действующим лицом, которое может хотя бы частично претендовать на роль протосупергероя. Доказывается, что до мелочей проработанный образ защитника предстаёт в творчестве декабристов. Что самый очевидный пример спасателя слабых в русской культуре золотого периода – Дубровский А.С. Пушкина («Дубровский»). А в романе М.Ю. Лермонтова фигура Печорина в этом смысле неоднозначна, зато используются близкие к сериальной структуре принципы организации сюжета («Герой нашего времени»). По многим параметрам сходен с образом супергероя тургеневский Инсаров: биография, внешность, поведение («Накануне»). И, из-за определённого схематизма в изображении, ещё более на него похож «особенный человек» Н.Г. Чернышевского Рахметов («Что делать?»). У Ф.М. Достоевского образ протосупергероя отодвинут на второй план (Разумахин, «Преступление и наказание»). А у Л.Н. Толстого и вовсе находит воплощение только во множестве разрозненных компонентов. Делаются выводы, что исконно присущая романтическим персонажам противоречивость во многих случаях переходит в двойственность – типичную черту супергеройской эстетики. В периоды исторических катаклизмов, времена обострения социальных противоречий возрастает популярность персонажей, «умеющих всё». Пропагандистские интенции определяют упрощённость сюжетных линий, клишированность образов, столь типичную для массовой культуры. Намечающаяся в последней трети XIX века тенденция к обрисовке обыденных характеров, мира «цвета плесени», на некоторое время исключает искомый образ из большой литературы.

Ключевые слова

Протосупергерой; Архетипическое; Русская классика; Массовая культура; Инаковость; Отчуждённость; Двойственность; Защитник; Гражданская тема; Эмблематичность

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

ВВЕДЕНИЕ

Мысль о том, что классическая литература противостоит современной беллетристике, воспринимается как аксиома. При этом очевидно наличие в культуре повторяемых пластов: фундаментальных мотивов и образов – общечеловеческого, мифологического, архетипического. Поводов для сравнения хрестоматийных произведений с новейшей книжной, кинематографической, игровой продукцией более чем достаточно. В данной статье мы постараемся выявить общие принципы в построении образов масскультового супергероя и нескольких знаковых персонажей русской литературы XIX века.

В Кембриджском академическом словаре значится:

> в повествовании любого типа супергерой – персонаж, обладающий особой силой и использующий её для совершения добра (Cambridge Academic Content Dictionary, 2009, p. 891).

Его отличительные свойства отчётливо обозначены, главные из них, как нам кажется: лиминальность, эмоциональность, безбрачие, анонимность, эмблематичность (узнаваемость маски). Дж. Невинс последовательно проследил эволюцию образа костюмированного мстителя. Вслед за американским автором персонажей, в образах которых содержатся перечисленные составляющие, мы будем именовать протосупергероями (Nevins, 2017, p. 38).

Намеренно обходим вниманием протагонистов из волшебных сказок, былин, исторических песен, преданий, легенд. При внешнем подобии (недюжинная сила, сверхъестественные способности, героизм, благородство, патриотизм) они – плод коллективного народного творчества. Не рассматриваем произведения с ярко выраженным фантастическим началом («Руслан и Людмила», «Демон», «Вий») и с историческим сюжетом («Капитанская дочка», «Песня про купца Калашникова», «Князь Серебряный»), потому что, как доказал У. Эко, Супермен – это

> «мифический персонаж, по самой природе своей погружённый в обыденную жизнь, в настоящее» (Эко 2005, стр. 238).

Не претендуем на полноту исследования; произведений, достойных анализа в указанном ракурсе очень много. Наша статья – лишь первый шаг в обозначенном, перспективном, как представляется, направлении.

Н.М. КАРАМЗИН: «ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ И ХОЛОДНЫЙ» (1803)

Первый писатель, чьё имя необходимо назвать в данном контексте, Н. М. Карамзин, реформатор, деятельность которого знаменовала переворот в русской литературе рубежа XVIII–XIX веков. В своём очерке «Чувствительный и холодный» Н.М. Карамзин представляет краткую, но по сей день актуальную типологию характеров. В фокусе внимания автора спокойный, осмотрительный Леонид и впечатлительный, порывистый Эраст.

Склонности **Эраста** проявляются с детства, когда мальчик вдохновляется рассказами о подвигах,

> «пленяется романами, поэзией, а в истории более всего любит чрезвычайности, примеры геройства и великодушия» (Карамзин, 1964, стр. 742).

В юности он начинает совершать поступки, свидетельствующие о готовности прийти на помощь – вопреки собственному благополучию. Показателен эпизод ночного пожара:

> «Эраст вскочил с постели неодетый, разбудил Леонида и других пансионеров, тушил огонь, спасал драгоценные вещи своего профессора и не думал о собственных» (1964, стр. 743).

Писатель акцентирует внимание на том, что герой нисколько не думает о себе: не одевается (т.е. не переоблачается из ночной рубашки) и не заботится о своих вещах; сундуки, книги удаётся вытащить из дома прагматичному Леониду. Следующая героическая сцена изображена Н.М. Карамзиным ещё более иронично:

> Эраст видит упавшего с моста мальчика и, ахнув, бросается вслед за ним в воду. Леонид устремляется к рыбакам, чтобы спасти тонущего Эраста (1964, стр. 743).

В том же ключе описывается военная, затем статская служба друзей. «Эраст твердил: “Надобно искать славы!” Леонид говорил: “Долг велит служить дворянину…” Первый бросался в опасности – другой шёл, куда посылали его. Первый от излишней запальчивости скоро попался в плен к неприятелю; другой заслужил имя хладнокровного, благоразумного офицера и крест Георгия при конце войны» (1964, стр. 744). Эраст начинает работать в канцелярии «знатнейшего вельможи» (1964, стр. 744), мечтая «скоро играть ве-

ликую ролю в государстве» (1964, стр. 744), спасать государство: «… Дела мои будут славны в отечестве!..» (1964, стр. 744). Рутина, соблазны дамского внимания быстро расхолаживают персонажа. Леонид занимает обычную должность – и преуспевает.

Эраст слишком непрактичен, его быт неустроен, а отношения с женским полом складываются напряжённо. Бурная жизнь Чувствительного рано прерывается. Советский литературовед Б.Т. Удодов следующим образом аттестовал карамзинского мечтателя:

> «Эраст – один из первых в русской литературе характеров, к которым “души малые, но самолюбивые”, каких довольно много в “свете”, относились как к чудакам, странным и даже “сумасшедшим” людям» (Удодов, 1989, стр. 10).

К.Ф. РЫЛЕЕВ: ДУМЫ И ПОЭМЫ (1821–1825)

Во второй половине 1810-х – 1820-е годы в России на передний план выходит особенный тип персонажа, во многом соотносящийся с современным образом спасателя. Защитник популярен всегда, по словам Н.А. Цыркун,

> «родословная супергероев комиксов уходит корнями в античную, древнегерманскую, скандинавскую и другие мифологии. Они являются культурными героями, подобными мифическим героям, богам и титанам, воинам и рыцарям» (Цыркун, 2014b, стр. 191).

Дж. Невинс подчёркивает, что можно найти массу примеров superheroes в самых различных жанрах (Nevins, 2017, p. 29). Однако едва ли не впервые в истории русской литературы предстаёт до мелочей проработанный образ защитника – в **творчестве декабристов.**

Как пишет Ю.М. Лотман,

> «декабристы были в первую очередь людьми действия. В этом сказалась и их общественно-политическая установка на практическое изменение политического бытия России, и личный опыт большинства из них как боевых офицеров, выросших в эпоху общеевропейских войн и ценивших смелость, энергию, предприимчивость, твёрдость, упорство» (Лотман, 1975, стр. 29).

Они вели себя по-другому. Проявлялась инаковость во внешнем виде (подчёркнутая серьёзность), манере поведения («Мы являлись на балы, не снимая шпаг – нам было неприлично танцевать и некогда заниматься дамами» (Пушкин, 1960, стр. 488)), даже в раци-

оне (завтрак для гостей у К.Ф. Рылеева, например, «неизменно состоял: из графина очищенного русского вина, нескольких кочней капусты и ржаного хлеба» (Воспоминания Бестужевых, 2005, стр. 53)). Заметим, всё это вполне укладывается в триаду инаковости, которую обозначил С.Н. Якушенков, – вестиминарность, сексуальность, алиментарность (Якушенков, 2012, с. 234).

В отличие от лишних людей, индивидуалистов и эгоистов, герои декабристской литературы являются патриотами своей державы и борются за общее дело. В соответствии с общей романтической эстетикой они одиноки, обречены на конфликт, но при этом беззаветно преданы высокой идее. Жертвенный подвиг – главная тема таких произведений. Разделённость действующих лиц на героев и пассивную толпу, суровость как норма поведения «хороших», поляризованность моральных оценок – всё напоминает нынешние принципы обрисовки стереотипных персонажей в масскульте. Как доказал Ю.Д. Левин, описания большинства ключевых героев самого известного поэта-декабриста К.Ф. Рылеева выполнены в меланхолическом ключе. «На “камне мшистом, в час ночной” сидит Курбский; на “чёрном пне” в полночь сидит царевич Алексей. Вокруг того и другого шумит и “страшно воет” тёмный, дремучий лес. На “диком бреге Иртыша” сидит Ермак, “над кипящею пучиною” Волхва сидит Вадим… Одиноко, погрузившись в свои думы, сидят на шумных пирах песнопевец Боян и Владимир Красное Солнце… Все герои Рылеева непременно задумчивы и почти всегда печальны» (Левин 1980, стр. 67). Эта отчуждённость – форма репрезентации инаковости.

А.С. ПУШКИН: «ДУБРОВСКИЙ» (1833)

Самый очевидный пример защитника слабых в русской классике первой трети XIX века – **Владимир Дубровский**. Связь пушкинского романа с традицией произведений о «социальных бандитах» (термин Э.Дж. Хобсбаума (Hobsbawm 1972, p. 20)) не вызывает сомнений. Преемственность типажей раскрывает Дж. Невинс:

> «Латроны влияют на вымышленные изображения средневековых преступников; средневековые преступники влияют на Робин Гуда; Робин Гуд влияет на Молл Кутпурс и её современников; Робин Гуд и Молл Кутпурс влияют на Костюмированных Мстителей, а Костюмированные Мстители становятся супергероями» (Nevins, 2017, p. 67).

Система образов в неоконченном романе А.С. Пушкина легко вписывается в устойчивый типовой комплекс произведений-комиксов: 1) сам супергерой; 2) его «свита» (камердинер Гриша, кузнец Архип, старый кучер Антон, нянька Егоровна, мальчик Митя); 3) «поразительно красивая» (Пушкин, 1978, стр. 192) возлюбленная Маша; 4) антигерой Кирила Петрович Троекуров (пусть не суперзлодей, но человек, мягко говоря, грешный и держащий в страхе всю округу); 5) антагонист «человеческой» личности Дубровского князь Верейский (счастливый конкурент в отношениях с возлюбленной, по классификации И.Ю. Сычёва (Сычёв, 2011, стр. 101)); 7) обыватели, которые нуждаются в защите, – жители Кистенёвки и близлежащих деревень.

Владимир едва помнит своих родителей: «он лишился матери с малолетства и, почти не зная отца своего, был привезён в Петербург на восьмом году своего возраста» (Пушкин, 1978, стр. 155). «Расточительный и честолюбивый» (1978, стр. 154) повеса волшебным образом превращается в благородного и бескорыстного разбойника. Решение «перевоплотиться» (отказаться от привычной гвардейской жизни, стать изгоем) Владимир принимает после смерти отца. Любопытно, что духовное перерождение героя происходит после блуждания по «незнакомому лесу» (1978, стр. 162). Лес является традиционным для обрядов посвящения местом; этот эпизод можно обозначить этапом инициации, моментом, когда приходит «осознание самопожертвования» (Алиев, 2014, стр. 184). Фиксируется дистанция между ним и «обычными» людьми: «Сильно чувствовал он своё одиночество» (Пушкин, 1978, стр. 162).

Важное место в произведении отводится мотиву переодевания. Дубровский подчёркнуто скромен, незаметен в роли Дефоржа, но эффектно – брутально – выглядит в образе благородного разбойника. Предстаёт как «молодой человек в военной шинели и в белой фуражке» (1978, стр. 183), «человек лет 35-ти, смуглый, черноволосый, в усах, в бороде, сущий портрет Кульнева» (1978, стр. 177) и даже «человек в полумаске» (1978, стр. 206). Sic!

Его имя не является кодом в прямом смысле, но преподносится и воспринимается героями романа как знак: «имя Дубровского было во всех устах» (1978, стр. 169), «молчать или вы пропали. Я Дубровский» (1978, стр. 183) (Спицыну), «…я не француз Дефорж, я Дубровский. <…> Не бойтесь, ради Бога, вы не должны бояться моего имени» (1978, стр. 189) (Маше).

Истинный герой, он использует своё могущество в добрых целях; это качество У. Эко определил как одно из определяющих для

положительного персонажа современного масскульта (Эко, 2005, стр. 261). Владимир не желает смерти даже тем, кто явно причастен к бедам отца. Значим эпизод сожжения дома, в котором погибают заседатель земского суда Шабашкин, исправник, стряпчий и писарь: Дубровский даёт указание открыть двери сеней, чтобы дать возможность врагам спастись, а Архип их запирает. Спицын, давший ложные показания против Андрея Гавриловича, наказан лишь потерей потаённой сумы. Выстреливший Владимиру в плечо Верейский вовсе остаётся невредимым. Только в последней главе показывается, как во время осады укрепления солдатами герой-атаман собственноручно управляется с пушкой, а затем убивает из пистолета офицера, обеспечивая тем самым разбойникам победу в рукопашном бою.

Дубровский не просто мстит за поруганную честь рода, он защищает слабых, пытается отстоять справедливость и наказать, выражаясь по-современному, нарушителей правопорядка, т.е. явить обратную сторону официального права – аспект частной поддержки (Макгован, 2019, стр. 21). В законности государственной системы он не сомневается – в этом плане Владимир, вопреки доводам советских критиков, консерватор. Его схватка с солдатами – вынужденная мера, после боя он распускает шайку, спасая жизнь своим сообщникам.

М.Ю. ЛЕРМОНТОВ: «ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ» (1840)

В центре романа М.Ю. Лермонтова лишний человек. **Печорин** очень проницателен, легко распознаёт изъяны ближних и периодически исполняет роль вершителя судеб:

> «Как орудие казни, я упадал на голову обречённых жертв, часто без злобы, всегда без сожаления…» (Лермонтов, 1990, стр. 564–565).

Он не считается со стереотипными общественными нормами, провоцирует знакомых и не знакомых людей на активные действия, а затем наказывает тех, кто, по его мнению, не выдерживает испытания. Григорий Александрович ловок и бесстрашен: «я люблю врагов, хотя не по-христиански. Они меня забавляют, волнуют мне кровь» (1990, стр. 548). Печорин легко готов умереть, правда, за свои, а не за чужие интересы. «…В нём есть немало от позёра-супермена», – замечают П. Вайль и А. Генис (Вайль, 1991, стр. 86).

Двойственность его натуры проявляется в характеристиках Максима Максимыча:

> «Славный был малый, смею вас уверить; только немножко странен. Ведь, например, в дождик, в холод целый день на охоте; все иззябнут, устанут – а ему ничего. А другой раз сидит у себя в комнате, ветер пахнёт, уверяет, что простудился; ставнем стукнет, он вздрогнет и побледнеет; а при мне ходил на кабана один на один; бывало, по целым часам слова не добьёшься, зато уж иногда как начнёт рассказывать, так животики надорвёшь со смеха…» (Лермонтов, 1990, стр. 461).

А также в хрестоматийном портрете, нарисованном странствующим офицером:

> «С первого взгляда на лицо его я бы не дал ему более двадцати трёх лет, хотя после я готов был дать ему тридцать. В его улыбке было что-то детское. <…> [глаза] не смеялись, когда он смеялся!» (1990, стр. 493, 494).

Примечательно: у Печорина есть любимый наряд, позволяющий сохранять анонимность:

> «…в черкесском костюме верхом я больше похож на кабардинца, чем многие кабардинцы. И точно, что касается до этой благородной боевой одежды, я совершенный денди: ни одного галуна лишнего… Я долго изучал горскую посадку: ничем нельзя так польстить моему самолюбию, как признавая моё искусство в верховой езде на кавказский лад» (1990, стр. 528).

Мучительные переживания лишнего человека, по сути, следствие психологических травм («во мне душа испорчена светом, воображение беспокойное, сердце ненасытное; мне всё мало <…>, и жизнь моя становится пустее день ото дня» (1990, стр. 483)). Этот изъян наряду с таинственным прошлым усиливает харизматичность Печорина. Н.А. Цыркун отмечает, что одним из признаков супергероя является

> «шизоидный конфликт между публичной и скрытой идентичностью. Двойная идентичность делает супергероя так называемой “лиминальной” (пороговой) личностью. Лиминальная личность, существуя “межпространственно”, не способна интегрироваться в общество и обречена оставаться аутсайдером» (Цыркун 2014а, стр. 42).

В разговоре с доктором Вернером Печорин признаётся: «Во мне два человека: один живёт в полном смысле этого слова, другой мыслит и судит его» (Лермонтов, 1990, стр. 567). Легко выявляются

фобии Печорина, персонаж сам их отмечает: страх перед дружбой («из двух друзей всегда один раб другого» (1990, стр. 517)); перед любовью («теперь я только хочу быть любимым, и то очень немногими» (1990, стр. 526); перед супружеством («в душе моей родилось непреодолимое отвращение к женитьбе» (1990, стр. 558)); перед прошлым, наконец («всякое напоминание о минувшей печали или радости болезненно ударяет в мою душу» (1990, стр. 521)).

Пристального внимания заслуживает форма романа.

> «Главы “Героя нашего времени” вначале печатались (и мыслились) как самостоятельные новеллы», – подчёркивает Ю.М. Лотман (Лотман, 1988, стр. 84).

В итоге книга составлена из нескольких достаточно коротких историй, прямо не связанных друг с другом, хронологически не упорядоченных. Этот приём напоминает отмеченную У. Эко закономерность построения комиксов. Ср.:

> «Супермен возможен как миф лишь в том случае, если читатель перестает отдавать себе отчёт во временных соотношениях и теряет потребность в их соблюдении, отдаваясь во власть неконтролируемого потока “историй”, поставляемых ему, и сохраняя иллюзию непрекращающегося настоящего» (Эко, 2005, стр. 247).

Печорин так и не женится (это было бы необратимым обстоятельством как для суеверного героя, так и для будущих сюжетов). О смерти персонажа сообщается в первой трети романа, в предисловии к журналу. Поэтому, с одной стороны, ослабляется интрига (очевидна победа Григория Александровича в нескольких опасных ситуациях, если эти ситуации он в состоянии постфактум описать), с другой – к концу повествования читатель успевает «забыть» о том, что герой умер, тем более что никаких конкретных сведений о его кончине не даётся. Отчасти это напоминает популярный сюжетный ход с воскресением / преображением.

И.С. ТУРГЕНЕВ «НАКАНУНЕ» (1860)

С развитием революционно-демократического движения в России ко второй половине XIX в. важное место начинает отводиться социальным вопросам. Вновь на передний план искусства выдвигается гражданская тема.

В романах, повестях, стихотворениях И.С. Тургенева сильным, самоотверженным характером обладают, как правило, девушки.

Среди апатичных и рефлексирующих персонажей-мужчин выделяется несколько героев действия, из них ближе всего к искомому образу, на наш взгляд, **Дмитрий Инсаров**. Он отличается нестандартной наружностью и «гортанным» (Тургенев, 1981, стр. 187) голосом, носит «довольно странный, ушастый картуз» (1981, стр. 204). В детстве Дмитрий переживает травму из-за гибели родителей: его мать, по слухам, похищает и убивает турецкий ага, а отца расстреливают за попытку отмщения (этот кровавая преамбула очень напоминает истории из жизни супергероев). Воспитанный тёткой в Киеве, Инсаров возвращается на родину, где приговорён к смерти и преследуется турецким правительством. Никаких точных сведений об этом периоде не даётся.

По замечанию ваятеля Шубина, «у болгара характерное, скульптурное лицо» (1981, стр. 206). О физической выносливости Дмитрия свидетельствуют выступающие жилы на теле, узловатые руки (1981, стр. 187). На его шее «широкий рубец» (1981, стр. 200) – боевой шрам. Он «в своём роде молчальник» (1981, стр. 200) и «ужасно упрям» (1981, стр. 200). Делается акцент на твёрдом характере героя: «Инсаров никогда не менял никакого своего решения, точно так же как никогда не откладывал исполнения данного обещания» (1981, стр. 202). Инсаров «железный человек» (1981, стр. 200). Sic!

Внешность персонажа преображается, когда он начинает рассказывать о бедах своих сограждан:

> «…не то чтобы лицо его разгоралось или голос возвышался – нет! но всё существо его как будто крепло и стремилось вперёд, очертание губ обозначалось резче и неумолимее, а в глубине глаз зажигался какой-то глухой, неугасимый огонь» (1981, стр. 203).

Инсаров успешно творит малые дела, например, улаживает конфликт между своими соплеменниками, расправляется с обидчиком дам, огромным немецким офицером «с бычачьей шеей» (1981, стр. 219). Но «у него одна мысль: освобождение его родины» (1981, стр. 199), ради исполнения задуманного он готов отказаться от частной мести, рисковать собственной жизнью, умереть.

Примечателен эпизод, когда скульптор Шубин показывает Берсеневу свои творения: «отменно схожий, отличный бюст Инсарова» (1981, стр. 240) и статуэтку в «дантовском вкусе» (1981, стр. 241), где Дмитрий представлен «бараном, поднявшимся на задние ножки и склоняющим рога для удара» (1981, стр. 241). А.А. Бельская пишет о двойственности персонажа:

> «Благодаря шубинским работам автор уточняет особенности личности Инсарова, амбивалентность которой проявляется во взаимодействии “доброго” (самоотверженность, мужество, самоотдача, сосредоточенность) и “злого” (своенравие, упрямство, беспощадность, скрытность) начал» (Бельская, 2019, стр. 71).

Достойно внимания ироническое рассуждение Шубина о поведении канонического спасателя:

> «…герой не должен уметь говорить: герой мычит, как бык; зато двинет рогом – стены валятся. И он сам не должен знать, зачем он двигает, а двигает» (Тургенев, 1981, стр. 207–208).

В этом плане Инсаров никак не соответствует обозначенному стереотипу: он слишком хорошо говорит и слишком много думает. И.С. Тургенев намеренно выводит характер такого типа, о чём свидетельствует его высказывание в письме к И.С. Аксакову:

> «В основание моей повести положена мысль о необходимости сознательно-героических натур» (Тургенев, 1961, стр. 368).

Ещё современники И.С. Тургенева отмечали, что Инсаров не столько действует, сколько готовит себя к великому действованию. Сам подвиг Дмитрий так и не успевает совершить. Он умирает от болезни лёгких, не вернувшись в Болгарию. По мысли Г.Б. Курляндской, печальный итог романа «Накануне» манифестирует мысль писателя о том, что «общественная деятельность должна быть выражением идеальных устремлений, совершенно свободных от личного начала» (Курляндская, 2009, стр. 16). Механизм компартментализации, позволяющий современным героям бесконфликтно существовать в двух состояниях, в случае с тургеневским персонажем не срабатывает. Попытка соединения «личного» и «общественного» заканчивается трагически.

Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКИЙ: «ЧТО ДЕЛАТЬ?» (1863)

Сильнейшее впечатление на прогрессивную общественность производит образ «особенного человека» (Чернышевский, 1987, стр. 250) из романа Н.Г. Чернышевского. Произведение тенденциозно, в нём много клише – и потому монолитной предстаёт фигура «особенной породы» (1987, стр. 252). Подобно Печорину, **Рахметов** гордится своим умением скрывать истинный статус. Дворянин с неплохим состоянием («три тысячи рублей дохода» (1987, стр. 254)),

имеющий склонность к изяществу (1987, стр. 258), «тонкий вкус» (1987, стр. 258), он тратит много времени и сил, чтобы в совершенстве овладеть навыками бурлака, запрягается в лямку, «как следует настоящему рабочему» (1987, стр. 256). Н.Г. Чернышевский особо отмечает, что происходит перерождение «обыкновенного, доброго и честного юноши» в «особенного человека, в будущего Никитушку Ломова и ригориста» (1987, стр. 256). Когда Рахметов возвращается из странствования по России (читаем: пройдя инициацию), его принципы обретают законченность, системность (1987, стр. 257).

Образ жизни у Рахметова аскетичен, он бедно одевается, спит на войлоке (и – помним – на гвоздях). Н.Г. Чернышевский подробно останавливается на меню персонажа:

> «…Ему нужно было есть говядины, много говядины, – и он ел её много. <…> Отказался от белого хлеба, ел только чёрный за своим столом. По целым неделям у него не бывало во рту куска сахару, по целым месяцам никакого фрукта…» (1987, стр. 257).

Слабостей у Рахметова практически нет, он справился со всеми ими, за исключением пристрастия к курению. Поведение героя эксцентрично, «оригинальные принципы» (1987, стр. 257) предельно просты: «Я не пью ни капли вина. И не прикасаюсь к женщине» (1987, стр. 257).

Особое значение Н.Г. Чернышевский отводит великим планам «ужасного» (1987, стр. 250) Рахметова:

> «На мелкие ваши дела он не обращал никакого внимания, хотя бы вы были ближайшим его знакомым и упрашивали вникнуть в ваше затруднение: “мне некогда”, говорил он и отворачивался. Но в важные дела вступался, когда это было нужно по его мнению, хотя бы никто этого не желал: “я должен”, говорил он» (1987, стр. 260).

Своей непреклонной волей «особенный человек» вызывает безусловное уважение, являет пример жертвенности, не случайно в советское время образ профессионального революционера подробно анализировался в рамках школьной программы. При всём при том «проницательному читателю» сложно идентифицировать себя с героем-машиной. «Построенное по канонам агиографической литературы (телесные и духовные искушения героя, мученичество, аскетизм), житие Рахметова выглядит анахронизмом и невольно сбивается на пародию», – полагают П. Вайль и А. Генис (Вайль, 1991, стр. 154).

Ф.М. ДОСТОЕВСКИЙ: «ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ» (1866)

По замечанию Д.А. Беляева, в локальном концепте «супергерой» может быть выражен «совокупный массовизированный инвариант сверхчеловека» (Беляев, 2013, стр. 35). В русской прозе XIX века главным носителем теории о сверхчеловеке является Родион Раскольников. Наличие у Раскольникова разнонаправленных эмоций симптоматично, но говорить о присущем супергероям раздельном мышлении было бы неправильно: Родион не способен бесконфликтно существовать в разных состояниях, напротив, его раздирают внутренние противоречия. Идея спасения мира в его интерпретации слишком абстрактна. Реальные добрые дела чередуются со злыми поступками.

Если кто-то у Ф.М. Достоевского и подходит на роль протосупергероя, то это **Дмитрий Разумихин**. Несколько раз в романе отмечается высокий рост и сила юноши («мощные руки» (Достоевский, 1982, стр. 188), «огромная и костлявая ручища» (1982, стр. 192), «огромнейшие шажища» (1982, стр. 194)). Разумихин необычайно выносливый:

> «Он мог квартировать хоть на крыше, терпеть адский голод и необыкновенный холод. <…> Однажды он целую зиму совсем не топил своей комнаты и утверждал, что это даже приятнее, потому что в холоде лучше спится» (1982, стр. 53).

Дмитрий умеет драться:

> «Однажды ночью, в компании, он одним ударом ссадил одного блюстителя вершков двенадцати росту» (1982, стр. 53).

При этом студент «недурно знает три европейские языка» (1982, стр. 301), успешно подрабатывает репетиторством, вынашивает планы по организации собственного предприятия.

Разумахин далеко не центральный герой в «Преступлении и наказании», но почти все основные персонажи характеризуют его. Кухарка Настя называет Дмитрия «востроногим» (1982, стр. 119), Пульхерия Александровна «расторопным» (1982, стр. 189), потом «преданным» (1982, стр. 199), Зосимов «хлопотуном» (1982, стр. 132), Заметов «буяном» (1982, стр. 156), Порфирий Петрович «слишком добрым» (1982, стр. 334). Даже Свидригайлов отзывается о герое, опираясь на полученные сведения: «Он малый, говорят, рассудительный (что и фамилия его показывает…)» (1982, стр. 460). Расколь-

ников за глаза именует Дмитрия «дурачком» (1982, стр. 1266): за восторженность и открытость. Но своей сестре рекомендует его наилучшим образом:

> «…очень хороший человек. <…> Он человек деловой, трудолюбивый, честный и способный сильно любить…» (1982, стр. 413).

Того же мнения и сам повествователь: «…горячий, откровенный, простоватый, честный, сильный, как богатырь…» (1982, стр. 198). Особо значимо в контексте исследуемого вопроса мнение Дуни: «славная личность» (1982, стр. 199), «железная воля» (1982, стр. 522).

Герой благороден, заботлив, бескорыстен, часто выручает (и неоднократно спасает) Раскольникова: приводит врача, договаривается о еде, сам кормит его с ложки, выкупает заёмное письмо, приобретает приятелю одежду, находит свидетелей, дающих на суде показания в пользу убийцы и проч. Любопытно, что Разумихин достаточно комфортно чувствует себя в разных ролях и ситуациях:

> «Пить он мог до бесконечности, но мог и совсем не пить; иногда проказил даже непозволительно, но мог и совсем не проказить» (1982, стр. 53).

При этом излишне строг к себе: «…были и за ним такие делишки… не то чтоб уж бесчестные, ну да однако ж!.. А какие помышления-то бывали!» (1982, стр. 204). Столь положительные персонажи редко встречаются в эпоху «критического» реализма.

Л.Н. ТОЛСТОЙ: «ВОЙНА И МИР» (1863)

В творчестве Л.Н. Толстого можно найти много персонажей, обладающих отдельными качествами супергероя. Приведём в пример роман-эпопею. У Андрея Болконского – тяга к полезной деятельности, целеустремлённость, надёжность. У Пьера Безухова – физическая сила, активная гражданская позиция, чистосердечие. У Николая Ростова – склонность к военному делу, твёрдость, благородство. У Пети – патриотизм, заботливость, щедрость. У Василия Денисова – особая щеголеватость в бою, храбрость, честность. У Тихона Щербатого – необыкновенная выносливость, ловкость, способность выполнить «что-нибудь особенно трудное и гадкое» (Толстой, 1940, стр. 131). У Фёдора Долохова – брутальность, хладнокровие, двойственность (жестокий наглый «сорвиголова» (Толстой, 1938, стр. 13) оказывается «самым нежным сыном и братом» (1938, стр. 26)). И т.д.

Однако цельный характер, близкий к характеру супергероя золотого и серебряного веков комиксов (1930–1970-х годов), ни один из персонажей не являет. Мы объясняем этот факт двумя обстоятельствами – особенностями стиля писателя и его философской позицией. По меткому замечанию П.П. Громова, Л.Н. Толстой «строит образ, “разлагая” психологию человека на ряд микроскопически мелких душевных оттенков, беспрерывно меняющихся, растущих и развивающихся» (Громов, 1994, стр. 134), стереотипность, идентичность супергероя в этом случае «размывается». Кроме того, писатель убеждён в невозможности влияния одной личности на общий порядок:

> «…допущение единицы, отделённой от другой, допущение *начала* какого-нибудь явления и допущение того, что произволы всех людей выражаются в действиях одного исторического лица – ложно само по себе» (Толстой, 1953, стр. 417).

Эта идея делает невозможной существование в творчестве Л.Н.Толстого героя, исправляющего мир.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исконно присущая романтическим персонажам противоречивость во многих случаях переходит в двойственность – типичную черту супергеройской эстетики. В периоды исторических катаклизмов, времена обострения социальных противоречий возрастает популярность персонажей, «умеющих всё». Пропагандистские интенции определяют упрощённость сюжетных линий, клишированность образов, столь типичную для массовой культуры. Намечающаяся в последней трети XIX века тенденция к обрисовке обыденных характеров, «мира цвета плесени», на некоторое время исключает искомый образ из большой литературы.

Список литературы

Cambridge Academic Content Dictionary. (2009). New York: Cambridge University Press.

Hobsbawm, E. J. (1972). *Bandits*. Harmondsworth: Penguin Books.

Nevins, J. (2017). *The Evolution of the Costumed Avenger*. Santa Barbara, California: Praeger.

Азадовский, М. А. (Ed.) (2005). *Воспоминания Бестужевых*. Санкт-Петербург: Наука.

Алиев, Р. Т. (2014). Мотив инициации как структурный элемент мифологического в комиксе. *Теория и практика общественного развития*, (19), 182–185.

Бельская, А. А. (2019). «Накануне» И.С. Тургенева: имя и характер главных героев романа. *Учёные записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*, 3(84), 66–77.

Беляев, Д. А. (2013). Концепт «супергерой» как локальный вариант модели сверхчеловека в актуальном пространстве массовой культуры. *Logos et Praxis. Вести Волгоградского гос. ун-та. Серия 7: Философия*, 2(20), 35–42.

Вайль, П. & Генис, А. (1991) *Родная речь. Уроки изящной словесности.* Москва: Независимая газета.

Громов, П. П. (1994). *Написанное и ненаписанное.* Москва: Артист. Режиссер. Театр.

Достоевский, Ф. М. (1982). *Собрание сочинений: в 12 т.* Москва: Правда, V.

Карамзин, Н. М. (1964). Чувствительный и холодный. В *Избранные сочинения: в 2 т* (стр. 740–754). Москва, Ленинград: Художественная литература, I.

Курляндская, Г. Б. (2009). Проблема трагизма в романе И.С. Тургенева «Накануне». *Спасский вестник*, (16), 11–18.

Левин, Ю. Д. (1980). *Оссиан в русской литературе (конец XVIII – первая треть XIX века).* Ленинград: Наука.

Лермонтов, М. Ю. (1990). *Сочинения: в 2 т.* Москва: Правда, II.

Лотман, Ю. М. (1975). Декабрист в повседневной жизни. В *Литературное наследие декабристов* (стр. 25–74). Ленинград: Наука.

Лотман, Ю. М. (1988). *В школе поэтического слова: Пушкин. Лермонтов. Гоголь.* Москва: Просвещение.

Макгован, Т. (2019). Облик героя: необходимая тьма тёмного рыцаря. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1(3), 16–48. Doi: 10.24411/2658-7734-2019-10023

Пушкин, А. С. (1960). *Собрание сочинений: в 10 т.* Москва: Государственное издательство художественной литературы, V.

Пушкин, А. С. (1978). *Полное собрание сочинений: в 10 т.* Ленинград: Наука. Ленинградское отделение, VI.

Сычёв, И. Ю. (2011). Герой комикса и герой комикс-культуры. *Челябинский гуманитарий*, (4), 99–103.

Толстой, Л. Н. (1938). *Полное собрание сочинений: в 90 т.* Москва: Государственное издательство художественной литературы, X.

Толстой, Л. Н. (1940) *Полное собрание сочинений: в 90 т.* Москва: Государственное издательство художественной литературы, XII.

Толстой, Л. Н. (1953). *Полное собрание сочинений: в 90 т.* Москва: Государственное издательство художественной литературы, XIV.

Тургенев, И. С. (1961). *Письма: в 13т.* Москва, Ленинград: Издательство Академии наук СССР, III.

Тургенев, И. С. (1981). *Полное собрание сочинений и писем: в 30 т.* Москва: Наука, VI.

Удодов, Б. Т. (1989). *Роман М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени»*. Москва: Просвещение.

Цыркун, Н. А. (2014a). *Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры*. Doctoral Dissertation. Москва.

Цыркун, Н. А. (2014b). Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма. *Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение*, (14), 191–199.

Чернышевский, Н. Г. (1987). *Что делать? Из рассказов о новых людях: роман*. Москва: Детская литература.

Эко, У. (2005) *Роль читателя. Исследования по семиотике текста*. Санкт-Петербург: Symposium; Москва: Издательство РГГУ.

Якушенков, С. Н. & Якушенкова, О. С. (2012). Тело варвара: конструирование образа Чужого на китайском фронтире. *Каспийский регион. Политика, экономика, культура*, (4), 233–240.

References

Aliev, R. T. (2014). The motive of initiation as a structural element of the mythological in the comics. *Theory and Practice of Social Development*, (19), 182–185. (in Russian)

Azadovsky, M. A. (Ed.) (2005). *Memoirs of the Bestuzhevs*. St. Petersburg: Science. (in Russian)

Belskaya, A. A. (2019). “On the Eve” of I.S. Turgenev: the name and character of the main characters of the novel. *Scientific notes of Oryol State University. Series: Humanities and Social Sciences*, 3(84), 66–77. (in Russian)

Belyaev, D. A. (2013). The concept of “Superhero” as a local variant of the model of the overman in actual space of mass culture. *Logos et Praxis. News of the Volgograd state. un-that. Series 7: Philosophy*, 2(20), 35–42. (in Russian)

Cambridge Academic Content Dictionary. (2009). New York: Cambridge University Press.

Chernyshevsky, N. G. (1987). *What Is to Be Done?* Moscow: Children's literature. (in Russian)

Dostoevsky, F. M. (1982). *Collected Works: in 12 vols*. Moscow: Pravda, V. (in Russian)

Eco, W. (2005). *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*. St. Petersburg: Symposium; Moscow: Publishing House of the Russian State Humanitarian University. (in Russian)

Gromov, P. P. (1994). *Written and Unwritten*. Moscow: Artist. Producer. Theater. (in Russian)

Hobsbawm, E. J. (1972). *Bandits*. Harmondsworth: Penguin Books.

Karamzin, N. M. (1964). The Sensitive and the Cold. *Selected Works: in 2 volumes*. Moscow, Leningrad: Fiction, I, 740–754. (in Russian)

Kurlandskaya, G. B. (2009). The problem of tragedy in the novel by I.S. Turgenev's "On the Eve". *Spassky Bulletin*, (16), 11–18. (in Russian)

Lermontov, M. Yu. (1990). *Works: in 2 volumes*. Moscow: Pravda, II. (in Russian)

Levin, Yu. D. (1980). *Ossian in Russian literature (late XVIII – first third of the XIX century)*. Leningrad: Science. (in Russian)

Lotman, Yu. M. (1975). Decembrist in everyday life.In *The literary heritage of the Decembrists* (pp. 25–74). Leningrad: Science. (in Russian)

Lotman, Yu. M. (1988). *At the school of poetic words: Pushkin. Lermontov. Gogol*. Moscow: Enlightenment. (in Russian)

McGowan, T. (2019). The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, (3), 16–48. (in Russian)

Nevins, J. (2017). *The Evolution of the Costumed Avenger*. Santa Barbara, California: Praeger.

Pushkin, A. S. (1960). *Collected works: in 10 volumes*. Moscow: State Publishing House of Fiction, V. (in Russian)

Pushkin, A. S. (1978). *Complete works: in 10 vols*. Leningrad: Science. Leningrad branch, VI. (in Russian)

Sychev, I. Yu. (2011). Hero of the comic book and hero of the comic book culture. *Chelyabinsk Humanities*, (4), 99–103. (in Russian)

Tolstoy, L. N. (1938). *Complete works: in 90 vols*. Moscow: State Publishing House of Fiction, X. (in Russian)

Tolstoy, L. N. (1940). *Complete works: in 90 vols*. Moscow: State Publishing House of Fiction, XII. (in Russian)

Tolstoy, L. N. (1953). *Complete works: in 90 vols*. Moscow: State Publishing House of Fiction, XIV. (in Russian)

Tsyrkun, N. A. (2014a). *Socio-historical and aesthetic aspects of the transformation of kinomics in the American culture system*. Doctoral Dissertation. Moscow. (in Russian)

Tsyrkun, N. A. (2014b). Comic book superheroes and the reverse side of titanism. *Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Philosophy. Sociology. Art History*, (14), 191–199. (in Russian)

Turgenev, I. S. (1961). *Letters: in 13 vols*. Moscow, Leningrad: Publishing House of the USSR Academy of Sciences, III. (in Russian)

Turgenev, I. S. (1981). *Complete works and letters: in 30 vols*. Moscow: Nauka, VI. (in Russian)

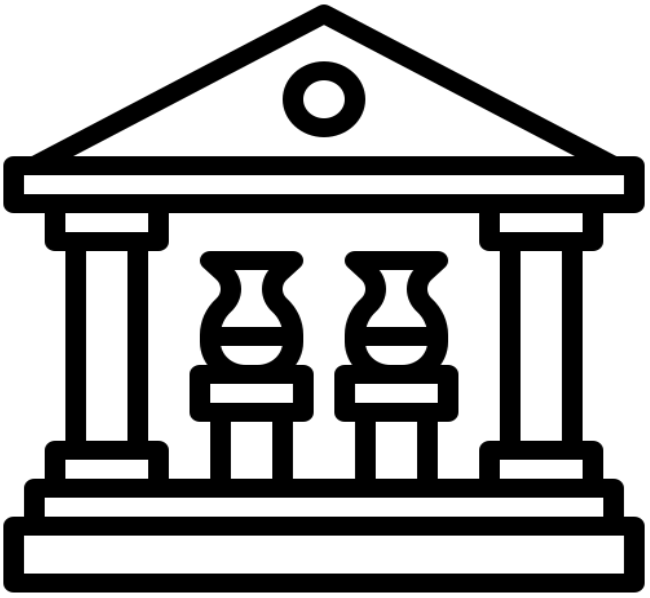
Udodov, B. T. (1989). *M. Yu. Lermontov's novel "A Hero of Our Time"*. Moscow: Enlightenment. (in Russian)

Weil, P. & Genis, A. (1991). *Native speech. Lessons of graceful literature*. Moscow: Independent newspaper. (in Russian)

Yakushenkov, S. N. & Yakushenkova, O. S. (2012). Barbarian body: construction of the alien's body on the chinese frontier. *Caspian Region: Politics, Economy, Culture*, (4), 233–240. (in Russian)

Superhero: from Theory to Sociocultural Practice

Супергерой: от теории к социокультурной практике



Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Супергерой: от теории к социокультурной практике | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.112

INVENT, DECONSTRUCT AND REINVENT THE SUPERHERO: THE MISADVENTURES OF THE NATIONAL HERO IN THE MODERN CULTURES OF NATIONALISM (FROM THE NATIONALIST POLITICAL POSTER TO THE COMIC BOOK OF MASS CULTURE)

Maksym W. Kyrchanoff (a)

(a) Voronezh State University. Voronezh, Russia. Email: maksymkyrchanoff[at]gmail.com

Abstract

The author analyzes the problems of the development of images of heroes and superheroes in Western culture. The purpose of the article is to analyze the main vectors and trajectories of the transformation of heroic images as forms of actualization of national and political identities. It is assumed that modern images of super-heroes in the mass culture of a consumer society emerges as a result of the processes of gradual erosion and crisis of the nation-state and standardized political identities of the modern era. The author believes that popular culture has changed significantly the basic vectors and paths of development of heroic images in the national self-identities. The author analyzes the role of nationalism in transformations of the images of heroes. The author analyzes the main stages in the transformation of heroic images, suggesting that 1) 19th-century "nationalisms» proposed classic images of national heroes; 2) in the second half of the 20th century, the classic hero in the national imagination became a victim of massivization; 3) by the beginning of the 21st century, multiple images of the national hero of classical culture and the super-hero of mass culture coexisted; 4) at the beginning of the 21st century, a super hero was imagined and invented in the processes of deconstruction of the classical images of a national hero. In general, it is assumed that the comics as a genre in particular and the comics sub-culture in general actualizes the main forms of transformation of the images of the superhero.

Keywords

Nationalism; Identity; Imagination of Nations; Invention of Traditions; High Cultures; Mass Culture; Romanticism; Comics; Hero; Superhero

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Superhero: from Theory to Sociocultural Practice | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.112

ИЗОБРЕСТИ, ДЕКОНСТРУИРОВАТЬ И СНОВА ИЗОБРЕСТИ СУПЕРГЕРОЯ: ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ГЕРОЯ В МОДЕРНОВЫХ КУЛЬТУРАХ НАЦИОНАЛИЗМА (ОТ НАЦИОНАЛИСТИЧЕСКОГО ПОЛИТИЧЕСКОГО ПЛАКАТА К КОМИКСУ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ)

Кирчанов Максим Валерьевич (a)

(a) ФГБОУ ВО "Воронежский государственный университет". Воронеж, Россия.
Email: maksymkyrchanoff[at]gmail.com

Аннотация

Автор рассматривает проблемы развития образов героев и супергероев в западной культуре. Целью статьи является анализ основных векторов и траекторий трансформаций героических образов как форм актуализации национальных и частично политических идентичностей. Теоретические подходы, вдохновленные конструктивистским поворотом, определяют методологические принципы, используемые автором в этой статье. Предполагается, что современные образы супергероев в массовой культуре общества потребления возникли как результат процессов постепенной эрозии и кризиса нации-государства и стандартизированных политических идентичностей эпохи модерна. Автор полагает, что массовая культура существенно изменила основные векторы и траектории развития героических образов в идентичностях. Автор анализирует роль национализма в трансформации образов героев. В статье рассматривается роль национального воображения и изобретения традиций в формировании и трансформации героических нарративов в современных политических и этнических идентичностях. Автор выявляет основные этапы в трансформации героических образов, предполагая, что 1) «национализмы» 19 века предложили классические образы национальных героев; 2) во второй половине 20 века классический герой в национальном воображении стал жертвой массовизации; 3) к началу 21 века сосуществовали множественные образы национального героя классической культуры и супергероя массовой культуры; 4) в начале 21 века супергерой воображался и изобретался в процессах деконструкции классических образов национального героя. В целом предполагается, что комикс в частности и культура комикса в целом актуализирует основные формы трансформации образов супергероя.

Ключевые слова

Национализм; Идентичность; Воображение наций; Изобретение традиций; Высокие культуры; Массовая культура; Романтизм; Комикс; Герой; Супергерой

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

ФОРМУЛИРОВКА ПРОБЛЕМЫ

Национализм в 19 и 20 веках стал одним из основных факторов, которые определяли векторы и траектории развития западных и незападных наций как «воображаемых сообществ» (Braunstein, Doyle, 2001) и их идентичностей как «изобретенных традиций» (Battalora, 2013; Hahn, 2014; Dieckhoff, 2003), актуализировавших различные политические и культурные ритуалы как практики, содействовавшие консолидации наций как политических групп и воспроизводству национальных мифов как одного из инструментов укрепления идентичности. Националисты в различных странах Европы и других регионах мира использовали в значительной степени сходный инструментарий для изобретения наций и их идентичностей.

На раннем этапе таким универсальным инструментом было историческое воображение (Baár, 2010; Drake, 2018; Gorman, 2012) и консолидация нации как сообщества на основе политически и идеологически мотивированного конструирования и изобретения истории (Hazony, 2018; Breuilly, 2016; Greenfeld, 2019). Позднее политические и идеологические мифы вошли в число средств, используемых националистами для консолидации нации как политической группы. Во второй половине 20 века национализм был вынужден конкурировать с новыми политическими и идеологическими вызовами, среди которых особое место занимало общество потребления и массовая культура как одна из его системных характеристик. Генезис, развитие, консолидация и фактический триумф общества потребления вынудили национализм в формах, унаследованных от 19 века, изменяться и адаптироваться к новым условиям.

НАЦИОНАЛИЗМ И КЛАССИЧЕСКИЕ КУЛЬТУРЫ

Если в 19 и 20 веках национализм активно использовал ресурсы интеллектуальных сообществ и различные формы культурных активностей (литература, живопись, историография, монументальное искусство) для консолидации и продвижения идентичностей при помощи массового воспроизводства политических и культурных традиций, контроля интеллектуальных пространств (Zitzewitz, 2014; Howlett-Martin, 2017; Day-Hickman, 1999; Tseng, 2008; Mitter, 1995; Boime, 1993), то во второй половине 20 столетия эти инструменты в глазах практикующих националистов и рефлексирующих националистических интеллектуалов стали казаться устаревшими,

архаичными и неэффективными в конкуренции с новыми формами культурных активностей, локализуемых в тогда еще маргинальных и альтернативных пространствах массовой культуры. Развитие и укрепление массовой культуры во второй половине 20 века существенно ослабили ее маргинальность, превратив классические культурные формы и тренды в маргинальные альтернативы, которые стали плохо восприниматься большинством, склонным к существованию в рамках общества потребления и продуцируемой им массовой культуры (Miller, 1997; Belton, 1995).

НАЦИОНАЛИЗМ И МАССОВАЯ КУЛЬТУРА

Национализм как в значительной степени адаптивная и реактивная (в смысле активно реагирующая на внешние вызовы) идеология не смогла не использовать возможности массовой культуры для политической и этнической консолидации наций и воспроизводства их изобретаемых традиций. Взаимоотношения между национализмом и массовой культурой (Brandenberger, 2002; Duy Lap Nguyen, 2020; Forgacs, Gundle, 2008; Landsberg, 2004; Landsberg, 2015) как социальной производной от общества потребления разнообразны и в значительной степени могут варьироваться в зависимости от той страны, где функционирует та или иная национальная версия массовой культуры, если, конечно, к массовой культуре применимо определение «национальная».

Анализируя современный национализм, логично предположить, что националистические интеллектуалы на протяжении конца XX – начала XXI века смогли выработать различные тактики и стратегии взаимоотношения и взаимодействия с массовой культурой. Основным стимулом, который вынудил националистов использовать массовую культуру, стал ее адаптивный потенциал и способность эффективно переосмысливать и перерабатывать достижения как классической, так и современной культурной ситуации для их дальнейшего использования, но при условии их интеграции в массовый культурный дискурс и их ассимиляции в нем. Итак, к концу XX века националисты (чьи отдаленные интеллектуальные предки начинали свою активность в рамках «высокой культуры» (Partridge, 2018), чьи непосредственные исторические и политические предшественники действовали и вполне комфортно себя чувствовали в рамках массово воспроизводимых при помощи средней школы и политической агитации идентичностей) были вынуждены отказаться от классических культурных форм национального

воображения в пользу использования механизмов массовой культуры.

Развитие национализма как формы воображения и конструирования мира является маловероятным без формирования и продвижения образов Другого (Алиев, 2018; Алиев, 2019b), а также их политически и идеологически мотивированной и зависимой от внешних и внутренних факторов актуализации (Алиев, 2015). И хотя современные националисты со свойственной им склонностью к архаике, идеализации и романтизации прошлого будут отрицать использование механизмов конструирования массовой культуры (Алиев, 2017; Алиев, 2019a), тем не менее национализм актуализирует свою способность использовать именно эти механизмы как для воображения / изобретения образов Другого / Чужого (Алиев, Якушенкова, 2018; Алиев, Якушенкова, 2019), так и для их продвижения и ситуативной актуализации.

Если в XIX и XX веках националисты активно манипулировали литературой, поэзией, монументальными и изобразительными искусствами для актуализации и визуализации идентичностей и идеи политической нации, то в начале XXI века они осознали мобилизационный потенциал тех форм культурной активности, которые раннее могли восприниматься ими как «низкие» (Klosterman, 2004; Low, 2016; Brottman, 2005). Среди проявлений дискурса массовой культуры, востребованных националистами, оказались фильм, комикс (Eckard, 2018; Haugen, 2005; Wright, 2003), музыкальный клип, которые в начале 21 века стали формами актуализации идентичностей, политических идеологем и мифологем, воспроизводимых националистическими интеллектуалами.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ СТАТЬИ

В центре внимания автора в настоящей статье – основные проблемы и направления развития национального воображения в рамках социальной парадигмы, предложенной массовой культурой в контексте ее попыток изобретения супергероя (Brown, 2000; Hoberek, 2014).

Задача статьи – изучение генезиса националистических манипуляций массовой культурой как способа консолидации группы через продвижение образов супергероев (Nama, 2011), анализ основных форм национального воображения, создающего супергероев, которые могут быть локализованы в рамках дискурса массовой культуры; анализ основных типологических и региональных раз-

новидностей синтеза между националистическими версиями воображения и отдельными институционализированными проявлениями массовой культуры в рамках трансформации образов супергероя (Young, 2016).

МЕТОДОЛОГИЯ

Методологически данная статья основана на принципах, предложенных в рамках инвенционистского поворота в изучении национализма, который стал возможен благодаря академическим и интеллектуальным активностям Бенедикта Андерсона (Anderson, 1983) и Эрика Хобсбаума (Hobsbawm, Ranger, 1983). Поэтому фильм, комикс (Goulart, 2000; McCloud, 1994; McCloud, 2000), музыкальный клип воспринимаются как изобретенные традиции, предлагаемые националистами для актуализации национальных идентичностей и анализируются как проявления националистического воображения.

ИМПЕРИИ VS НАЦИИ, НАЦИОНАЛИЗМ CONTRA АВТОРИТАРИЗМ: ОТ ИМПЕРСКИХ И НАЦИОНАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ К УНИВЕРСАЛЬНЫМ СУПЕРГЕРОЯМ

Тактики и стратегии, которые политические элиты использовали для воображения, изобретения и продвижения образов национального героя были разнообразны, варьируясь от империй до наций-государств как их исторических оппонентов и конкурентов. Нации и империи стимулировались различными мотивами для воображения своих собственных героев. С одной стороны, империи воображали героя с целью актуализации как своей гетерогенности и множественного разнообразия подданных, так и для визуализации тела империи как потенциальной нации. В случае актуализации образов тела нации как империи, так и государства стремились подчеркивать его различные качества, которые могли варьироваться от феминности до маскулинности, но и имперские, и республиканские националисты актуализировали внимание на единстве и неделимости пространства как тела, что определяло особенности образов героев.

Имперские и национальные ситуации предусматривали свои формы и средства визуализации героических образов; пост-имперские и постнациональные ситуации массовых культур различных версий общества потребления стимулировали качественно иные стратегии и тактики визуализации образов героев, которые к тому

времени успели измениться социально и культурно, став супергероями. Европейские континентальные империи, имперские государства Западного полушария использовали очень сходные методы воображения и изобретения героя, актуализируя ценности славной древней истории имперской нации, преемственность и континуитет правящей династии, единство имперского государственного тела, в то время как альтернативные антиимперские «национализмы» визуализировали качественно иные проявления образы героя, апеллируя к солидарности социально и национально угнетенных и неравноправных групп и законности их националистических движений, фактически направленных на деконструкцию империи, фрагментацию имперского тела и замену имперского героя множественными национальными героями.

На смену имперской модели воображения и героя пришли множественные герои национализирующихся государств. Ситуация героических актуализаций и визуализаций осложнялись наличием авторитарного и тоталитарного политического опыта. Если в рамках имперских моделей социального и культурного воображения на роль героя претендовал император как монарх, то в постимперских авторитарных обществах аналогичные функции монополизировал недемократический политический лидер. Политический плакат в авторитарных режимах стал политически и идеологически мотивированной формой искусства, в рамках которого визуализировался образ героя. Европейские и неевропейские «авторитаризмы» стали фактически стимулами для актуализации и развития национальных версий массовых культур, которые воспроизводили унифицированные и серийные образы героев.

Примечательно, что в пост-имперских и постнациональных ситуациях классические образы национального героя начали размываться и разрушаться, уступая место образам новых супергероев, которые практически не имели ничего общего со своими территориальными романтическими героическими предшественниками. Если герои имперского и авторитарного воображения актуализировали мифы национального воображения и родовые травмы появления империй и наций как воображаемых сообществ и универсальных антиимперских альтернатив, то новые супергерои массовой культуры трансплантировали качественно другие и иные ценности: образы «капитана Америки», «Супермэна», «Спайдермэна» и «Мэйдэй Паркер», «Бэтмэна», «Аладдина»…

Если герои имперского и национального воображения были максимально закрыты, а имперское и национальное тело могло

быть облачено в военную форму или актуализировать ценности военизированных правых движений, то супергерои массовой культуры, которую охотно восприняли общества потребления, актуализировали альтернативную модель телесной открытости, которая пересеклась с эротикой или вообще могла граничить с порно.

РОМАНТИЧЕСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ, ИЛИ ГЕРОЙ ТРАДИЦИОННЫЙ И ВИДИМЫЙ

Если анализировать национализм в исторической перспективе как мировое явление, то становится очевидным, что практически все националистически ориентированные и национально мыслящие интеллектуалы стремились визуализировать образы Родины как идеального воображаемого сообщества изобретаемой ими нации и предлагаемой ими же изобретенных традиций, призванных как визуализировать существование той или иной нации, так и делать сам этот факт законным в мире, также сконструированном другими нациями и нациями-государствами. В любой ситуации националисты испытывают потребность в фигурах и образах визуального свойства, которые актуализировали бы роль и значение отцов-основателей нации, их место в национальной истории, а также вклад в развитие и укрепление идентичности. Несмотря на общие тенденции и закономерности в развитии национализма, отдельные «национализмы» актуализируют различные возможности образов национального героя в условиях модерновой высокой культуры и его дальнейшей эволюции или мутации в героя культуры массовой, предназначенной для общества потребления.

Один из вариантов трансформации визуальных образов национального героя к супергерою массовой культуры актуализирует интеллектуальная история и культурная археология идей латышского национализма.

Визуализация героя могла стимулироваться различными внешними политическими, идеологическими, литературными и музыкальными стимулами. Музыка стала важным фактором в актуализации и манифестации героических образов в латышской идентичности. Например, важной изобретённой культурной традицией латышского национализма следует признать Праздники песни.

Первый Праздник песни был проведен в 1873 году в Риге. Ко времени распада Российской Империи и появлению независимой Латвийской республики было проведено пять Праздников песни.

Мероприятия были возобновлены в 1926 году, и к моменту потери независимости было организовано четыре фестиваля. В Латвийской ССР было проведено 10 праздников, в независимой Латвии – семь. Все эти праздники в той или иной степени стали формой актуализации, с одной стороны, визуальных образов Латвии как Родины в целом, и, с другой, типических образов национального героя, в особенности.

Первый праздник песни, проведенный в 1873 году, не сопровождался попытками визуализации латышской этничности и идентичности в силу того, что он был важен сам по себе как латышское культурное мероприятие. Именно в 1873 году впервые прозвучала песня «Dievs, svētī Latviju», позднее ставшая гимном Латвии (Tomsons, 1873; Bērzkalns, 1965). Образ Латвии как Родины в 1873 году актуализировался в форме массовых мероприятий культурной направленности.

Второй праздник песни прошел в 1880 году, и специально для него был выпущен плакат, ставший неформальным символом мероприятия (Latviešu otrie..., 1880). Центральной фигурой на плакате 1880 года стало изображение жреца, над которым «летела» девушка в одеянии, отсылающим в большей степени к античности, но не латышской традиционной культуре (Bērzkalns, 1965. 90. lpp). Организаторы Праздника песни 1880 года использовали общеевропейские визуальные образы, а выбор в пользу латышского этнического колорита был сделан несколько позже.

Поворот в сторону этнизации стал заметен только в период проведения Четвертого Праздника песни в 1895 году, когда был выпущен плакат с героями в латышской национальной одежде, что актуализировало преимущественно традиционные и аграрные измерения образа Латвии как Родины. Кроме плаката, была издана piemiņas atklātne или памятная открытка, которая уже предлагала более четкий визуальный феминный образ Латвии как девушки в одежде, стилизованной под народную, на фоне природы. На заднем плане присутствовала и фигура жреца (Švēde, 1951), что свидетельствует о колебании латышских националистов середины 1890-х годов между различными формами визуализации идентичности.

Прорывом в рамках визуализации образов Латвии как Родины стал Пятый праздник песни, организованный в 1910 году (Kreicbergs, 1910), для проведения которого был издан плакат, ставший основой для последующих визуализаций латышской идентичности в рамках песенных мероприятий. Плакат 1910 года, автором которого стал Янис Розенталс (1866 – 1917), представлял собой

изображение девушки в национальном костюме с кокле в руках (Bērzkalns, 1965. 201. – 234. lpp), что стало фактически одной из первых традиций феминизировать образ героя

Плакат, призванный визуализировать Шестой праздник песни, который проводился уже в независимой Латвии в 1926 году, в определенной степени продолжал стилистику плаката 1910 года с тем лишь отличием, что с фигурой девушки с пряжей в руках соседствовал мужчина, который держал кокле. Оба героя плаката 1926 года одеты в национальные костюмы (Bērzkalns, 1965. 288 lpp). Для проведения Шестого праздника песни был напечатан набор открыток, представлявших собой изображение жителей Латвии в народных костюмах – из 23 фигур, изображенных на 18 открытках, 19 были женскими, что свидетельствовало о склонности латышских художников визуализировать Латвию как Родину преимущественно в женских образах национального героя (Vadonis VI. Latvju..., 1926). Плакат Седьмого праздника песни, проведенного в 1931 году, представлял собой изображение двух поющих женщин в национальных костюмах (Bērzkalns, 1965. 356. lpp), автором которого стал латышский художник Рихардс Зариньш (1869 – 1939).

Восьмой Праздник песни прошел в 1933 году. Плакат фестиваля работы Никлавса Струнке (1894 – 1966) отличался некоторым отходом от реализма в направлении модернизма, хотя и содержал ставшие традиционными мужскую и женские фигуры (Madernieks, Drekslers, 1933), которые символизировали как Латвию, так и преемственность поколений. Проведение в 1938 году Девятого Праздника песни было отмечено более широкой и активной визуализацией образов Латвии как Родины. Например, было выпущено два плаката в стиле «высокого авторитаризма»: если первый актуализировал преемственность этнической культуры и различных поколений, то второй – образ Латвии как матери-Родины (IX. Latviešu..., 1938).

Проведение Праздников песни было возобновлено в советский период, но роль мероприятия изменилась. Праздник стал каналом актуализации латышской этничности и идентичности, а также формой проявления латышского культурного национализма. Латышская национальная символика, представленная флагами, которые активно использовались до 1940 года, исчезла, будучи замененной советской государственной атрибутикой. Национальные мотивы в визуализации Родины интегрировались в большой советский идеологически и политически мотивированный канон. Образы Латвии как Родины актуализировались только в народных костюмах участников и некоторых текстах исполняемых ими песен.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ: МЕЖДУ КЛАССИЧЕСКОЙ И МАССОВОЙ КУЛЬТУРОЙ, ИЛИ ОТ ГЕРОЯ ВИДИМОГО К ГЕРОЮ ПОЮЩЕМУ

Образы героя в европейских «национализмах» никогда не были статичными, и в силу того, что националистические интеллектуалы не только зависели от культурной динамики, но и сами формировали культурную повестку дня, герои в классической версии постепенно начали уступать место героям серийным, порожденным кризисом «высокой культуры» и ростом культуры массовой.

Романтические тенденции как формы проявления национализма и функционирования национального воображения могли проявляться в «высокой культуре», которая позднее стала частью классического культурного канона. Проявления романтического националистического дискурса были характерны для произведений нескольких латышских композиторов, которые пришли в музыку на волне национального возрождения второй половины 19 века, или после обретения Латвией политической независимости, когда национализм, стимулируемый романтизмом и попытками изобрести национальную историю, написанную в этнических и героических категориях, стал важным фактором латышского культурного пространства.

Основоположником романтического тренда в латышской музыке и интеллектуалам, который создал стимулы для взаимодействия национализма и музыкального искусства, сформировав классические версии героя как архетипического представителя нации, стал, вероятно, Язепс Витолс (Siliņš, 2006; Čeže, 2008; Klotiņš, 2013; Muške, 1974; Vēriņa, 1991). Он был среди организаторов праздников песни (Bērzkalns, 1965; Dzirkalis, 1939), которые визуализировали проявления традиционной этнической идентичности, идеализировали ее и интегрировали латышскую этничность в романтический героический дискурс. Определенные романтические тенденции заметны в формировании образа героя в этнической системе координат в произведениях Я. Витолса, который сознательно и намеренно интегрировал в романтический канон народные и фольклорные мотивы, подстраиваясь под закономерности его развития и содействуя архаизации и традиционализации образов героя.

Не менее значимая роль принадлежит и другому основоположнику латышской музыки – Андрейсу Юрьянсу (Klotiņš, 1981; Torgāns, 1981), который также внес весомый вклад в синтез тради-

ционной и архаичной музыкальной народной песенной традиции с романтизмом как проявлением политического и этнического латышского национализма. Поэтому его герои также показательно этнически традиционны. Определенные элементы националистического романтизма характерны для его кантаты «Tēvijai» («Отечеству», 1888) и симфонии «Освобождение латышского народа» («Latvju tautas brīvlaišana», 1891).

Одним из латышских композиторов романтического направления был Язепс Мединьш (Mūrniece, 1977; Zālīte, 1951). Романтические мотивы, возникшие под влиянием этнизированного националистического воображения, например, заметны в трех операх композитора – «Ziedoņa atmošanās» («Пробуждение кольца»), «Vaidelote» («Вайделоте», 1927) и «Земдеги» («Zemdegi», 1947); в симфониях – «Латвийская земля» («Latvju zeme», 1935) и «Пейзаж Родины» («Dzimtenes ainava», 1935), а также в хоровых песнях, среди которых «Kurzemei» («Курземе»), «Pēc kaujas» («После битвы»), «Saules dziesma» («Песня солнца»), явно навеянные романтическим национализмом. Именно ранний романтический национализм и определял основные координаты, в рамках которых формировался – воображался и изобретался – классический образ героя в национальной и этнической системе координат.

Если латышский национализм начал использовать мобилизационный потенциал романтизма в XIX веке, то чувашский национализм, как национализм с замедленной или отложенной социальной динамикой, смог использовать романтический ресурс только в XX столетии – поэтому, классический образ национального героя возникает в чувашской идентичности как модерновом проекте с определенным социальным и культурным замедлением. Если латышские националисты использовали фольклорные мотивы как основу для развития романтических тенденций в музыке и формировании компромиссных версий образа героя, то чувашские национально ориентированные интеллектуалы обратились к классическому тексту – поэме «Нарспи» Константина Иванова, которая стала для них источником образов чувашского национального героя.

Первая попытка актуализировать образ чуваша как героя в рамках уже не классической, но советской культуры, которая постепенно становилась массовой, была предпринята в конце 1930-х годов композитором В.Г. Иванишиным в сотрудничестве с Д.Д. Даниловым и П.П. Хузангаем, который стал автором либретто. В 1940-е годы Г.Я. Хирбю, будущий классик чувашской музыки, будучи сту-

дентом Ленинградской консерватории, стал автором хоровых песен по мотивам «Нарспи», которые фактически превратились в попытку синтеза романтического культурного дискурса с ценностями чувашского культурного национализма. Автором второй оперы «Нарспи», которая в 1955 была поставлена в Шупашкаре, стал И.Я. Пустыльник. В 1956 году чувашский композитор А.В. Асламас написал вокально-симфоническую поэму «Памяти Поэта» по мотивам «Нарспи», а в 1976 – музыку к балету «Нарспи и Сетнер». Г.Я. Хирбю стал автором третьей оперы «Нарспи» (1967), в состав которой смог включить народные песни, что стало поводом для обвинений в национализме.

Эти музыкальные эксперименты фронтирного характера определили основные особенности и траектории развития образов национального героя в советизированной версии чувашской идентичности. Во внимание следует принимать то, что анализируемые музыкальные произведения только с формальной точки зрения могут быть отнесены к «высокой культуры» в силу того, что их хронологическая локализация в советском периоде позволяет воспринимать их как формы и проявления стандартизированной национальной и поэтому серийно воспроизводимой, то есть массовой культуры. Чувашские интеллектуалы, несмотря на то, что они действовали в условиях доминирования и преобладания советской версии массовой культуры, активно использовали потенции традиционной чувашской культуры, что и определило одну из особенностей чувашского национализма, как того национализма, где дискурс политического мигрировал в сферу культуры. Поэтому образ национального героя был аполитичным, что открыло возможности для его последовательной национализации и, как следствие, актуализации наиболее типичных особенностей идентичности.

В 1980–1990-е гг. проявления романтического в чувашском и латышском музыкальном искусстве изменились в сфере локализации романтизма. Если раннее романтические мотивы доминировали в условно классических музыкальных жанрах, то к 1990-м годам магистральной тенденцией стала их миграция в направлении массовой культуры. На смену опере как локуса проявления романтического пришла рок-опера и мюзикл, что изменило и формы актуализации образа героя, который перестает быть героем классического модернового национализма, мутируя в супергероя массовой культуры общества потребления.

В 1988 году в Риге была поставлена рок-опера «Лачплесис», автор либретто которой стала Мара Залите (Zālīte, 1988), а композито-

ром – Зигмарс Лиепиньш. В основе рок-оперы лежала классическая поэма Андрейса Пумпурса, ставшая памятником романтического национализма (Smidchens, 2007). В 2013 году была поставлена новая версия оперы. В 2008 году в Шупашкаре был поставлен мюзикл «Нарспи» (Казаков, Чиндыков, Сергее, 2011; Казаков, Чиндыков, 2008), иногда определяемый как рок-опера (Лизакова, 2012), автором музыки для которого стал Николай Казаков, а автором либретто – Борис Чиндыков. Эти процессы в интеллектуальной и культурной истории латышского и чувашского национализма фактически стали попытками смены географии культурного обитания героя, мутировавшего в супергероя. Усилия латышских и чувашских интеллектуалов привели к деконструкции героя в традиционном культурном пространстве, что стало поводом для его последующей трансплантации в качественно другие культурные пространства, которые оказались более массовыми и, как результат, серийными и стандартизированными в соответствии с запросами общества потребления. Миграция романтического дискурса в музыкальном латышском и чувашском национализме, как частном случае культурного национализма, свидетельствует о том, что романтическое, несмотря на тенденции модернизации и глобализации, остается востребованным ресурсом национального воображения, к которому периодически обращаются националисты в своих попытках актуализировать и визуализировать латышскую и чувашскую этничность в условиях доминирования массовой культуры.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ СЕРИЙНЫЕ (СУПЕР)ГЕРОИ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Если в рамках второй и третьей форм визуализации образов героя мы могли наблюдать сосуществование нескольких типов героя в национальных идентичностях, что было связано в их существованием в рамках высокой культуры, то следующий этап, отмеченный трансформацией классической культуры в массовую, отмечен одновременным сосуществованием и софункционированием нескольких форм актуализации образов героев, которые и сами стали гетерогенны. Кроме этого, классические герои, порожденные национальным воображением, обрели нового, не существовавшего раннее, конкурента, которым стал супергерой из массовой культуры общества потребления. Поэтому на протяжении второй половины 20 века пространства культурного бытования супергероев были очень разнообразны. С одной стороны, они продолжали существо-

вать в рамках националистического воображения, актуализируясь при помощи визуальных средства (например, политический плакат пропагандистского свойства). С другой стороны, национальный герой постепенно мутирует в супергероя в пространствах доминирования массовой культуры, так как и ее продукты – от комикса до триллера – в той или иной степени актуализировали националистические мифы и политические ценности национализма.

Поэтому в данном разделе автор попытается систематизировать различные формы актуализации национальных героев в массовой культуре и, принимая во внимание ее множественный и гетерогенный характер, география этого раздела будет более обширной, чем предыдущих частей статьи.

В предыдущих разделах в качестве источника примеров визуализированных образов героя фигурировал латышский национализм. К концу XX века Лачплесис, классический воображенный герой латышского национализма XIX века, пал жертвой массовой культуры и общества потребления, превратившись из мифического персонажа в один из пивных брендов, и хотя Лачплесис на пивной этикетке одноименного бренда обладал всеми родовыми признаками национального Лачплесиса, он, тем не менее, был несколько упрощен, став более массовым. Реклама стала не единственной сферой актуализации образов национального героя, который мутировал в супергероя. Другие сферы массовой культуры были более важны для социальных мутаций и трансформаций героя в направлении его культурной эволюции в направлении супергероя.

Особая роль в процессах мутации национального героя модерновых культур в супергероя массовой культуры принадлежала комиксу.

Комикс подверг модерные идентичности десакрализации, превратив их в объект потребления и часть массовой культуры. История в современном комиксе стала такой же частью культуры массового потребления как хоррор или детектив, эротика или порно. В этом контексте заметна и фрагментация дискурса массовой культуры в тех ее пространствах, на территории которой условно может быть локализован комикс, актуализирующий одновременное сосуществование «высоких» и «низких» трендов в массовой культуре. Одной из форм комиксной проработки прошлого стал медиевализм, а комиксы, сфокусированные на условной средневековой тематике, актуализируют разные уровни массовой культуры, удовлетворяя потребности как среднего потребителя, так и читателя с большими культурными запросами.

Если в Европе медиевалистские комиксы (Weber, Tenderini, 2016; McConville, Barra, 2014; Fraley, 2014; Mosse, 2017; Knipper, 2015) могут играть роль в формировании и актуализации национальной идентичности, будучи формой функционирования исторической памяти и проработкой прошлого, то в США такой национально значимой темой для идентичности стала Гражданская война, которая широко представлена в комиксной культуре, а диапазон ее интерпретаций является чрезвычайно гетерогенным. Поэтому комиксы о Гражданской войне (Messner-Loebs, Rockwell, Fredericks, 1998) могут актуализировать как проблемы исторической памяти, так и роль расы и гендера в истории США. Кроме этого, комикс в западной массовой культуре стал фактором развития исторической памяти и исторической политики (Weissman, 2012; Harris, 2017), попыткой примирения с прошлым через рассказ о его спорных моментах в упрощенной и иногда нарочито примитивизированной форме. Комикс актуализировал различные версии исторической и политической памяти: с одной стороны, комиксы некоторых стран Востока стали попыткой национализации истории, использующей потенциал массовой культуры, привнесенной с Запада (Attanasio, 1974); с другой, западные авторы через язык комикса транслировали свои стереотипы о роли и места Востока (Kadivar, 2007).

КОНСТРУИРУЯ СУПЕРГЕРОЯ ЧЕРЕЗ ДЕКОНСТРУКЦИЮ КЛАССИЧЕСКОГО ГЕРОЯ

Комикс оказался весьма эффективным не только в создании и актуализации политической и национальной мифологии, но и в ее деконструкции, радикальном пересмотре более ранних форм и версий идентичности в направлении их последовательной ревизии на принципах массовой культуры общества потребления. Комикс, с одной стороны, сыграл менее важную роль в процессе деконструкции классических националистических мифов авторитаризма, но эти процессы стали возможны только в постсоветский период. С другой, не менее значим вклад комикса в процессы эрозии и постепенного размывания формально стабильных неевропейских идентичностей, которые под влиянием культуры комикса стали подвергаться секуляризации и отходу от традиционных форм актуализации проблемы в пользу комикса как более доступной и массовой версии культуры.

Например, традиционная индийская версия идентичности предусматривала соблюдение как формальных, так и неформаль-

ных норм и предписаний, отягощенных существованием социальных проблем, институционализированных в кастовой системе, которая оказалась фактически непреодолимым препятствием для политической модернизации, проводимой с момента получения Индией независимости. Традиционная модель индийской культуры предусматривала актуализацию телесности и даже сексуальности героя, но рост массовой культуры и интеграция индийского общества в западные модели общества потребления в определенной степени изменили ситуацию. Традиционные для Индии скульптурные попытки актуализации телесности и сексуальности героя (скульптура храмов Каджурахо) стали выглядеть слишком архаично в сравнении с теми средствами визуализации, которые оказались доступны в массовой культуре. Массовая культура, представленная комиксом и кинопроизводством, стала стимулом для деконструкции традиционных форм идентичности, предложив проект “Savita Bhabhi”, породивший серию комиксов и фильмов порнографического содержания. В этом контексте традиционные мифические герои (Индра, Варуна, Вишну) и национальные герои эпохи модерна оказались фактически бессильны перед потреблением, которое стимулировалось спросом, рынком и массовым производством.

Российская массовая культура подвергла деконструкции некоторые мифы советской эпохи, что нашло свое выражение в проекте продвижения никогда не существовавших советских комиксов, что имело общие элементы с классическими литературными мистификациями. Обложки никогда не опубликованных комиксов – «Пионеры-мутанты», «Чѣкистъ», «Первые шаги Тротро по Стране Советов», «Человек-Колхозник и Коммунистический мир будущего», «Непобедимый Красный Медведь против оккупантов», «Гагарин. Атака чудовищ из глубин космоса» и «Горберт. Сборник коротких комиксов о консенсусе» – стали фактически попыткой ревизии и деконструкции мифов советской идентичности, но эти «комиксы» фактически оказались понятны только для той части современного российского общества, которая имела советский опыт и была в состоянии провести культурные параллели между явлениями советской («Пионеры-герои») и актуальной массовой культурой.



Рис. 1. Плакат Второго Праздника Песни, Латвия, 1880



Рис. 2. Плакат Четвертого Праздника Песни, Латвия, 1895



Рис. 3. Плакат Пятого Праздника Песни, Латвия, 1910



Рис. 4. Плакат Шестого Праздника Песни, Латвия, 1926



Рис. 5. Плакат Седьмого Праздника Песни, Латвия, 1926



Рис. 6. Плакат Девятого Праздника Песни, Латвия, 1938



Рис. 7 – 14. Нарспи – множественные трансформации образа: иллюстрация – обложка – рок-опера – кукла – алкогольный бренд – гламур



Рис. 15 – 23. Лачплесис – континуитет и дискретность образов: монументальное искусство – плакат – орден – иллюстрация – почтовая марка – алкогольный бренд – рок-опера

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги статьи, во внимание следует принимать ряд факторов, которые определили как основные векторы и траектории развития и функционирования массовой культуры в рамках национального воображения, так и роль национализма в национализации и идеологизации различных «масс-культурных» проявлений в рамках их интеграции в идеологический дискурс, а также политически мотивированного применения.

Во-первых, процессы взаимовлияния и взаимодействия между массовой культурой и национализмом имели двусторонний характер: с одной стороны, национализм использовал формы массовой культуры, адаптируя их под свои политические нужды и идеологические потребности; с другой, массовая культура использовала идейное и культурное наследие национализма, одновременно упрощая его культурные архетипы, унаследованные им от высокой культуры, и меняясь сама в направлении сближения с рудиментарными пережитками классических культур.

Во-вторых, фильм стал эффективным инструментом националистических мобилизаций и манипуляций в рамках попыток националистов использовать адаптивный потенциал массовой культуры в силу того, что потребление фильмов в определенной степени упрощено в сравнении с формами и проявлениями «высокой культуры». Националистические мифы и стереотипы в большей или меньшей степени могут проявляться в сериалах или историческом кино, если оно принадлежит к канону массовой культуры, но потенциал кино как формы массовой культурной активности все же не столь значителен в сравнении, например, с комиксом или компьютерными играми, которые могут оказаться более потребляемыми определенными возрастными группами, склонными воспринимать кино как часть более традиционной культуры.

Поэтому, в-третьих, комикс в ряде случаев оказывается в большей степени востребованным, чем другие формы массовой культуры. Несколько факторов содействовали успеху комикса как части массовой культуры в контекстах развития национального воображения, точнее – его адаптации к изменившимся внешним культурным условиям. Вероятно, генетически комикс связан с другими, хронологически более ранними, попытками и формами визуализации национальной идентичности. Политический националистический плакат, национальная романтическая поэзия и нацио-

нальный роман – основные предшественники комикса как формы актуализации национальной идентичности.

В-четвертых, если комикс, с одной стороны, есть изобретенная традиция национализма, то с другой, как форма массовой культуры, комикс воспроизводит основные национальные мифы, которые вполне могут восприниматься и как изобретённые традиции – поэтому комиксы, как и другие формы националистической пропаганды и визуализации национальной идентичности, могут актуализировать и воспроизводить различные версии идентичности как идеи самости или тиражировать образы Другого как универсального и неизбежного врага, содействуя одновременно как большей доступности национальных мифов, так и последовательной индоктринизации потребителей массовой культуры, для некоторых из которых ее националистический и политический «месседж» может быть не столь очевиден, как визуальные формы потребления.

В-пятых, комикс как форма национального воображения зависим от политической ситуации и идеологической конъюнктуры. Поэтому комиксы, как и литературные произведения, и академические тексты, может быть жертвой политической цензуры. Одни версии национального воображения фактически исключают, не приемлют и не принимают другие национальные дискурсы. Армянская массовая культуры не принимает турецкий исторический комикс, турецкая массовая культура в этой ситуации неизбежно будет отрицать и маргинализировать визуализированные в форме комикса версии турецкого исторического мифа. Официальная версия иранской массовой культуры не принимает формы иранской массовой культуры, которые функционировали до исламской революции, а иранская национальная версия массовой культуры в эмиграции, соответственно, отторгает религиоцентричные проявления официального культурного дискурса Исламской Республики Иран, несмотря на формальную общность этнической, лингвистической и исторической идентичности. Армянский, турецкий, иранский примеры – только немногочисленные иллюстрации зависимости комикса как части массовой культуры от политической и идеологической конъюнктуры, а в случае необходимости этот ряд может быть дополнен другими примерами, когда политические сообщества в стадии модернизации как национализации могут использовать универсальный для массовой культуры язык комикса для воображения идентичностей и массового изобретения традиций.

Таким образом, миграция национального воображения из традиционных «высоких» культурных форм в направлении массовой

культуры как «низкой» может восприниматься как регресс в силу того, что с формальной точки зрения комикс, как форма визуализации национальной идентичности, по своему идеологическому посланию в значительной степени уступает национальной романтической поэзии, национальному модернистскому роману и визуальным формам монументального искусства. В этом контексте комикс, с одной стороны, есть явный шаг назад в сравнении с националистическим плакатом с визуальной и эстетической точки зрения, но с другой, комикс стал попыткой синхронизации и одновременной актуализации нескольких версий национального воображения, используя визуальность националистического плаката или монументального искусства, выдержанного в националистической системе координат, и текстуальность национального дискурса в традиционной – поэтической или прозаической – формах.

В целом дальнейшие междисциплинарные исследования комикса как части массовой культуры и одной из версий национального воображения могут стать сферой синтеза достижений как националистических штудий, так и результатов исследований, сфокусированных на изучении массовой культуры в рамках новой социальной или истории.

Список литературы

Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. L.: Verso.

Attanasio, D. (1974). *Regained Glory*. Retrieved from http://shahrefarang.com/en/regained-glory-2/

Baár, M. (2010). *Historians and Nationalism: East-Central Europe in the Nineteenth Century*. Oxford: Oxford University Press.

Battalora, J. (2013). *Birth of a White Nation: The Invention of White People and Its Relevance Today*. NY.: Strategic Book Publishing & Rights Agency.

Belton, J. (1995). *Movies and Mass Culture*. Rutgers University Press.

Bērzkalns, V. (1965). *Latviešu dziesmu svētku vēsture: 1864 – 1940*. Bruklina: Grāmatu draugs.

Boime, A. (1993). *The Art of the Macchia and the Risorgimento: Representing Culture and Nationalism in Nineteenth-Century Italy*. Chicago: University of Chicago Press.

Brandenberger, D. (2002). *National Bolshevism: Stalinist Mass Culture and the Formation of Modern Russian National Identity, 1931 – 1956*. Harvard: Harvard University Press.

Braunstein, P. & Doyle, M.W. (2001). *Imagine Nation: The American Counterculture of the 1960s and 70s*. L.: Routledge.

Breuilly, J. (2016). *The Oxford Handbook of the History of Nationalism*. Oxford: Oxford University Press.

Brottman, M. (2005). *High Theory / Low Culture*. L.: Palgrave Macmillan.

Brown, J.A. (2000). *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*. University Press of Mississippi.

Čeže, M. (2008). Latvju opera un Jāzeps Vītols. *Mūzikas akadēmijas raksti,* (IV), 14–49.

Day-Hickman, B.A. (1999). *Napoleonic Art: Nationalism and the Spirit of Rebellion in France (1815 – 1848)*. University of Delaware Press.

Dieckhoff, A. (2003). *The Invention of a Nation: Zionist Thought and the Making of Modern Israel*. Columbia University Press.

Drake, R. (2018). *Charles Austin Beard: The Return of the Master Historian of American Imperialism*. Cornell University Press.

Duy Lap Nguyen, (2020). *The unimagined community: Imperialism and culture in South Vietnam*. Manchester: Manchester University Press.

Dzirkalis, K. (1939). *Pirmo latviešu dziesmu svētku 75 gadu atceres svinības Dikļos Pirmo Dziesmusvētku parka Neikena kalniņā 1939. gada 16. jūlijā*. Rīga: Pagalms.

Eckard, S. (2018). *Comic Connections: Reflecting on Women in Popular Culture*. NY.: Rowman & Littlefield Publishers.

Forgacs D. & Gundle St. (2008). *Mass Culture and Italian Society from Fascism to the Cold War*. Indiana University Press.

Fraley, M. (2014). *Arthur: King of Britain*. NY.: comiXology.

Gorman, A. (2012). *Historians, State and Politics in Twentieth Century Egypt: Contesting the Nation*. L.: Routledge.

Goulart, R. (2000). *Comic Book Culture: An Illustrated History*. NY.: Collectors Press.

Greenfeld, L. (2019). *Nationalism: A Short History*. NY.: Brookings Institution Press,.

Hahn, S. (2014). *The Invention of the Creek Nation, 1670 – 1763*. University of Nebraska Press.

Harris, M. (2017). *Black Hitler saves Hanukkah*. NY.: comiXology.

Haugen, D. (2005). *Comic Books*: *Examining Pop Culture*. L. – NY.: Greenhaven Press.

Hazony, Y. (2018). *The Virtue of Nationalism*. L.: Basic Books.

Hoberek, A. (2014). *Considering Watchmen: Poetics, Property, Politics*. Rutgers University Press.

Hobsbawm, E. & Ranger, T. (Eds.) (1983). *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Howlett-Martin, P. (2017). *Art, Nationalism and Cultural Heritage: Artworks Belong Where They Are Found.* NY.: CS Independent Publishing.

IX. Latviešu dziesmu svētki (1938). Rīga: IX. dziesmusvētku rīcības komiteja.

Kadivar, D. (2007). Persian History Inspires French Comic Book Masters. *Payvand.* February 15.

Klosterman, Ch. (2004). *Sex, Drugs, and Cocoa Puffs: A Low Culture Manifesto.* NY.: Scribner.

Klotiņš, A. (1981). *Jurjānu Andrejs mūzikas kultūrā un tautā.* Rīga: Zinātne.

Klotiņš, A. (2013). Jāzeps Vītols kā mūzikas fundamentālists un universalists. *Letonica,* (25), 95–106. .

Knipper, E. (2015). *Berserker. Godfred Vejdeking*. NY.: comiXology.

Kreicbergs, J. (1910). *Vispārējie Latviešu dziesmu svētki Rīgā 19., 20. un 21.jūnijā 1910.gadā.* Rīga: "Latvijas" drukātava.

Landsberg, A. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture.* Columbia University Press.

Landsberg, A. (2015). *Engaging the Past: Mass Culture and the Production of Historical Knowledge.* Columbia University Press.

Latviešu otrie vispārīgie dziedāšanas svētki Rīgā, no 17. līdz 20.jūnijam (1880). Jelgava: Zīslaks.

Low, S. (2016). *Spatializing Culture: The Ethnography of Space and Place.* L. – NY.: Routledge.

Madernieks, J. & Drekslers, A. (1933). *I. Dziesmusvētku 60 gadu atceres. Dziesmusvētku vadonis.* Rīga: Latviešu dziesmusvētku biedrība.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art.* L. – NY.: William Morrow.

McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form.* L. – NY.: William Morrow.

McConville, R. & Barra, D. de. (2014). *Brian Boru and The Battle of Clontarf.* NY.: comiXology.

Messner-Loebs, W., Rockwell, R. & Fredericks, F. (1998). *Epic Battles of the Civil War.* NY.: Marvel.

Miller, D. (1997). *Material Culture and Mass Consumption.* NY. – L.: Wiley-Blackwell.

Mitter, P. (1995). *Art and Nationalism in Colonial India, 1850-1922: Occidental Orientations.* Cambridge: Cambridge University Press.

Mosse, G. (2017). *13 Samurai.* NY.: comiXology.

Mūrniece, L. (1977). *Jāzeps Mediņš.* Rīga: Liesma.

Muške, V. (1974). *Jāzeps Vītols – mūzikas kritiķis.* Rīga: Zinātne.

Nama, A. (2011). *Super Black: American Pop Culture and Black Superheroes.* University of Texas Press.

Partridge, Ch. (2018). *High Culture: Drugs, Mysticism, and the Pursuit of Transcendence in the Modern World.* Oxford: Oxford University Press.

Siliņš, U. (2006). *Dziesmai vieni gala nava: Jāzeps Vītols savās un laikabiedru vēstulēs 1918–1944.* Rīgā: Nordic.

Smidchens, G. (2007). National Heroic Narratives in the Baltics as a Source for Nonviolent Political Action. *Slavic Review,* 66(3), 484–508.

Švēde, E. (1951). Ar dziesmu pret pārkrievotājiem. *Latvija,* 78–79.

Tomsons, R. (1873). *Pirmie vispārīgie Latviešu dziedāšanas svētki Rīgā no 26. līdz 29. jūnijam 1873. gadā.* Rīga: RLB

Torgāns, J. (1981). *Jurjānu Andrejs.* Rīga: Liesma.

Tseng, A.Y. (2008). *The Imperial Museums of Meiji Japan: Architecture and the Art of the Nation.* Washington: University of Washington Press.

Vadonis VI. Latvju vispārējiem Dziesmu un mūzikas svētkiem 1926.gada 19., 20., 21.jūnijā (1926). Rīga: VI. latvju dziesmu un mūzikas svētku Preses un propagandas sekcijas izdevums.

Vēriņa, S. (1991). *Jāzeps Vītols – komponists un pedagogs*, Rīga: Avots.

Weber, P. & Tenderini, E. (2016). *1066: William the Conqueror.* NY.: comiXology.

Weissman, St. (2012). *Barack Hussein Obama.* NY.: comiXology.

Wright, B.W. (2003). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America.* Johns Hopkins University Press.

Young, P. (2016). *Frank Miller's Daredevil and the Ends of Heroism.* Rutgers University Press.

Zālīte, M. (1951). *Jāzeps Mediņš.* Rīga: Latvijas Valsts izdevniecība.

Zālīte, M. (1988). Rokopera «Lāčplēsis». *Librets.* Retrieved from https://dziedava.lv/muzika/liml/lacplibr.htm

Zitzewitz, K. (2014). *The Art of Secularism: The Cultural Politics of Modernist Art in Contemporary India.* Oxford: Oxford University Press.

Алиев, Р. (2015). Феномен героя и героического в исторической ретроспективе - от Античности до наших дней. *Каспийский регион: политика, экономика, культура,* 2(43), 42-49.

Алиев, Р. (2017). Культурообразующая роль американского комиксного супергероя как образа Другого/Чужого. *Культура и искусство,* (10), 1-12. Doi: 10.7256/2454-0625.2017.10.24508

Алиев, Р. (2018). Вестиментарные модели воображаемого Чужого. *Журнал Фронтирных Исследований,* (4), 76-97. Doi: 10.24411/2500-0225-2018-10 024

Алиев, Р. (2019a). Образ Чужого в пространстве сети Интернет: этнополитический аспект. *Философия и культура,* (8), 14-31. Doi: 10.7256/2454-0757.2019.8.30613

Алиев, Р. (2019b). Чужой и чужая культура: выявление моделей инаковости на основе поисковых запросов россиян в Интернете. *Журнал Фронтирных Исследований,* (4-1), 155-171. Doi: 10.24411/2500-0225-2019-10 032

Алиев, Р. & Якушенкова, О. (2018). Алиментарные модели воображаемого Чужого. *Каспийский регион: политика, экономика, культура,* 4(57), 160-166.

Алиев, Р. & Якушенкова, О. (2019). Маркеры сексуальности Чужого в российском Интернет-пространстве. *Каспийский регион: политика, экономика, культура,* 4 (61), 125-133. Doi: 10.21672/1818-510X-2019-61-4-125-133

Казаков, Н. & Чиндыков, Б. (2008). *Нарспи (Песнь о любви, победившей смерть): мюзикл по мотивам поэмы классика чувашской литературы К. Иванова «Нарспи» (либретто). Композитор: Н. Казаков; либретто: Б. Чиндыков.* Чебоксары: Чувашская государственная филармония.

Казаков, Н., Чиндыков, Б. & Сергеев, А. (2011). *Нарспи: мюзикл (буклет). Композитор: Н. Казаков; либретто: Б. Чиндыков; режиссёр-постановщик: А. Сергеев.* Чебоксары: Чувашская государственная филармония.

Лизакова, Р. (2012). Государственные символы и языки призваны объединять народы. *Советская Чувашия,* 25 апреля.

References

Aliev, R. (2018). Vestimentary models of the Imaginative Other. *Journal of Frontier Studies,* (4), 76-97. Doi: 10.24411/2500-0225-2018-10 024 (In Russian)

Aliev, R. (2019a). Image of the other on the internet: ethnopolitical aspect. *Philosophy & Culture,* (8), 14-31. Doi: 10.7256/2454-0757.2019.8.30613 (In Russian)

Aliev, R. (2015). The Phenomenon of the Hero and the Heroic in Historical Perspective - from Ancient to the Present Day. *Caspian Region: Politics, Economy, Culture,* 2(43), 42-49. (In Russian)

Aliev, R. (2017). Culturally formative role of the American comic book superhero as an image of the Other/Alien. *Culture & Art,* (10), 1-12. Doi: 10.7256/2454-0625.2017.10.24508 (In Russian)

Aliev, R. (2019b). The Other and the Other's Culture: Revealing Models of Otherness on the Basis Of Russians' Search Queries in the Internet. Journal of Frontier Studies, (4-1), 155-171. Doi: 10.24411/2500-0225-2019-10 032 (In Russian)

Aliev, R. & Yakushenkova, O. (2018). Alimentary Models of the Imaginative Other. *Caspian region: politics, economy, culture,* 4(57), 160-166. (In Russian)

Aliev, R. & Yakushenkova, O. (2019). The Markers of the Other's Sexuality in the Russian Internet Space. *Caspian region: politics, economy, culture,* 4 (61), 125-133. Doi: 10.21672/1818-510X-2019-61-4-125-133 (In Russian)

Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism.* L.: Verso.

Attanasio, D. (1974). *Regained Glory*. Retrieved from http://shahrefarang.com/en/regained-glory-2/

Baár, M. (2010). *Historians and Nationalism: East-Central Europe in the Nineteenth Century*. Oxford: Oxford University Press.

Battalora, J. (2013). *Birth of a White Nation: The Invention of White People and Its Relevance Today*. NY.: Strategic Book Publishing & Rights Agency.

Belton, J. (1995). *Movies and Mass Culture*. Rutgers University Press.

Bērzkalns, V. (1965). *Latviešu dziesmu svētku vēsture: 1864 – 1940*. Bruklina: Grāmatu draugs.

Boime, A. (1993). *The Art of the Macchia and the Risorgimento: Representing Culture and Nationalism in Nineteenth-Century Italy*. Chicago: University of Chicago Press.

Brandenberger, D. (2002). *National Bolshevism: Stalinist Mass Culture and the Formation of Modern Russian National Identity, 1931 – 1956*. Harvard: Harvard University Press.

Braunstein, P. & Doyle, M.W. (2001). *Imagine Nation: The American Counterculture of the 1960s and 70s*. L.: Routledge.

Breuilly, J. (2016). *The Oxford Handbook of the History of Nationalism*. Oxford: Oxford University Press.

Brottman, M. (2005). *High Theory / Low Culture*. L.: Palgrave Macmillan.

Brown, J.A. (2000). *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*. University Press of Mississippi.

Čeže, M. (2008). Latvju opera un Jāzeps Vītols. *Mūzikas akadēmijas raksti,* (IV), 14–49.

Day-Hickman, B.A. (1999). *Napoleonic Art: Nationalism and the Spirit of Rebellion in France (1815 – 1848)*. University of Delaware Press.

Dieckhoff, A. (2003). *The Invention of a Nation: Zionist Thought and the Making of Modern Israel*. Columbia University Press.

Drake, R. (2018). *Charles Austin Beard: The Return of the Master Historian of American Imperialism*. Cornell University Press.

Duy Lap Nguyen, (2020). *The unimagined community: Imperialism and culture in South Vietnam*. Manchester: Manchester University Press.

Dzirkalis, K. (1939). *Pirmo latviešu dziesmu svētku 75 gadu atceres svinības Dikļos Pirmo Dziesmusvētku parka Neikena kalniņā 1939. gada 16. jūlijā*. Rīga: Pagalms.

Eckard, S. (2018). *Comic Connections: Reflecting on Women in Popular Culture*. NY.: Rowman & Littlefield Publishers.

Forgacs D. & Gundle St. (2008). *Mass Culture and Italian Society from Fascism to the Cold War*. Indiana University Press.

Fraley, M. (2014). *Arthur: King of Britain*. NY.: comiXology.

Gorman, A. (2012). *Historians, State and Politics in Twentieth Century Egypt: Contesting the Nation*. L.: Routledge.

Goulart, R. (2000). *Comic Book Culture: An Illustrated History*. NY.: Collectors Press.

Greenfeld, L. (2019). *Nationalism: A Short History*. NY.: Brookings Institution Press,.

Hahn, S. (2014). *The Invention of the Creek Nation, 1670 – 1763.* University of Nebraska Press.

Harris, M. (2017). *Black Hitler saves Hanukkah.* NY.: comiXology.

Haugen, D. (2005). *Comic Books: Examining Pop Culture.* L. – NY.: Greenhaven Press.

Hazony, Y. (2018). *The Virtue of Nationalism.* L.: Basic Books.

Hoberek, A. (2014). *Considering Watchmen: Poetics, Property, Politics.* Rutgers University Press.

Hobsbawm, E. & Ranger, T. (Eds.) (1983). *The Invention of Tradition.* Cambridge: Cambridge University Press.

Howlett-Martin, P. (2017). *Art, Nationalism and Cultural Heritage: Artworks Belong Where They Are Found.* NY.: CS Independent Publishing.

IX. Latviešu dziesmu svētki (1938). Rīga: IX. dziesmusvētku rīcības komiteja.

Kadivar, D. (2007). Persian History Inspires French Comic Book Masters. *Payvand.* February 15.

Kazakov, N. & Chindykov, B. & Sergeev, A. (2011). Narspi: musical (booklet). Composer: N. Kazakov; libretto: B. Chindykov; director-director: A. Sergeyev. Cheboksary: Chuvash State Philharmonic. (In Russian)

Kazakov, N. & Chindykov, B. (2008). *Narspi (Song about love that conquered death): musical based on the poem "Narspi" (libretto) by the classic of Chuvash literature K. Ivanov. Composer: N. Kazakov; libretto: B. Chindykov.* Cheboksary: Chuvash State Philharmonic. (In Russian)

Klosterman, Ch. (2004). *Sex, Drugs, and Cocoa Puffs: A Low Culture Manifesto.* NY.: Scribner.

Klotiņš, A. (1981). *Jurjānu Andrejs mūzikas kultūrā un tautā.* Rīga: Zinātne.

Klotiņš, A. (2013). Jāzeps Vītols kā mūzikas fundamentālists un universalists. *Letonica,* (25), 95–106. .

Knipper, E. (2015). *Berserker. Godfred Vejdeking.* NY.: comiXology.

Kreicbergs, J. (1910). *Vispārējie Latviešu dziesmu svētki Rīgā 19., 20. un 21.jūnijā 1910.gadā.* Rīga: "Latvijas" drukātava.

Landsberg, A. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture.* Columbia University Press.

Landsberg, A. (2015). *Engaging the Past: Mass Culture and the Production of Historical Knowledge.* Columbia University Press.

Latviešu otrie vispārīgie dziedāšanas svētki Rīgā, no 17. līdz 20.jūnijam (1880). Jelgava: Zīslaks.

Lizakova, R. (2012). State symbols and languages are designed to unite peoples. *Soviet Chuvashia,* April 25. (In Russian)

Low, S. (2016). *Spatializing Culture: The Ethnography of Space and Place.* L. – NY.: Routledge.

Madernieks, J. & Drekslers, A. (1933). *I. Dziesmusvētku 60 gadu atceres. Dziesmusvētku vadonis.* Rīga: Latviešu dziesmusvētku biedrība.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art.* L. – NY.: William Morrow.

McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form*. L. – NY.: William Morrow.

McConville, R. & Barra, D. de. (2014). *Brian Boru and The Battle of Clontarf*. NY.: comiXology.

Messner-Loebs, W., Rockwell, R. & Fredericks, F. (1998). *Epic Battles of the Civil War*. NY.: Marvel.

Miller, D. (1997). *Material Culture and Mass Consumption*. NY. – L.: Wiley-Blackwell.

Mitter, P. (1995). *Art and Nationalism in Colonial India, 1850-1922: Occidental Orientations*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mosse, G. (2017). *13 Samurai*. NY.: comiXology.

Mūrniece, L. (1977). *Jāzeps Mediņš*. Rīga: Liesma.

Muške, V. (1974). *Jāzeps Vītols – mūzikas kritiķis*. Rīga: Zinātne.

Nama, A. (2011). *Super Black: American Pop Culture and Black Superheroes*. University of Texas Press.

Partridge, Ch. (2018). *High Culture: Drugs, Mysticism, and the Pursuit of Transcendence in the Modern World*. Oxford: Oxford University Press.

Siliņš, U. (2006). *Dziesmai vieni gala nava: Jāzeps Vītols savās un laikabiedru vēstulēs 1918–1944*. Rīgā: Nordic.

Smidchens, G. (2007). National Heroic Narratives in the Baltics as a Source for Nonviolent Political Action. *Slavic Review,* 66(3), 484–508.

Švēde, E. (1951). Ar dziesmu pret pārkrievotājiem. *Latvija,* 78–79.

Tomsons, R. (1873). *Pirmie vispārīgie Latviešu dziedāšanas svētki Rīgā no 26. līdz 29. jūnijam 1873. gadā*. Rīga: RLB

Torgāns, J. (1981). *Jurjānu Andrejs*. Rīga: Liesma.

Tseng, A.Y. (2008). *The Imperial Museums of Meiji Japan: Architecture and the Art of the Nation*. Washington: University of Washington Press.

Vadonis VI. Latvju vispārējiem Dziesmu un mūzikas svētkiem 1926.gada 19., 20., 21.jūnijā (1926). Rīga: VI. latvju dziesmu un mūzikas svētku Preses un propagandas sekcijas izdevums.

Vēriņa, S. (1991). *Jāzeps Vītols – komponists un pedagogs*, Rīga: Avots.

Weber, P. & Tenderini, E. (2016). *1066: William the Conqueror*. NY.: comiXology.

Weissman, St. (2012). *Barack Hussein Obama*. NY.: comiXology.

Wright, B.W. (2003). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Johns Hopkins University Press.

Young, P. (2016). *Frank Miller's Daredevil and the Ends of Heroism*. Rutgers University Press.

Zālīte, M. (1951). *Jāzeps Mediņš*. Rīga: Latvijas Valsts izdevniecība.

Zālīte, M. (1988). Rokopera «Lāčplēsis». *Librets*. Retrieved from https://dziedava.lv/muzika/liml/lacplibr.htm

Zitzewitz, K. (2014). *The Art of Secularism: The Cultural Politics of Modernist Art in Contemporary India*. Oxford: Oxford University Press.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Супергерой: от теории к социокультурной практике | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.116

THE ROLE OF THE SUPERHERO IN THE FORMATION OF THE RUSSIAN SOCIOCULTURAL SPACE

Natalia V. Kuzina (a)

(a) Center of Research of Rroblems of Safety of the Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia.
Email: nvkuzina[at]mail.ru

Abstract

The author of this article analyzes representations of the image of a superhero in culture and politics of the 1990s - 2010s identifying the reasons for the interest in the image on the part of contemporary Russian youth. The aim of the study is to identify the areas of superhero model demanded in contemporary Russian culture and politics forming personal identity for young people and adolescents in everyday life. It was found out that with almost complete absence of superhero images in original literary and domestic cinematographic works for teenagers in Russia of the last decade, this model is demanded and actively embodied in the images of their amateur literary creativity (for example, in fanfics), in the international computer games industry, and implemented by young people in real life. The area of functioning of the images manifesting contemporary (and romantic) superhero model is most full: it is the sphere of today Russian politics, Russian films about sports of high achievements, musicals showing high achievements' sportsman as a superhero, young amateur literary creativity, everyday life of youth and teenagers. This study makes use of cross-cultural literature, pedagogy, sociology, psychology research, as well as lexics emerged within the youth environment to denote the new genres of subculture, already common in communication (fanfic, stream).

Keywords

History of Culture; Structuralism; Semiotics; Developmental and Social Psychology; Personal Identification; Entertainment Industry; Political Technologies; Contemporary Russian Cinema; Superhero; National Security

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Superhero: from Theory to Sociocultural Practice | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.116

РОЛЬ СУПЕРГЕРОЯ В ФОРМИРОВАНИИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА

Кузина Наталья Владимировна (а)

(а) ФГБУН «Центр исследования проблем безопасности Российской академии наук». Москва, Россия. Email: nvkuzina[at]mail.ru

Аннотация

Данная статья посвящена анализу репрезентации образа супергероя в культуре и политике 1990-х - 2010-х гг., а также выявлению причин интереса к образу у современной российской молодёжи. Цель исследования: определение зон востребованности модели супергероя в современной отечественной культуре и политике, а также в формировании личной идентичности у молодежи и подростков в повседневной жизни. Выявлено, что при почти полном отсутствии образов супергероев в оригинальных литературных и отечественных кинематографических произведениях для подростков в Российской Федерации в последнее десятилетие, данная модель востребована и активно воплощается в образах их самодеятельного литературного творчества (например, в фанфиках), в интернациональной индустрии компьютерных игр, а также реализуется молодежью в реальной жизни. Сфера функционирования образов, реализующих модернистскую (и романтическую) модель супергероя наиболее полно, – мир современной российской политики, российские кинофильмы о спорте высоких достижений, мюзиклы с участием представителей спорта высоких достижений в роли персонажа-супергероя, самодеятельное литературное творчество молодежи, повседневная жизнь молодежи и подростков. В данном исследовании используются термины литературоведения, педагогики, социологии, психологии, в том числе кросс-культурной, а также термины, возникшие внутри молодежной среды для обозначения новых жанров субкультуры, уже общепринятые как в сообществах, так и в исследованиях (фанфик, стрим).

Ключевые слова

История культуры; Структурализм; Семиотика; Возрастная и социальная психология; Личностная идентификация; Индустрия развлечений; Политические технологии; Современный отечественный кинематограф; Супергерой; Национальная безопасность

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

ВВЕДЕНИЕ

Образ супергероя актуален для отечественной молодежи в целом и, особенно, для поколения 90-х. Для формирования личности, выстраивания собственной идентичности, растущему человеку необходим образец для подражания в семье, за пределами семьи и/или в искусстве. Так как в связи с изменением структуры семьи со второй половине XX по XXI вв. (мононуклеарная семья по Э.Тоффлеру) и с ростом загруженности родителей увеличивается депривация по отношению к ребенку, а также в связи со снижением авторитетности педагогического сообщества в глазах подростка (существенный разрыв между поколениями в интересах, навыках и умениях, все большая ориентированность отечественной культуры с постфигуративной (приоритет знаний предшествующих поколений) на префигуративную (приоритет знаний новых поколений), согласно терминологии М.Мид), подросток ищет образец, модель для самоидентификации в искусстве и нередко не находит ее. В детских фильмах и сказках, авторской литературе данная модель идентификации может быть представлена в роли Волшебника, Волшебницы, или их модификаций – Карлссона, Каспера, Питера Пэна и др. В данном случае «модель» понимается в традициях В. Я. Проппа, а также в русле психологических исследований: это набор функций и признаков, характеризующих как поведенческие, так и личностные особенности «актора» и достаточных для его распознавания, идентификации как отдельной «структуры». В случае привлекательности или востребованности («продаваемости») модели, она может реализовываться в образах тех видов и жанров искусства и общественной мысли, которые наиболее востребованы адресной аудиторией (заинтересованной в присутствии данной модели в пространстве культуры или социума). Мы рассматриваем данную модель, как существовавшую на протяжении всей истории культуры: от этапа мифологии (например, античной) до этапа пост-постмодернизма и «нового реализма» XXI в. Наиболее характерными, «эталонными» примерами реализации данной модели стали кинематографические образы в середине – второй половине XX в., а также в начале XXI в. в западной киноиндустрии. Модель характеризуется наличием у актора выдающихся физических и (реже) интеллектуальных аналитических данных, особого «всезнания» или «смекалки» (сверхспособностей), как правило, высокой этики (или убеждений «по ту сторону добра и зла», вызванных глубоким по-



ниманием «вселенской механики»). Основная функция актора – разрешение сложных жизненных ситуаций, восстановление справедливости в безвыходных ситуациях (функция «чудесного помощника»). Можно сказать, что потребность в супергерое – идеальном образце для подражания (с особым, ранее определенным набором функций, прежде всего: «реализация сверхъестественных, не присущих обывателю, способностей; защита и восстановление справедливости; этическая однозначность») – педагогически оправдана, особенно при отсутствии такой фигур среди значимых взрослых внутри или вне семьи (Anderson & Cavallaro, 2002; Cupit, 1996; Martin, 2007; Илюхина & Солодова, 2019). В целом, реализации модели супергероя (в философии представленного, в том числе, в образе «сверхчеловека») активно обсуждаются не только в художественных жанрах (Беляев, 2017). Вопрос только в том, какое наполнение имеют образы, выступающие реализацией данной модели, каким мотивационно-ценностным потенциалом они обладают, действительно ли персонажи-реализации модели супергероя несут «доброе и вечное» или являются реализацией также и «шиваистской» модели деструктора /аутодеструктора/ «трикстера» (супергерой-разрушитель/ революционер-бунтарь). В данном случае связь с моделью супрегероя имеет как Демон Лермонтова и Ларра Горького, так и Данко Горького или Оле-Лукойе Андерсена. Если в культуре данное преломление в конкретном образе модели супергероя с любым «знаком» имеет право на существование, то в повседневной жизни она, в случае ее реализации потребителем соответствующего продукта культуры, приводит данного потребителя к дефектной социализации, асоциальному поведению и, как итог, к размещению в дальнейшем в местах лишения свободы.

СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ И ЖИЗНИ, В КОТОРЫХ МОЖЕТ БЫТЬ ПРЕДСТАВЛЕНА МОДЕЛЬ СУПЕРГЕРОЙ

Модель супергерой, представление о которой получают отечественные подростки и юношество, воплощается в образах трех основных жанров: через кинопродукцию, через художественные или самодеятельные тексты (в том числе тексты комиксов, фанфиков – текстовых произведений самодеятельных авторов по мотивам культовых блокбаксеров, аниме и т.п. с узнаваемыми героями), через мультипликационную продукцию и видеоигры (в том числе в виде прямых эфиров или записей их индивидуальных «прохождений» пользователем – стримов). В последнее десятилетие фанфик (феномен «наивной литературы», прозаическое произведение, со-

зданное «фанатами», поклонниками оригинального произведения массового искусства, состоящее из разделов, глав, включающее образы героев, известных по культовым произведениям искусства – чаще аниме, блокбастеров и т.п., аналог эпигонских продолжений известных произведений литературы в XIX – XX вв.) и стрим (от английского «поток», видеозапись и видеотрансляция «прохождения» пользователем эпизодов компьютерной игры с аутентичными комментариями ее актуальных участников, в силу уникальности комбинации событий и комментариев участников в каждом «прохождении» превращающаяся в самостоятельное зрелищное видеопроизведение) стали популярными жанрами самодеятельного творчества подростков и молодежи. Образы супергероев являются в данных жанрах центральными. Вероятно, вид искусства и жанр, в котором через художественный образ реализована модель супергероя (а не только эпоха и доминирующее в искусстве направление со своей уникальной идеологией), накладывает свой отпечаток на актуализируемые в образе черты. Модель супергероя может быть реализована не только «художниками» – авторами артефакта, заинтересованными в его «продаваемости», но и лицами, увлеченными сбором «электората» через эксплуатацию данной модели и построенных на ее основе образов (конструирование амплуа, истории об объекте или некоторого объекта, соответствующего представлениям участника электоральной группы об идеале, образце). Во всех данных случаях со стороны реципиента (адресата) возможно как неприятие образа, созданного на основании модели супергероя, так и излишняя эмоциональная вовлеченность в данную парадигму, прежде всего связанная у подростков и юношества со склонностью к аддиктивному поведению (в данном случае идет речь о психологической зависимости, в частности, в среде «фанатов» того или иного произведения, жанра) и с проблемами в самоидентификации (в этом случае модель супергероя позволяет ее получить). Любопытно, что в культуре Постмодерна нередко в роли супергероя выступает также персонаж, в реальном мире испытывающий кризис самоидентификации (характерный комический пример в российском кинематографе – телесериал «Зайцев + 1» М.Пежемского и др.).

Зарубежная кинопродукция (прежде всего студии Marvel Entertainment LLC), в силу ограниченности репертуара отечественных кинофильмов для подростков и юношества, также востребована для данной возрастной группы, но на особенностях конструирования образа и нарратива, связанного с киногероем в данном контенте, мы останавливаться не будем. Отметим, что многочис-

ленные изданные в традиционном типографском виде в Российской Федерации в последние два десятилетия книги для чтения «для самых маленьких» (романы, повести), раскраски, книги-игры с наклейками, наборы для поделок из бумаги также воспроизводят типичные образы супергероев американской массовой культуры и нами анализироваться также здесь не будут. В немногочисленных случаях в серии «Новые супергерои» могут публиковаться «исторические романы» молодых отечественных авторов, посвященные персонажам отечественной истории, например, русским князьям. Также в магазинах для детей, особенно после просмотра детьми и подростками соответствующих кино- и мультипликационных фильмов, оказываются востребованными новогодние костюмы супергероев для самых маленьких почитателей данного образа (вопрос о традициях косплея как элемента молодежной и даже в отдельных случаях «взрослой» культуры в Российской Федерации мы в данной работе, как и традиции «реконструкторов», не рассматриваем). Отметим также, что при организации турниров по киберспорту и фестивалей косплея в Российской Федерации оказывается востребованной у молодежи и подростков продукция индустрии сувениров с изображением супергероев, а также их воспроизведений в виде пластиковых, резиновых фигурок или мягких игрушек. Можно говорить о реализации механизма фетишизации, свойственной ранним формам религий (почитаемое божество всегда находится с респондентом в виде изображающей его фигурки). Можно говорить, что в данный момент к активной профессиональной жизни в России приходит поколение, родившееся в начале 2000-х гг., выросшее на данных книгах для чтения, книгах-играх о супергероях, а также на фестивалях косплея, особенно популярных в г. Москва в 2010-е гг. Любопытно, что даже на некоторых сериях карт «Тройка» для проезда в транспорте столицы Российской Федерации, которой пользуется в том числе и автор данного материала, неожиданно оказывается воспроизведен профиль одного из супергероев студии Marvel, Росомахи из блокбастера и серии фильмов «Люди Икс». С опорой на образы супергероев проводится реклама новых жилых кварталов для молодежи (строительная группа «Инград», Москва).

ИСТОРИЧЕСКИЕ КОРНИ МОДЕЛИ СУПЕРГЕРОЯ И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ЕЕ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Модель супергероя архетипична (не случайно говорят о неомифологизме созданных на ее основе образов и произведений (Алиев, 2015; Дмитриева, 2015)), она восходит типологически к модели-функции творца (демиурга) в мифологии, наиболее последовательно реализуется при этом в образе «героя» в его изначальном смысле (полубога-получеловека, «полукровки») античной культуры (самый яркий пример – Геракл и его 12 подвигов, смертный близнец из пары Диоскуров Кастор и др.). Можно предположить, что есть художественные жанры, тяготеющие к реализации в системе образов данной модели, а есть – исключающие ее реализацию. Также есть эпохи, тяготеющие к продуцированию данных образов, а есть – исключающие любые проявления в персонажах данной модели. Так, модель супергероя присутствует в образах древнего эпоса (Ахилл и Гектор в «Илиаде» Гомера, например). В роли персонажа, завершающего действие, воздавая персонажам за содеянное ими, в античной трагедии (в данном случае в функции «супергероев» выступают Боги или Близнецы Диоскуры – Кастор и Поллукс), в отечественном былинном творчестве (былинные богатыри, плавно перекочевавшие из народного творчества в отечественную мультипликацию советских, а затем и постсоветских лет: Алеша Попович, Добрыня Никитич, Илья Муромец, Ставр Годинович и др.), может быть представлен почти в любом высоком жанре литературы эпохи классицизма (например, пьеса «Натан Мудрый» и его главный герой у Г.Э.Лессинга), в предреволюционной и революционной литературе (А.И.Тургенев «Накануне», Н. Г. Чернышевский «Что делать?», Э.-Л. Войнич «Овод», А. М. Горький «Песнь о соколе», «Песнь о Буревестнике», «Старуха Изергиль», баллады Н. Тихонова, поэзия И. Сельвинского и Э. Багрицкого). Аналогичный образ присутствовал в литературе соцреализма: как в романном жанре, так и в кинематографе 1930-1940-х гг. Например, Павка Корчагин из романа «Как закалялась стать» Н.Островского и из одноименного киносериала режиссера Н.Мащенко (1973), герои произведений о Великой отечественной войне (в том числе одноименный персонаж книги про бойца «Василий Теркин» А.Т.Твардовского), произведений о революции и гражданской войне (А. Серафимович, «Железный поток», Ю. Трифонов, «Отблеск костра»), об освоении целинных и засушливых почв (Ю. Трифонов, «Утоление жажды» и



др.), о социалистическом строительстве в 1940-1960-е гг. (А.Фадеев, «Черная металлургия» и др.). Затем в литературе и кинематографе наступила эпоха «безгеройности» (главные герои романов и повестей Ю. Трифонова («Дом на Набережной», «Обмен»), персонажи драматургии А. Вампилова («Утиная охота», «Прошлым летом в Чулимске» и др.), герои деревенской прозы В. Белова, В. Астафьева, произведений В. Ерофеева («Москва-Петушки», «Василий Розанов глазами эксцентрика»). Лучше всего описал данный процесс ухода героического А. Башлачев, обозначив временной период «безгеройности» (отсутствия «Колокола») как «время колокольчиков».

Данный процесс исчезновения образа далеко не случаен. «Уход» образа связан с общим разочарованием общества, снижением веры в этику и в героическое, с девальвацией горьковского «В жизни всегда есть место подвигу», с завершением эпохи антропоцентризма. Можно предположить, что одновременно с уходом из произведений (и авторского сознания) образов, созданных по модели супергероя, в литературе растет число произведений комического жанра или существенно повышается её социальный накал, снижается установка на конструктивное созидание действительности.

Модель и образы супергероя могут быть использованы и активно используются в воспитании детей и подростков с целью формирования поведенческого стереотипа, ценностно-мотивационной системы (Cupit, 1996; Anderson & Cavallaro, 2002; Martin, 2007; Джей, 2018). Показательно, что при исчезновении данных образов из культуры в определенные периоды снижается и этический, воспитательный потенциал произведений в целом. Необходимо отметить, что западноевропейская и американская педагогика активно использует воспитательный потенциал модели и образов супергероя, учитывая при этом и «анамнез жизни» персонажа-супергероя (как правило, он формируется в киносюжете из социально стигмированного индивидуума, в том числе ребенка-подкидыша, и может быть полезен для самоидентификации и успешной социализации детей с аналогичной судьбой (Fradkin, Weschenfelder & Mattar Yunes, 2017). В периоды исчезновения данного образа из произведений культуры становится востребованной обратная, релятивистская модель этики и поведения. Если в центре произведения нет положительного образа, воспринимающему его подростку не с кем себя соотнести (Боровикова, 2016). Такая особенность проявляется в литературе в произведениях Ю. Трифонова, например: при соотнесении себя с главным героем его прозы, в частности, романа «Дом на Набережной» (Вадькой Батоном или его другом, претендующим на

роль супермена, Левкой Шулепой), читающий постепенно начинает осознавать, что вслед за персонажем постепенно оказывается вне этики. А главный идеальный персонаж, образ которого близок к модели супергероя – Антон Овчинников – еще в юном возрасте погиб.

В целом, можно сказать, что культуре позднего Модерна (до 1960-х гг.) и Постмодернизма (вторая половина XX в. – начало XXI в.) интерес к модели супергероя, согласно ее свойствам, не должен быть присущ. Присущий «легенде образа» пафос гуманизма и «справедливости для всех» утрачивается или кажется комичным, образ «Бога на машине» из античных трагедий (воздающего персонажам по их делам и разрешающего все проблемы) оказывается уже нереален или не востребован. Хотя, как это не парадоксально, массовая культура, запаздывающая по сравнению с фронтменами высокого искусства по используемым художественным средствам и идеям, характеризующаяся консервативностью, его активно эксплуатирует. Но и в массовой культуре данный образ становится совместимым с комически сниженным образом озорника-трикстера, ниспровергателя традиционных ценностей (наиболее характерные образцы-пародии: за рубежом - фильм «Маска» Ч. Рассела и Л. Гутермана, в России – сериал «Зайцев+1» М. Пежемского и др.), реализуется так называемая «двойная идентичность» героя (Самойлова, 2013, стр. 23).

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Обратимся к истории реализации модели супергероя в образах постсоветского отечественного кинематографа 2000–2010-хх гг., а также в Интернет-чтении для подростков на русском языке (фанфики, комиксы).

Отсчет постсоветской истории возвращения данной модели для конструирования образов персонажей идет от боевиков 1990-х гг., например, кинофильмы «Брат» (1997) и «Брат-2» (2000) А. Балабанова. Можно сказать, что модель супергероя возвращается в культуру первоначально через образ современного «Робин Гуда», чаще – с позиций общества – антигероя, в том числе «вора в законе» («Бандитский Петербург» В. Бортко, А. Константинова и др.).

В 2000-2010 гг. в кинематографе происходит трансформация воплощений данной модели (Борисов, 2010). Примером новейших образцов супергероя являются молодой полицейский Гриша (А. Петров) в сериале «Полицейский с Рублевки» И. Куликова, Меглин (А.

Хабенский) в детективном сериале «Метод» Ю. Быкова. Необходимо отметить, что, имея «сверхспособности», высокую этику, оба названных персонажа все же оказываются двойственными: с позиций общества они не являются нормативными поведенческими образцами: героя А. Петрова постоянно ссылают в другой отдел из-за допущенных им превышений служебных полномочий, герой А. Хабенского является психически больным человеком и преступником-убийцей в прошлом. В образах данных персонажей присутствуют выраженные приметы этического релятивизма, что классическому супергерою американского кино как прототипу было изначально несвойственно. Примеры супергероев в 2000–2010-ее гг. в кинематографе редки, в основном в данной роли выступают представители правоохранительных органов, следователи, «сыщики» (иногда – женщины: например, в сериале «Каменская» Ю. Мороза и А. Марининой) как защитники и гаранты социальной справедливости, законности и порядка. Вопрос о формирующих образ женщины-супергероя в кино- и медиапродукции чертах особенно активно обсуждается в зарубежной науке (Baker & Raney, 2007; Curtis & Cardo, 2018; Green, Howell & Schubart, 2019; Schubart, 2019). Вне детективной тематики образ супергероя, как правило, в новом кино отсутствует или сопровождается комическими лейтмотивами, которые снижают образ, но, согласно наблюдениям исследователей, связаны с эффектом карнавализации и объединяют социум (Самойлова, 2013, стр. 22-23). Супергерой традиционно присутствует в отдельных фильмах о военных событиях, где образы персонажей иногда все еще близки модели супергероя (Боровикова, 2020, стр. 10), как это было в отечественной кинопродукции послевоенных лет. Характерный не-герой поколения показан в фильме «Duxless» Р. Прыгунова по роману С. Минаева «Duxless. Повесть о ненастоящем человеке» (разочарованный молодой человек с установкой эскейпизма, бегства из общества, отрицания общественного уклада). В подростковом кино данные образы отсутствуют. Имеются отдельные успешные кинопроекты в жанре фэнтези, совмещенном с жанром детектива: кинофильмы «Ночной дозор» (2004) и «Дневной дозор» (2005) Т.Бекмамбетова, телесериал «Пятая стража» (2012–2016) В. Пичула и др., также связанные с мотивами детективной и правозащитной деятельности и не всегда этически однозначными героями (многие из них осуществляют свою деятельность супергероев, обладающих особым даром, как бы в наказание за ранее допущенную провинность).

Таким образом, в мире этического и поведенческого релятивизма юношество теряет образец, который в условиях проблем в семье и недоверия к педагогическому окружению данной возрастной группе взять за пределами искусства более негде.

Как подростки и юношество (особенно нуждающиеся в образах для самоидентификации) восполняют недостаток положительных образов в отечественном кино и современной литературе?

Лакуны заполняются с помощью просмотра зарубежной кинопродукции, через чтение самодеятельной интернет-литературы в жанре и стилистике фанфиков (тексты «наивной литературы» по мотивам, как правило, культовых произведений кино- и мультипликационного искусства), с помощью видеоигр и их «прохождений»-стримов с авторскими комментариями игроков, с помощью конструирования себя по внешним критериям супергероя (увлечение фитнесом, бодибилдингом), через восприятие как супергероя деятеля искусства или политического (в том числе протестного) лидера.

Остановимся на каждом из данных путей поиска супергероя современным поколением миллениалов (подростками и юношеством, рожденными в конце 1990-х гг. и после 2000 г.).

Среди комиксов наиболее востребованы жанры манга, в которых в качестве супергероя представлены персонажи традиционной японской культуры или герои аниме (Полякова, 2004). В текстах фанфиков, как правило, образы главных героев также принадлежат первоисточнику из аниме, причем это может быть как суперперсонаж с наличием черт нечеловеческого существа, так и тинейджер (в том числе девушка), наделенный особыми способностями и, прежде всего, волей, несгибаемостью, бесстрашием по отношению к гибели (ценностные качества личности в рамках японской культуры). Часто главным героем фанфиков является излюбленный российскими подростками персонаж Наруто (как таковой, не являющийся супергероем, но претендующий на данную роль).

В компьютерных играх образ супергероя традиционен. При этом вопрос о положительном или негативном влиянии данного продукта на потребителя все еще дискутируется (Керделлан & Грезийон, 2006; Липков, 2007; Макгонилаг, 2018; Ветушинский, Салин, Галанина & др., 2018). Это могут быть локальные игры по образцу различных выпусков Action-adventure «Ведьмак» производства CD Projekt RED по мотивам романов А. Сапковского или сетевые игры по образцу наиболее популярной среди российских подростков

игры «Dota 2» в жанре multiplayer online battle arena, разработанной Valve.

Различия в реализации модели супергероя в образах персонажей всевозможных жанров наглядно проявляются как в фанфиках и манга, так и в компьютерных играх. Классификация может быть составлена по принципу процентного соотношения «человеческого» и «хтонического» (черт монстра) в персонаже. Немаловажен тот факт, что слияние человеческого и монстрообразного также является архетипической чертой, приходит в современную культуру из мифа и бессознательного. Так изображали божеств-демиургов все основные политеистические ранние сообщества (Египет, Месопотамия, Древняя Греция и др.). Чудовища встречают человека в момент оценки его жизненного пути в «Тибетской книге мертвых». В культурах, придерживающихся религиозных представлений о реинкарнации, в нечеловеческое существо может быть превращен греховный человек после смерти. Наличие образов чудовищ характерно для эстетики сна, нередко используемой в произведениях искусства, а также для эстетики нравоучительной сказки. В сюжетах некоторых мифов и нравоучительных сказок в любой культуре имеются разновидности повествования, где рассказывается, что греховный (порочный, злой, горделивый, ленивый и др.) человек на время перевоспитания (или навсегда) превращается в чудовище, некое хтоническое существо (миф об Арахне и Афине в античной Греции, сказки Андерсена в Западной Европе, интернациональный сюжет «Аленький цветочек», трансформация данного сюжета в мультипликационном фильме «Шрек» Э. Адамсона, В.Дженсон (Dreamworks Pictures) и др.).

Можно говорить об активном влиянии на образ супергероя в сетевой компьютерной игре «Dota 2», прежде всего, мифологии и ранних религиозных систем. Именно данные влияния задействуют в подростковой психике ее глубинные слои и пользователь игры, сам не понимая, почему, теряет часы и дни в виртуальных битвах. Доказано нашим пятилетним лонгитюдом (2012–2017 гг.), наблюдениями за пользователями стримов (в исследовании участвовало более 250 информантов), что к окончанию учебного заведения высшего профессионального образования молодой человек зачастую имеет равное число часов, выставленное в дипломе о высшем образовании, и часов, зафиксированных в стримах, проведенных за игрой (Кузина Н. В. & Кузина Л. Б., 2017; Кузина Н. В. & Кузина Л. Б., 2018; Кузина, 2016). Средний пользователь в США, например, регулярно проводит за компьютерными играми 13 часов в неделю (Макгони-

гал, 2018, стр. 15). Можно говорить о возрождении в эстетике данной игры основных типажей сакральных существ, в том числе мотивики «гигантомахии», «битвы Богов» (в понимании истории античной культуры). Помимо самоидентификации с супергероем «хтонического» типа, пользователь игры получает установку на действия, предусматривающие коллективный вооруженный захват неких виртуальных объектов (значимых принадлежащих виртуальному врагу построек, населенных пунктов).

Если главный герой «Ведьмака» и персонажи фанфиков на тему жизни тинейджеров обладают человеческим обликом на 90 %, то персонажи, например, сетевой игры «Dota 2» далеко не всегда могут быть соотнесены с образом человека. Как и в античной мифологии, образы женщин-персонажей, наделенных чудесными качествами, всегда прекрасны (связь с образом богинь), образы персонажей, не идентифицирумых по полу или имеющих мужские имена и некоторые гендерные признаки в одежде и в физиологии, имеют архетипическое сходство с образами хтонических мифологических существ античной или средневековой культуры (образы бестиариев).

Можно говорить о том, что пользователям игр в реальном мире недостает уверенности в своих силах в противостоянии жизненным обстоятельствам. Защитой для них является обличие монстра. Данный прецедент, возможно, связан с формированием модели взаимоотношений с миром согласно диаде Э. Берна – «я плохой» - «мир плохой», когда подростку кажется, что эффективные воздействия на возникающие ситуации можно осуществлять, только превращаясь в монстрообразное существо.

Востребованной оказывается кинопродукция о достигших успеха деятелях спорта: например, фигурного катания, хоккея («Лёд», «Стрельцов» И. Учителя, «Молодежка» С. Арланова, А. Головкова), в образах которых также проявляется некоторый минимальный набор характеристик супергероев. При отсутствии данных кинопроизведений, роль супергероев выполняют реальные представители спорта высоких достижений (отсюда востребованность в Российском медиапространстве образов девушек-победительниц чемпионатов фигурного катания и др.). Характерной чертой эпохи является включение данных реальных образов в художественное пространство, в основном в мюзиклы, построенные на сюжетах сказок, где представительница спорта высоких достижений выступает в роли супергероини («Спящая красавица», ледовое шоу Т. Навки с участием А. Загитовой; «Золушка», ледовое шоу Е. Плющенко с

участием Ю. Липницкой, А. Сотниковой). Данные мюзиклы сращивают реальность и искусство, они востребованы в детской и подростковой аудитории в качестве новогодних постановок, близких жанру мираклей.

Вслед за образами супергероев-представителей спорта высоких достижений, превозмогающих себя в тренировках, в среде юношества становится распространенной установка на выстраивание своего тела по образцу телесности супергероя (активные занятия фитнесом, бодибилдингом). Можно сказать, что интерес к фитнесу и тренажерным залам также связан с распространением в массовой культуре культа супергероя и внешнего подражания ему. Вопрос о соотнесенности образа супергероя и спортивных тренировок также поднимается в современной науке (Nambi, Virani, Jones & Ballantyne, 2019; Mortensen, Fuster, Mehran, Baber & Falk, 2019). Одежду супергероев нередко напоминают выпущенные под известными мировыми брендами костюмы для тренировок, бега, фитнеса.

Последний тип супергероя, занимающий лакуну отсутствующих в искусстве образов, - образ политика (то есть супергероя, утешителя всех страждущих, умеющего созидательными усилиями изменить социальную и природную реальность). По данному типу строятся образы как системных политиков, так и представителей социального протеста. Любопытно, что в пародиях на Д. Трампа нередко он изображается в костюме супермена – то есть электорат чувствует данное сходство образов. В целом образ Президента-супергероя, спасающего государство, традиционен для массовой американской культуры (Трепакова, 2007, стр. 43-44).

Наиболее характерные персонажи в политике, построенные на образе супергероя, – это первые лица нашего государства, прежде всего фигура Президента.

Использование политтехнологий и архетипа супергероя очевидно и при конструировании образа протестных деятелей, которые ориентированы на сбор электората возраста подростков и юношества. Черты супергероя активно использует при проектировании образа А. Навальный, в том числе в популистски выстроенных оборотах речи («Привет, это Навальный!»), в постулируемых ценностях (ориентация на интересы молодых, их будущее и на социальную справедливость), в оформлении протестных акций (используются контрастные цвета, воспроизводящие образ супермена, приковывающие молодежную аудиторию), быстрое перемещение, мобильность (по аналогии с суперменом, находящимся там, где нужна помощь в противостоянии «злу») и др.

ВЫВОДЫ

Таким образом, можно констатировать, что при отсутствии канонических реализаций модели супергероя в образах персонажей произведений официальной (ангажированной) современной отечественной культуры для подростков и молодежи (они появляются в последнее время только в кинофильмах для молодых о спорте высоких достижений – «Лед», «Стрельцов», «Молодежка» и др., а также в детективном жанре и изредка в жанре фэнтези) и при общем ее «нигилизме», в силу востребованности данной модели как образца для самоидентификации, юношество самостоятельно воспроизводит или ищет данную модель и данные образы в компьютерных играх, создает видеостримы игр с собственным «изводом» данной модели и данных образов, порождает произведения «наивной литературы» по мотивам зарубежных культовых произведений искусства, пытается выстроить собственный повседневный образ в соответствии с внешними признаками супергероя (активнейший интерес к фитнесу и т.п.), .увлекается культовыми фигурами из спорта высоких достижений. Сам образ супергероя наиболее успешно используется в политтехнологиях, обеспечивая поддержку со стороны электората (прежде всего со стороны молодежной аудитории), причем как в официальной политике, так и – не менее активно - лидерами протеста.

Необходимо серьезное внимание уделить деятельности отечественной кинематографии, способствовать качественному ее обновлению, прежде всего в части патриотического воспитания подростков и юношества, формирования гордости за историю и культуру своей страны, воссоздания присущей отечественной культуре традиции «героического», выраженной прежде всего в образцах искусства первых советских пятилеток (в литературе, кинематографе, живописи и скульптуре) и направленной на созидание и культивировавшей образ супергероя - стахановца, передовика производства, совершающего невозможное, участвуя в индустриализации, развитии сельского хозяйства, в крупнейших комсомольских стройках. Таков супергерой «по-русски» в нашей исторической традиции: в первую очередь, это человек труда, преобразующий действительность своими деятельными усилиями. Важно, что формирование данного образа в послереволюционной России исторически совпало со становлением образа супермена в американской культуре в момент Великой Депрессии. Очевидно, образ супергероя в современной российской культуре может быть развит

через реабилитацию и восстановление сформированного в раннем советском искусстве понятия «героического». Требуется очень внимательная и кропотливая работа с возможностью привлечения ведущих научных кадров отечественной фундаментальной науки, специализирующихся на данных вопросах. В частности, большой опыт накоплен в Центре исследования проблем безопасности Российской академии наук.

При отсутствии выросших на своей, а не привнесенной, художественной традиции, образов супергероев в современном отечественном искусстве, формирующих мотивационно-ценностную систему молодого человека, есть риск потерять молодое поколение, так как данные технологии – привлечение электората через архетипические образы – могут быть использованы и с целью дестабилизации и создания угроз национальной безопасности (Опалев, 2015; Опалев, 2018).

БЛАГОДАРНОСТИ

Статья подготовлена в рамках Государственного задания ЦИПБ РАН на 2019 год и на плановый период 2020 и 2021 годы (НИР 0006-2020-0001).

Список литературы

Anderson, K. J. & Cavallaro, D. (2002). Parents or Pop Culture? Children's Heroes and Role Models. *Journal Childhood Education,* 78 (3), 161-168. Doi: 10.1080/00 094 056.2002.10522 728

Baker, K. & Raney, A. A. (2007). Equally Super?: Gender-Role Stereotyping of Superheroes in Children's Animated Programs. *Mass Communication and Society,* 10 (1), 25-41. Doi: 10.1080/1 520 543 070 9 337 003

Cupit, C.G. (1996). Superhero Play and Very Human Children. *Early Years. An International Research Journal,* 16 (2), 22-25. Doi: 10.1080/0 957 514 960 160 206

Curtis, N. & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18 (3), 381-396. Doi: 10.1080/14 680 777.2017.1351387

Fradkin, C., Weschenfelder, V. & Mattar Yunes, M.A. (2017). The pre-cloak superhero: A tool for superhero play and intervention. *Pastoral Care in Education. An International Journal of Personal, Social and Emotional Development*, 35 (2), 137-144. Doi: 10.1080/02 643 944.2017.1306874

Green, St., Howell, A. & Schubart, R. (2019). Introduction: 'As if': women in genres of the fantastic, cross-platform entertainments and transmedial engagements.

Continuum. Journal of Media & Cultural Studies, 33 (2), 153-159. Doi: 10.1080/10 304 312.2019.1569381

Martin, J. F. (2007). Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding. *Journal of Moral Education,* 36 (2), 239-250. Doi: 10.1080/0 305 724 070 1 325 381

Mortensen, M.B., Fuster, V., Mehran, R., Baber, U. & Falk, E. (2019). Reply: "Zero": The New Superhero or Superhero in Training? *Journal of the American College of Cardiology*, 74 (18), 2331-2332. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.09.001

Nambi, V., Virani, S.S., Jones, P.H. & Ballantyne, C.M. (2019). "Zero": The New Superhero or Superhero in Training? *Journal of the American College of Cardiology,* 74 (18), 2331. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.08.1033

Schubart, R. (2019). Bulk, breast, and beauty: Negotiating the superhero body in Gal Gadot's Wonder Woman. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies,* 33 (2), 160-172. Doi: 10.1080/10 304 312.2019.1569382

Алиев, Р. Т. (2015). Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры. *PhD Thesis.* Астрахань.

Беляев, Д. А. (2017). Культурно-философская экспликация идеи сверхчеловека. *Doctor Thesis.* Белгород.

Борисов, С.И. (2010*).* Героический образ в жанрах "боевик" и "фильм-комикс" в начале XXI века в кинематографиях США и России. *PhD Thesis.* Москва.

Боровикова, Н. М. (2020). Образ военнослужащего в российском и англо-американском кинематографе XXI века: массовая культура и стереотипы. *PhD Thesis.* Саратов.

Боровикова, Н. М. (2016). Видеопродукция как инструмент конструирования культурной идентичности. *Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки,* (2), 180-186.

Ветушинский, А. С., Салин, А. С., Галанина, Е. В. & др. (2018). *Видеоигры: Введение в исследования.* Томск: Издательский дом Томского государственного университета.

Джей, М. (2018). *Сверхнормальные: Истории, которые делают нас сильнее.* Москва: Манн, Иванов и Фербер.

Дмитриева, Д. Г. (2015). *Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса.* Москва: Изотека.

Илюхина, Ю. В. & Солодова, М. Г. (2019). *Школа супергероев: Образовательная программа по формированию у детей старшего дошкольного возраста предпосылок медиакомпетентности.* Краснодар: Экоинвест.

Керделлан, К. & Грезийон, Г. (2006). *Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых.* Екатеринбург: У-Фактория.

Кузина, Н. В. & Кузина, Л. Б. (2017). Сетевой гейминг как альтернативный мир в подростковой и молодежной контркультуре. В *Тенденции и перспекти-*

вы развития социотехнической среды. Материалы III международной научно-практической конференции (стр. 496-499). Москва.

Кузина, Н. В. & Кузина, Л.Б. (2018). К вопросу о пользе и вреде киберспорта: Игроки в «Dota 2» как представители контркультуры - судьбы и психологические особенности личности (Скрининг 2017 г.). *Психолог*, (3), 19-31.

Кузина Н. В. (2016). Секты и геймерские сообщества как зоны социальных экстремистских угроз: Пути предотвращения и реабилитации. *Наука Красноярья,* 5(4), 8-29.

Липков, А. И. (2007). *Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России.* Москва: Издательство ЛКИ.

Макгонигал, Дж. (2018). *Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир.* Москва: Манн, Иванов и Фербер.

Опалев, А. В. (2018). Этика обеспечения информационной безопасности. *Социально-гуманитарное образование*, 2(2), 84-87.

Опалев, А. В. (2015). Причины радикализма в молодежной среде современного российского общества. *Вестник академии экономической безопасности МВД России,* (6), 31-34.

Полякова, Кс. В. (2004). Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. *PhD Thesis.* Санкт-Петербург.

Самойлова, В. Е. (2013). Трансформация образа трикстера в современной массовой культуре. *PhD Thesis.* Санкт-Петербург.

Трепакова, А. В. (2007). *Ценности американского кино: Жанры, образы, идеи.* Москва: Книжный Дом Университет.

References

Aliev, R. T. (2015). Comic Book Hero as a Reflection of the Neomythological Paradigm of American Mass Culture. *PhD Thesis.* Astrakhan. (In Russian)

Anderson, K. J. & Cavallaro, D. (2002). Parents or Pop Culture? Children's Heroes and Role Models. *Journal Childhood Education,* 78 (3), 161-168. Doi: 10.1080/00 094 056.2002.10522 728

Baker, K. & Raney, A. A. (2007). Equally Super?: Gender-Role Stereotyping of Superheroes in Children's Animated Programs. *Mass Communication and Society,* 10 (1), 25-41. Doi: 10.1080/1 520 543 070 9 337 003

Belyaev, D. A. (2017). Cultural and Philosophical Exploration of the Superman Idea. *Doctor Thesis.* (In Russian)

Borisov, S.I. (2010). Heroic image in the genres of "action movie" and "film-comix" in the early XXI century in the U.S. and Russian cinematographs. *PhD Thesis.* Moscow. (In Russian)

Borovikova, N. M. (2016). Video Production as a Tool for Constructing Cultural Identity. *Izvestia Tula State University. Humanities*, (2), 180-186. (In Russian)

Borovikova, N.M. (2020). The image of the serviceman in the Russian and Anglo-American Cinema of the XXI century: mass culture and stereotypes. *PhD Thesis.* Saratov. (In Russian)

Cousin N. V. (2016). Sects and gaming communities as zones of social extremist threats: Ways of prevention and rehabilitation. *Science of Krasnoyarsk region*, (5(4), 8-29. (In Russian)

Cousin, N.V. & Cousin, L.B. (2017). Network gaming as an alternative world in adolescent and youth counter culture. In *Trends and Prospects of Socio-technical Environment Development. Proceedings of the III International Scientific and Practical Conference* (pp. 496-499). Moscow. (In Russian)

Cupit, C.G. (1996). Superhero Play and Very Human Children. *Early Years. An International Research Journal,* 16 (2), 22-25. Doi: 10.1080/0 957 514 960 160 206

Curtis, N. & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18 (3), 381-396. Doi: 10.1080/14 680 777.2017.1351387

Dmitrieva, D. G. (2015). *The Age of Superheroes: The origins, history, and ideology of the American comic book*. Moscow: Isotech. (In Russian)

Fradkin, C., Weschenfelder, V. & Mattar Yunes, M.A. (2017). The pre-cloak superhero: A tool for superhero play and intervention. *Pastoral Care in Education. An International Journal of Personal, Social and Emotional Development*, 35 (2), 137-144. Doi: 10.1080/02 643 944.2017.1306874

Green, St., Howell, A. & Schubart, R. (2019). Introduction: 'As if': women in genres of the fantastic, cross-platform entertainments and transmedial engagements. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 33 (2), 153-159. Doi: 10.1080/10 304 312.2019.1569381

Ilyukhina, Yu. V. & Solodova, M. G. (2019). *Superheroes School: Educational program for the formation of media-competence prerequisites in older preschool children.* Krasnodar: Ecoinvest. (In Russian)

Jay, M. (2018). *Supernormal: Stories that make us stronger*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber. (In Russian)

Kerdellan, K. & Grezion, G. (2006). *Processor Children: How the Internet and video games shape tomorrow's adults.* Yekaterinburg: U-Factoria. (In Russian)

Kuzina, N. V. & Kuzina, L .B. (2018). To the question of benefit and harm of cybersports: Players in "Dota 2" as representatives of counterculture - destinies and psychological features of personality (Screening 2017). *Psychologist*, (3), 19-31. (In Russian)

Lipkov, A. I. (2007). *Pandora's Box. Phenomenon of computer games in the world and in Russia.* Moscow: LKI Publishing House. (In Russian)

Martin, J. F. (2007). Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding. *Journal of Moral Education,* 36 (2), 239-250. Doi: 10.1080/0 305 724 070 1 325 381

McGonigal, J. (2018). *The reality is in question: Why games make us better and how they can change the world.* Moscow: Mann, Ivanov and Ferber. (In Russian)

Mortensen, M.B., Fuster, V., Mehran, R., Baber, U. & Falk, E. (2019). Reply: "Zero": The New Superhero or Superhero in Training? *Journal of the American College of Cardiology*, 74 (18), 2331-2332. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.09.001

Nambi, V., Virani, S.S., Jones, P.H. & Ballantyne, C.M. (2019). "Zero": The New Superhero or Superhero in Training? *Journal of the American College of Cardiology,* 74 (18), 2331. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.08.1033

Opalev, A. V. (2015). Reasons for radicalism in the youth environment of modern Russian society. *Bulletin of the Academy of Economic Security of the Russian Ministry of Internal Affairs*, (6), 31-34. (In Russian)

Opalev, A. V. (2018). Ethics of Information Security. *Social and Humanities Education,* 2(2), 84-87. (In Russian)

Polyakova, Ks. B. (2004). Establishment of the semiotic system of American comic book and Japanese manga. *PhD Thesis.* St. Petersburg. (In Russian)

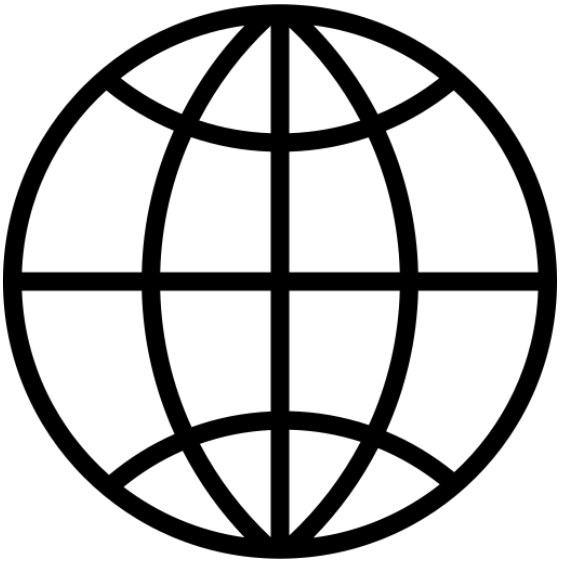
Samoilova, V. E. (2013). Transformation of the image of the tricster in contemporary mass culture. *PhD Thesis.* St. Petersburg. (In Russian)

Schubart, R. (2019). Bulk, breast, and beauty: Negotiating the superhero body in Gal Gadot's Wonder Woman. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies,* 33 (2), 160-172. Doi: 10.1080/10 304 312.2019.1569382

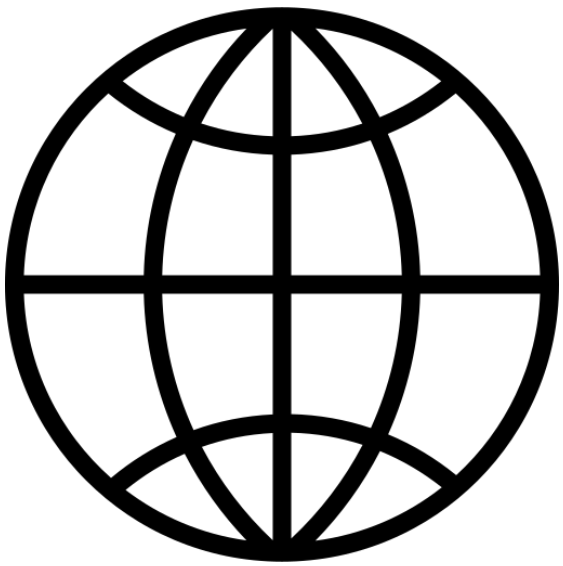
Trepakova, A. V. (2007*). The Values of American Cinema: Genres, Images, Ideas.* Moscow: Book House University. (In Russian)

Vetushinsky, A. S., Salin, A. S., Galanina, E. V. & others. (2018). *Video games: Introduction to research.* Tomsk: Tomsk State University Publishing House. (In Russian)

Global & Local Superhero



Глобальный и локальный супергерой



Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Глобальный и локальный супергерой | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.118

THE BEGINNING OF UKRMAN – A FIGHTER AGAINST THE EVIL AND THE CORONAVIRUS

Anja Lange (a)

(a) Kyrgyz-German Institute of Applied Informatics "INAI". Bishkek, Kyrgyz Republic.
Email: anja.dsc[at]gmail.com

Abstract

Comics have a big task in Ukraine: Through them nation is built, historical events are discussed and identity is constructed. In 2018 Ukraine's first superhero was introduced: UKRMAN. In the past, the Cossacks have been the heroes of Ukraine and were also portrayed in various comics. But in a time when the national integrity of Ukraine is tested through an armed conflict in the East, a new superhero is sorely needed. The comic combines the past (Communist era with the Chernobyl nuclear accident) and the present of Ukraine in a unique way. The article will show why the implementation of a new superhero (especially his look, his behavior and the background of the plot) is necessary for Ukrainian nation building. The symbols UKRMAN uses tend to unify the country by giving it a superhero everybody can identify him- or herself with. The message of the comic is that someone does not have to wear a cape to be depicted as a hero. The comic as the beginning of a project with videos and merchandise is the first one of that kind in Ukraine.

Keywords

Ukraine; Revolution; War; Superhero; Super Powers; Chernobyl Nuclear Accident; Captain America; Nation Building; Identity; Ukrainian Comics

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Global & Local Superhero | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.118

НАЧАЛО УКРМЕНА – БОРЕЦ ПРОТИВ ЗЛА И КОРОНАВИРУСА

Ланге Аня (a)

(a) Кыргызско-Германский институт прикладной информатики. Бишкек, Кыргызстан.
Email: anja.dsc[at]gmail.com

Аннотация

У комиксов большая задача в Украине: с их помощью строится нация, обсуждаются исторические события, выстраивается идентичность. В 2018 году в Украине появился первый супергерой: Укрмен. В прошлом казаки были героями Украины и изображались в различных комиксах. Но в то время, когда национальная целостность Украины проверяется вооруженным конфликтом на Востоке, необходимость в новом супергерое ощущается остро. В комиксе уникальным образом сочетаются прошлое (коммунистическая эпоха с Чернобыльской атомной аварией) и настоящее Украины. В статье будет показано, почему появление нового супергероя (с его внешним видом, поведением и фоном сюжета) так необходимо для строительства украинской нации. Символы, которые использует Укрмен, направлены на объединение страны, давая ей супергероя, с которым каждый может идентифицировать себя. Послание комикса заключается в том, что человеку не обязательно носить плащ, чтобы быть героем. Комикс, будучи основой проекта с видеороликами и сувенирами, является первым подобным явлением в Украине.

Ключевые слова

Украина; Революция; Война; Супергерой; Супердержавы; Авария на Чернобыльской атомной электростанции; Капитан Америка; Государственное строительство; Идентичность; Украинские комиксы

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

INTRODUCTION

In Ukraine the comic industry is still in its infancy. Recently, the comic market began to develop, more and more comics are translated into Ukrainian and are published in Ukraine. Ukraine has colorful heroes in its comics but until 2018, there has never been a western comic style superhero. Now, UKRMAN is published and marks a turning point of Ukrainian comic industry. There has been a huge marketing campaign and many reviews have been made popularizing the comic genre in the whole country. The comic also seems to be controversial, yet it refers to the recent events in Ukraine, i.e. the Maidan revolution and the armed conflict in the Eastern part of Ukraine.

This article will show the discourse about the comic, explain some key points of Ukrainian comic book industry and show the main motifs of the comic. Even though the comic plays in Kyiv and is not directly referring to the current situation in Ukraine, there are some strong references to it. The article will show how the nation building process is combined with comics and which role does UKRMAN play. The question will be answered why an Ukrainian superhero was sorely needed in the 21st century. What are his tasks? How is he portrayed? What is the message of the comic? Those questions will be answered in this article.

INFORMATION ABOUT THE COMIC

Ukraine has a new superhero: UKRMAN. On the cover of the first issue (“The Beginning” – “Pochatok”) he is standing in a yellow-blue suit in the city center of Kyiv, the capital of Ukraine. The first issue of UKRMAN is a small book of 64 pages and was published in 2018 by the publishing House MOTHERTONGUE (“Ridna Mova”) in Kyiv. The comic series of the publishing house is called “FLAT Company”. “Riudna Mova” is also publishing American comics in Ukrainian. The comic is the first superhero comics of Ukraine. Anatoliy Tyahur, one of the authors of UKRMAN, announced the project in 2014 under the title “UKRMAN – is You!” The project was created to encourage and inspire people to be educated, polite, fair, brave, courageous, help others, involve people in a healthy lifestyle (State Intellectual Property Service of Ukraine Bulletin, Nr. 55 080). On the official homepage there is a promotion video about the comic and the comic also has an official YouTube channel. Though the first issues is called “The Beginning” until now there is no sequel announced. The comic is a softcover unusual for Ukrainian comics, most of them are hardcover books.

SUMMARY OF THE FIRST ISSUE OF THE COMIC

UKRMAN – THE BEGINNING is the first issue of the new Superhero coming from Ukraine. But UKRMAN is not an origin story of a superhero. We don't see how the young man becomes a superhero, he already is a hero in the comic (and also well known by the society). The comic introduces UKRMAN as a young man being a student at the Chemical Institute of Kyiv. His name is Bohdan Belyi, he is shown with his Friends Zlata and Yurii, but only Yurii knows about his secret identity. Zlata, a girl with red hair, is secretly in love with UKRMAN, she draws him in the lessons and at home. Also, she seems to have extrasensory powers because she sees a later-on-fight of UKRMAN.

The comic starts with a brief introduction of the situation: Due to the nuclear accident in Chernobyl in 1986 a huge concentration of nuclear material was exposed and caused mutations in the human DNA. A rapid reaction force called "86" is built and has the task to protect the civilization against the evil mutants. The evil mutants already caught by the special force "86" are held captured in a secret prison specially made for those mutants.

The next panels show the secret laboratory of Dr. Khimikata ("Chemical"). He does experiments with Plutonium on human beings. He seems to cause the mutations having captured a healthy young man he wants to inject Plutonium to start mutations. His Plutonium came to an end and he sends a huge mutant named Buice (he looks similar like "The Thing" of Fantastic 4 or "Doomsday") to steal more Plutonium. The evil mutant robs the vehicle with the Plutonium, Bohdan sees this on television and suits up to become UKRMAN and fights the evil mutant Buice.

A small flashback shows how Bohdan stepped up for the first time (without a cape and a suit). He rescued the son of his Chemical professor. This small boy dies, before his death he gives Bohdan a sheet of paper where he was drawing the superhero and he wrote: "YOU ARE UKRMAN!" The same guy who killed the small boy is now the mutant who steals the Plutonium. UKRMAN fights the evil mutant and the special force is arresting him. The friend of Bohdan, Yurii, who also studies chemistry, took a blood sample of the mutant and finds out that this much radiation could not come from the nuclear accident. In the end, Doktor Chemical is shown screaming "UKRMAN, this is just the beginning!". Zlata once again draws UKRMAN but with herself as the hero. That could be a forecast to sequels with Zlata as the hero.

THE DISCOURSE ABOUT THE COMIC UKRMAN

The following chapter tends to summarize some of the comments about the published graphic novel. The echo by the media was a strong one, the comic was widely reviewed. The Blogger Myron calls UKRMAN not a graphic novel but an ordinary comic: It has a superhero, a super villain, dynamical action scenes, mutants, drama and so on (Myron, 2018). With no sense of humor and one-sided personage, Pitnyk and Pitnyk say that the comic to be not developed enough. Reyns (2018) states that the money of the marketing campaign would have been invested in a better way in the plot. It will be shown later that the plot of the comic is often criticized by the audience. The Internet bookstore Yakaboo calls UKRMAN "a post-apocalyptic action saga for saving the Ukrainian capital" (Yakaboo, 2019). The alternative reality and the question what could have happen after the Chernobyl nuclear accident took place are some of the main questions of the comic. The obvious references to the symbols of Ukraine was also a point many critics noticed. The name and portray of UKRMAN includes obviously the absolute idea of a national hero (Pitnyk & Pitnyk, 2019). Reyns states that even without garlic and horylka, typical entities picked for Ukraine, the comic shows a modern portray of Ukraine (Reyns, 2018). As we will see later, the Ukrainian symbols and entities are not always depicted as positive.

One critical point has been the similarity between the American comics and UKRMAN. Myron criticizes that UKRMAN almost looks like the small brother of Steve Rogers, he also has superpowers and even the way he talks is inspired by Captain America (Myron, 2018). The comparison between UKRMAN and Captain America will also play a role later, some other critics also pointed out that parallel. His superpowers are somehow not specified, he seems to be super strong, but there is not a special introduction of his super powers (Reyns, 2018) which leaves the reader puzzled. Most introductions of super heroes begin with an origin story where the background and the super powers are introduced.

Another point of critique is the lack of originality. The plot twists end without even beginning. Despite the large volume and good printing for both Ukrainian comics, Ukrman's adventures significantly lack originality (Pitnyk & Pitnyk, 2019). Pitnyk and Pitnyk state that the background story of the Chernobyl accident to be the reason for mutations is not very creative.

The whole appearance of the comic is widely reviewed very positive: The book is not very thick but it is said to be stable, the paper has a good quality and the drawings and the whole layout looks very professional (Myron, 2018; Reyns, 2018; Pitynk & Pitynk, 2019).

THE SUPERHERO IN THE UKRAINIAN LITERATURE

First of all, the term "Superhero" should be defined to make sure what we are talking about. A superhero "is a figure that touches centrally on the likely future of humans" (Rosenberg & MacFarland Coogan, 2013, p. XVIII). A superhero is a person "whose extraordinary or 'superhuman' powers are often displayed in a fight against crime and assorted villains, who in turn often display superhuman abilities" (Britannica, 2017). The comic book industry "has built up its own lively and heuristic critical discourse (...)" (Reynolds, 1992, p. 7). Reynolds (loc. cit) also states that superheroes are a "body of contemporary mythology". The superhuman aspect is very strong: Mostly, superheroes have huge power or ability that they gained by accident or from extraterrestrial material. When we look at the just given definition it becomes obvious that until 2018, there has not been in Ukraine such a person like a superhero. But Ukraine had other heroes in comics that will be shown in the following paragraph.

In Ukraine comics are still depicted as a medium for children (Lange, 2017, p. 160). Comics and graphic Novels are winning prices for "The best children's book" (as did Daohopak in 2012), there is not yet a literature price just for comics, therefore they are put in the children's corner). A wide stereotype about comics could be put into the following words: "Stories told with pictures and words cannot be approached seriously and are therefore good only for children« (Mburianyk, 2013).

Often in the beginning of the comics there is an introduction for the reader how to read the comic (as in Daohopak, Prasolov, Chebykin, Kolov, 2012, p. 6). The printed UKRMAN comic has no such introduction, probably because there have been numerous publications of comics in the last years and the editors assume that the audience knows how to read a comic. The above given information that comics are just for children can also be seen at the homepage of UKRMAN: There the target group of the superhero comic are introduced: Children, teenagers and adults:



Fig. 1. The target group of the comic. https://ukrman.ua [26.08.2020][1]

Ukrainians went through all possible upheavals of the twentieth century without the participation of superheroes (Kvitka, 2019). At least there have been comics in Ukrainian literature. M. Burianyk gives an overview of the history of the Ukrainian comic. He states: "It is difficult to understand whether those examples have ever been published or are just fan translations available only on the internet" (M. Burianyk, 2015). Comic artist Ihor Barnko states that in the Soviet Union there have been no comics at all (Gavrishova, 2015). That is not entirely true. There have been comics but they have lived in the shadow. As the first comic of Ukraine is depicted "Chornoknyzhnyk z chornohory" (The Warlock from Montenegro) published by Yaroslav Vilshenko in 1921. This comic was republished in 2016. It contained patriotic elements showing the country of Ukraine in the person of a woman at the end of the comic (Sodomora, 2016). After the first comic of Ukraine, comic fans had to wait almost until the independence of the country to read the next published comic. In 1990 "Shovkova Derzhava" (Silk State) was published. After the Independence of Ukraine, many more comics were issued. Uncomics, an Ukrainian project which aims to make Ukrainian and international comics more popular to Ukrainian auditory, also finds the Ukrainian superhero in that time: The Cossacks. Buiviter, a comic about a legendary Ukrainian Cossack, became popular in 1995 (Uncomics, 2019). "The Ukrainian Cossack has come to symbolize Ukraine's ethnic image, much like the medieval knight of Western Europe or the Samurai of Japan" (Matychak, 2019). The Ukrainian Western hero and later superhero was the Cossack. That can also be underlined with historical facts: The Zaporozhian Cossacks are depicted to be the first building a purely Ukrainian society (Matychak, 2019). Therefore, the Cossack myth is still very important for the young nation of Ukraine. A Cossack battalion also has been present at the Maidan revolution in Kyiv. The Cossacks are also motifs in later comics like "Daohopak" (2013 and still ongoing, 3 issues so far). In 2015, "Ukrayinski superheroyi" (Ukrainian superhero) were published, a comic where Cossacks were fighting during the armed conflict in the East of Ukraine. Here, the message was: Ukrainian superheroes: That is the Kobzar [the musical instrument of the Cossacks), dill, Cyborgs and faith (Lvivskyi Portal, 2015).

Furthermore in 2013 there was published a comic about the "History of the Independent Ukraine", in 2016 the "Khroniky Aptauna" (Uptown Chronicles) were issued, the topic of this comic is the corruption in

1 "Children will intuitive understand the colorful illustrations. Teenagers: The main hero will be close fort hem because he is in the same age. Adults: Interesting and entertaining topic." [Translation by A.L.]

Ukraine. 2017 “Volya” (The Will) was issued showing an alternative history of Ukraine in 1918. In 2020 the graphic novel “Kiberkray” (Cyberend) shows an alternative history of the 80s of Ukraine. The War in the Eastern part of Ukraine was the topic of the comics “Kiborhy” (Cyborgs) published in 2018. Here, the defenders of the airport of Donetsk are shown. In 2020 “Istoriya z Maydanu” – History of the Maidan was published showing the events of the revolution in 2014 in Kyiv.

Besides the presented comics, also Science-Fiction work does exist (“Son” – The Dream, “Svit 912” – The World 912 and “Sarcophagus”). But it is obvious that some comics do have a special function in Ukraine:

- They create identity by showing past or present events and historical symbols and personage
- They accentuate moments of the Ukrainian past that are still relevant for the present day, like Cossacks, the first Ukrainian nation, the revolution of dignity in 2014 bringing those events into the public discourse.
- They deal with the concept of Ukrainian identity, nation and the statehood of Ukraine, also (in present days) with the defense of that nation. In the past the Cossacks were building and defending the Ukrainian nation, nowadays, the soldiers in the Eastern part of Ukraine do that job.

The following quote seems to be a good summary to the above said:

Comics became yet another platform for discussion (Pitnyk & Pitnyk, 2019). Especially after the events of 2014 patriotic comics were published. The heroism of 2014 stimulated creativity (Radio Svoboda, 2018). Numerous books, poems and novels were published about the Maidan-revolution. Ukrainian language became much more important and the symbols of Ukraine are omnipresent in Ukraine. That leads to yet another important fact: The developing of the comic book industry in Ukraine. Not only there are published much more comics in Ukrainian, but also foreign comics, especially American ones, are translated and published in Ukrainian (Radio Svoboda, 2018). Yet 10 years ago the only comics that could be bought in Ukraine were the small-scale Ukrainian ones and some translated in Russian. The translational industry also discovered their interest for comics recently.

THE MESSAGE OF UKRMAN

In 2018, a new superhero joined Ukrainian comics: Not Cossacks or soldiers, but an ordinary student who is stepping up to defend evil. In the comic, Bohdan says remarkable words: “To do good deeds, you don’t need

a costume" (Levchenko & Tyahur, 2018, p. 12). In the line of the previous comics UKRMAN stands out: He seems to have special abilities due to the nuclear catastrophe. But the message behind the comic is clear: Everybody could be UKRMAN. Everybody could do good deeds; you don't need to be superhero. To underline that, Bohdan is shown as a good man, he lives in a small flat with his dog. He is shown as a good student and a kind person who has friends and is helping other people. Especially the "birth hour of UKRMAN", the car accident of the Chemical professor when Bohdan rescues the son from being taken by the evil mutant. He steps up to make a difference, he becomes an inspiration for other people. It is not clear whether Bohdan already had his super powers already during the car accident. But the sheer fact that he is helping the professor and avoids the kidnapping of the son makes the message effective.

This message is repeated several times in the many media channels of UKRMAN: The official Facebook page of UKRMAN states the message of the comic: In Ukraine there are numerous people that could be called superhero! (Facebook UKRMAN, 2020) Also the marketing video on You Tube contains this message.

Why put such a message in a comic book? What consequences could this message have? Romagnoli and Pagnucci (2013, p. 81) state that a message laid in comics can be very powerful. They refer to the Superman comics in the late 30s. At that time, the comic was also part of a radio show where the image of him flying through the city with his billowing cape was introduced. "Superman lets us believe that a man can fly" (Romagnoli & Pagnucci, loc. cit.). A message transported by media (that could be a printed comic book or a radio broadcast) can be very powerful to people. The message of UKRMAN, transported in the comic, in the marketing announcement through the website and Facebook and part of the project initiated by the authors, could be powerful to especially young readers that are the target group of the comic. After the Maidan revolution it is every single Ukrainian needed to re-build the nation.

The message of the comic was discussed above: You don't need to wear a costume to be a hero. Myron (2018) criticizes that stereotypical phrase. She says that for sure no one is talking like that. The moral of the comics is shown too obvious in her meaning.

A SUPERHERO – A WESTERN PHENOMENON?

We took a close look at the history of the Ukrainian comics and we have the impression that there never have been superheroes in Ukrainian comics. Did Ukraine never need a superhero (but today does)? Is the con-

cept of a superhero a typical Western entity? Does Eastern Europe not need a superhero?

Superheroes are nowadays very present at cinemas all over the world. The Dark Knight Trilogy by Christopher Nolan is depicted as a very important moment in the superhero genre. "It was the turning point in western cinema and ushered in what is now referred to as the *Age of Superheroes*" (accentuation by the author; Singh, 2017). Eastern Europe definitely takes part in that, in all cinemas of Ukraine the Western superhero movies were shown.

"The superhero genre has moved into the position held by the Western genre for most of the 20th century, when it served as a useful metaphorical way of discussing immigration, Americanization, urbanization, American identity, changing concepts of race and gender, individualism [...]" (Rosenberg & MacFarland Coogan, 2013, p. XVII). Eastern Europe never had the genre of Western. But today it has superheroes. How did that happen?

It seems to be important to have a closer look to the structure of the societies of the West and the East. In the East (one example could be the Soviet System or today's China) societies are built on the collective nature of social obligation, while other societies, mostly Western ones, are much more individualistic (Markus & Kitayama, 1990). The Cossacks were always groups of people. The leaders, the so-called Hetman, is a single man, but he has his horde behind him. On the contrary, superheroes are mostly single people with superpowers who are rescuing the world. Of course, there always have been groups of superheroes (like The Avengers of the Justice League), but most superheroes are on their own. Superheroes do seem to be an "invention" of the Western countries and seem to reflect the structure of the society. Nowadays things are changing, also the rest of the world is experiencing a superhero hype and an Americanization with global brands like Mc Donald's or Starbucks coming from America. "And it's not just America – markets in Europe and Asia (especially China) have also embraced superheroes" (Berryhill, 2018). Why now a superhero in a Western style like Captain America? This could be explained with the following statement: "Through the years, comic book characters have addressed political, personal, and social issues, inspiring the American public along the way" (Invaluable, 2018). Superheroes deal often with political and social issues and were also inspired by actual events (Captain America was created in the Second World War, Green Lantern was inspired by a subway accident) (Invaluable, 2018). Superheroes therefore were never intended to exist in a parallel universe but they were inspired by real events and created to face the same problems as moral people do: War,

terror, the evil, love and sacrifices. The Eastern societies also become more and more Westernized. It seems to be logical that also the idea of a Western superhero is embraced in the East. That hero deals with entities from the past, the present and the future. And in Ukraine, as the following chapter will show, there is a lot to deal with.

COPING WITH THE PAST, THE PRESENT AND THE FUTURE

In the comic, the foreword is about the nuclear accident at Chernobyl but it takes place in the present times. As we see the comic tries to build a bridge between the past and today. The Chernobyl nuclear accident took place in the biggest nuclear plant of the USSR (Perrineau, p. 4). "For millions of people on this planet, the explosion of the fourth reactor of the Chernobyl nuclear power plant on April 26, 1986 divided life into two parts: *before* and *after*" (accentuation by the author; Nesterenko, Nesterenko & Yablokov, 2009, p. 1). Maybe this quote makes the paradox clear: Why would someone publish a comic in 2018 which refers to a nuclear catastrophe that happened 32 years ago? The nuclear accident is still very relevant for today's people in Ukraine. In 2019 for example Sergey Belyakov published a book with his experiences as a Liquidator in Chernobyl. He asks himself what would have happen when at that time the people would have had the communication tools of today (Belyakov, 2019, p. 3). The Chernobyl nuclear catastrophe still does play a role in the life of those who live in the territory of the nuclear cloud. "In 2018, the United Nations Scientific Committee on the Effects of Atomic Radiation (UNSCEAR) reported that the accident also was responsible for nearly 20,000 documented cases of thyroid cancer among individuals who were under 18 years of age at the time of the accident in the three affected countries including Belarus, Ukraine and the Russian Federation." (Nuclear Energy Institute, 2019). The consequences of the nuclear catastrophe are still present today: The individual faith of the people was changed and the faith of societies was changed. The comics promotional text starts with the following words: "Our world will never be the same again" (UKRMAN Homepage) To place the setting in reference to the nuclear accident is also rooted in urban legends still present today: Litash states that there are many myths about mutant people living in the closed zone around the contaminated city of Prypiat (Litash, 2018).

Above it was said that UKRMAN is made to be an inspiration for ordinary people and that superheroes are inspired by real events and cope

with ordinary problems. How about UKRMAN? Why is the comic set in today's world dealing with the past?

Ukraine has some difficulties with its past. There seems to be a constant struggle in the country about the sovereignty of interpretation: Was the countries past defined by the Soviets (i.e. Russians) or by the country's own nation attempts? What consequences did the Soviet regime had and still has in the society? Ukrainian as a language was banned in the Russian Empire for a long time, the educated Ukrainians were expected to speak and write in Russian and Ukrainian literature and culture just existed in the shadows. "This denial of Ukraine's national distinctiveness had major implications for modern Russian and Ukrainian identities" (Yekelchyk, 2014). One has to understand that in Ukraine nation building is still an ongoing process. "In the twenty-three years since the Soviet collapse, the political elites in Russia and Ukraine learned to exploit the ambiguous sense of identity in both countries" (Yekelchyk, 2014). The Ukrainian identity is still in the making. The country has to decide their memory of history. After 2013, streets, places and cities named after Communists have been renamed. "Ukraine has changed the way it looks at the recent past, particularly the events [...] that were so controversial, painful, and remain in people`s memories" (Marples, 2013, p. 238). The above said struggle with the events of the past, the history that is still influencing the present and the nation building of Ukraine seem to be perfect to be portrayed in a comic. As it was shown above, most of the comics in Ukraine do refer to national historical events and personage. Ndalianis (2007, p. 1) sees the huge success of comics because of that relevance: "The crisis in global identity that followed the devastating events of September 11 2001 is frequently cited in the media as catalyst for the superhero's revived success." When identity is at stake, a superhero can bring calm into the storm. He becomes the figure of identity for many people. "Superheroes have never operated in a vacuum" (Ndalianis, 2007, p. 3) but they are rooted in the society and history and often have a message to tell. This message discussed above comes in UKRMAN with a strong national context, symbols and colors.

THE MEANING OF COLORS AND SYMBOLS IN UKRMAN

This chapter tries to answer the question: Why is it necessary to introduce yet another superhero? Do we not have enough superheroes in the world? It is no wonder that the Ukrainians tend to have their own superhero. In the chapter above it became clear that Ukraine struggles with its past. Ndaliani sees this as a perfect basis for introducing superheroes.

"Whether conscious or unconscious, hero narratives give substance to certain ideological myths about the society they address (Ndaliani, 2007, p. 3).

On the cover and also on the homepage, UKRMAN is portrayed in a yellow-blue suit. He has no cape but a hood that is hiding his eyes.

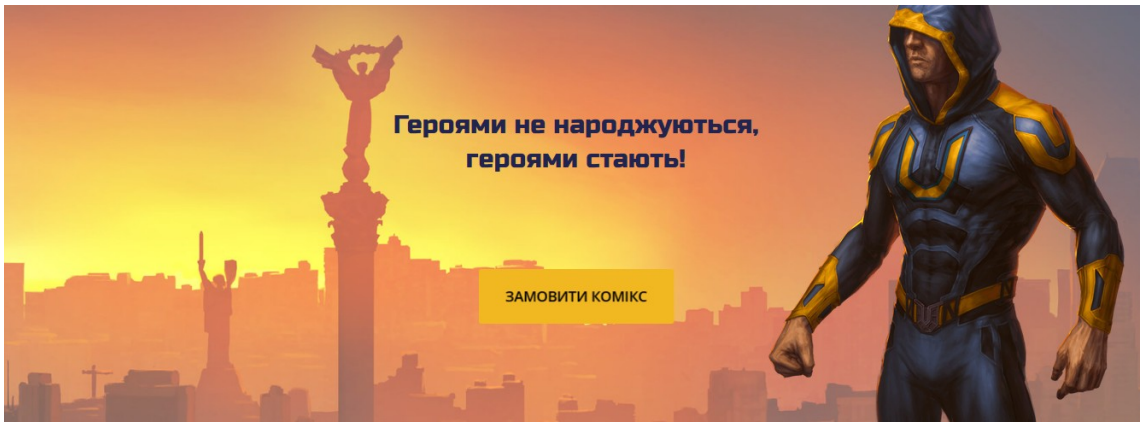


Fig. 2. UKRMAN Homepage [26.08.2020][1]

The colors are the same as the Ukrainian flag: Yellow and blue. The "U" on the chest of UKRMAN looks similar to the trident of the Ukrainian herb.



Fig. 3. Trident of Ukraine in the colors blue and yellow (Document Nr. 2137, 1992)

1 Heroes are not born, heroes are made.

The history of Ukraine and the history of its national symbols is closely linked together and show the importance of a Ukrainian superhero who is portrayed in yellow and blue.

In August 1991, Ukraine became an independent state. The Soviet Union collapsed. The young state was in need to choose new national symbols. In 1992, as seen above in Document Nr. 2137, the Ukrainian State declared its new symbols: The Trident and the yellow and blue flag. But the implementation does not mean that all people suddenly feel represented by those symbols. "Ukraine's national flag, emblem and anthem have a long history and national status but have yet to become true national symbols "(Rukkas, 2012). In 2013, the so called „Euromaidan" began in Kyiv after President Yanukovych refused to sign the Association Agreement with the European Union. The mostly young protestants were gathering together in the end of November 2013 leaving the Independence Square of Kyiv (Maidan Nezalezhnosti) just in June 2014. Numerous Ukrainian flags and coats of Arms could be seen at the Maidan in Kyiv and also throughout the whole country. "Those events fundamentally changed the attitude to state symbols." (Volynsky, 2019) To understand the importance of the national symbols for Ukrainians, Oleksandr Volynsky should be cited. He puts this into very emotional words: Thousands of flags of a free independent country, which is fighting and building its future and is striving to move away from a post-empire towards a community of democratic European states, are raised across Ukraine... By the way, the symbols of the European Union are also blue and yellow ,by an amazing coincidence.'" (Volynsky, 2019) So it can be seen that the national symbols became important after the Maidan in 2013. I think that it is no coincidence that UKRMAN has a very strong reference to the national symbols of Ukraine.

The strong national symbols and colors remind us about Captain America.

There are significant parallels also seen by some reviewers: UKRMAN does a lot look similar to Captain America (Myron, 2018). The muscles and the fact that one man is fighting for his country and for the good does also unite them. Although UKRMAN has no shield or other weapons or gadgets (just his fists), he also fights like Captain America. The strong reference to the national colors and even the initial letter of the country's name they are fighting for (Captain America has an "A" on his forehead and UKRMAN wears an "U" on his chest) are also obvious similarities. UKRMAN could be called "Captain Ukraine".



Fig .4. Cover of the comic Captain America # 109 published in 1969 (Comics.org)



Fig. 5. The cover of the first issue of UKRMAN (ukrman.ua)

There are significant parallels also seen by some reviewers: UKRMAN does a lot look similar to Captain America (Myron, 2018). The muscles and the fact that one man is fighting for his country and for the good does also unite them. Although UKRMAN has no shield or other weapons or gadgets (just his fists), he also fights like Captain America. The strong reference to the national colors and even the initial letter of the country's name they are fighting for (Captain America has an "A" on his forehead and UKRMAN wears an "U" on his chest) are also obvious similarities. UKRMAN could be called "Captain Ukraine".

The background on the cover (see Image 2) shows the city center of Kyiv with two very significant sights of Kyiv: The Statue of Independence (at the Independence Square) and the Motherland Monument are shown. The Statue of Independence are a symbol for the history of Ukraine since 1991. Symbolic for Soviet Times is the Motherland Monument (with its Museum of the Second World War). Interestingly, we can see that both Monuments are depicted as the symbols of Kyiv. This is not a coincidence.

The authors could also have chosen other sights of Kyiv, as for example the St. Sophia Cathedral or the St. Andrew's Church. They chose the two Monuments standing for the Soviet history and the Independence of Ukraine. That structure seems to be logical: The comic combines both periods of time. It starts in Soviet times with the Chernobyl nuclear catastrophe and introduces UKRMAN as a superhero of today's Ukraine.

The obvious reference to Ukrainian symbols described above does not please some reviewers. The Blogger Myron says that in the comic there is an "open patriotic topic" (Myron, 2018). She states that the comic is "shouting in your face that it is Ukrainian" (Myron, 2018). This is definitely one consequence of the current situation in Ukraine: The fear of an external enemy has forced many people to feverishly sacralize national symbols, instantly untying the hands of a variety of fiery-eyed young men who are mutilating exhibitions with impunity, almost directly referring to "degenerate art"(Pitnyk & Pitnyk, 2019). The national symbols and colors (that have to be defended in these times) seem to be overrepresented in the comic for obvious reasons: They are the symbols the nation is built on and they should be the symbols uniting all Ukrainians. UKRMAN has the mission not only to protect the country and promote the idea that everyone can be a hero but also of being the official superhero of Ukraine representing the moral and mentality of the country. Therefore, it is essential to have a look at the portrayal of UKRMAN and at his behavior.

THE LOOK OF UKRMAN

In UKRAMAN we see the duality of two men: Bohdan as a student and his alter ego UKRAMAN. Bohdan is a very muscular young man as most male superheroes are (for example Captain America, Bruce Wayne and Superman). Taylor criticized that „hyper-masculine in superhero portrayal" (Taylor, 2007). Reyns (2018) criticizes that UKRMAN looks like an amalgamation of Superman and Captain America. But he is also introduced as a normal young man. He does not stand outside of society but he is a part of it, studying chemistry in Kyiv. Pitnyk and Pitnyk (2019) criticize that UKRMAN with his hood looks almost like the Assassins of the famous video game.



Fig. 6. Yurii, Bohdan (UKRMAN) and Zlata (Levchenko & Tyahur, 2018, p. 15)

His friend Yurii, standing next to Bohdan, seems to be much skinnier and weaker. „Visually, superhero characters have a masculine stereotype body, which represent by well-developed muscles body, thereby increase the body size.“ (Putri, 2016, p. 163). The chosen way of portraying UKRMAN can therefore be defined as a usual way Superheroes are portrayed. Although the comic has the message that you don't need to have a suit to do good deeds, at least one has to be muscular.

Another fact seems to be the past of Bohdan: We know nothing about it. The short flashback where he rescues the son of his chemistry professor is also an episode from his student's days. There is no family introduced, he seems to live alone with his dog. That could intend that he has no family. His only friends introduced in the comic are Yurii and Zlata. In the first issue no past of the hero is published. Another stereotype of superheroes is probably not true for UKRMAN. „So if we look carefully all our heroes are basically men who have fallen from grace, they are not these perfect ideals“ (Singh, 2017).

Most of the story takes place at night or in other dark rooms (like the laboratory of Khemikata). The fight between UKRMAN and the evil mutant takes also place at night (see image 7).



Fig. 7. Fight between UKRMAN and the evil mutant Biuce (Levchenko & Tyahur, 2018, p. 32)

Interestingly, some places of Kyiv are introduced in the comic and if you know the city well, you will definitely recognize streets and buildings. The Olympic stadium for example and the Velyka Vasylkivska Street next to it are obvious in the comic.

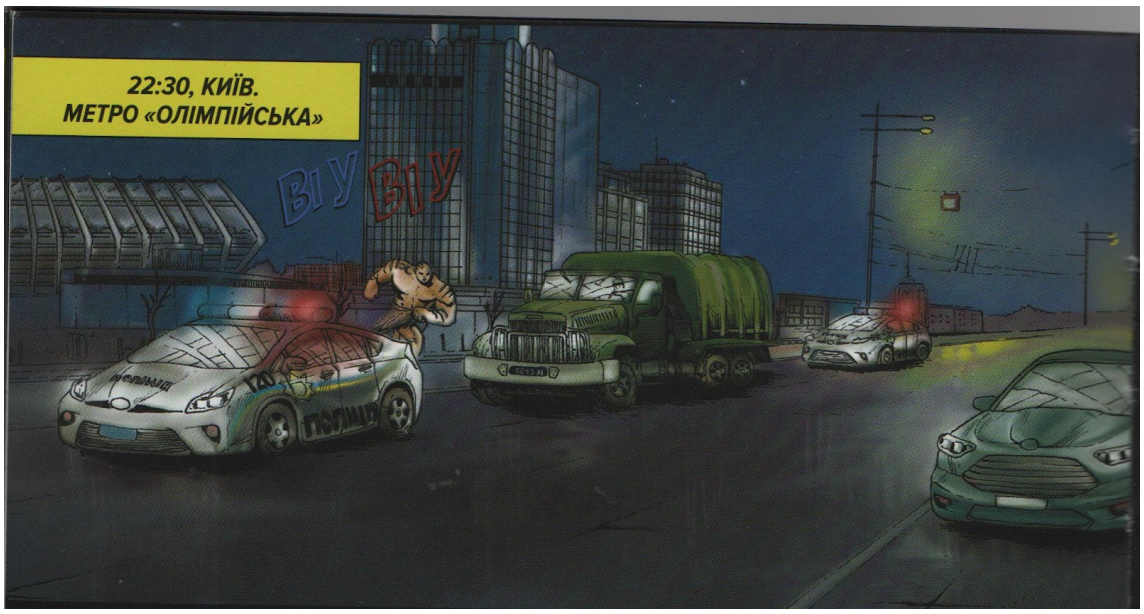


Fig. 8. The beginning of the fight with the evil mutant at the metro station "Olimpiiska" (Levchenko & Tyahur, 2018, p. 28)

Myron (2018) criticizes that in the comic half of the city is empty – that does not happen even in the evening in Kyiv. Reyns (2018) states that the city center of Kyiv looks almost like New York City and also the shown policemen and the major look very American.

THE BEHAVIOUR OF UKRMAN

UKRMAN seems to be the impersonated good in this world. He is portrayed as a good boy who tries to change the world staring with changing himself (Oliynyk, 2018, p. 24). His behavior reminds us of Batman: He refuses to kill (White 2019). UKRMAN does not fight to kill but to arrest the evil mutant and to make the streets and the city safer. To be the protector of the city is also very much like Batman. The creators set him a task: not only to demonstrate superpowers, but also to remain human in any difficult situation (Oliynyk ,2018, p. 24). Oliynyk sees a parallel between the portrayal of UKRMAN and Ukrainians these days: This is how they see the modern Ukrainian [...] a man of action. (Oliynyk, 2018, p. 24).

When we look at the behavior of UKRMAN in the battle against the evil mutant, one is reminded not only of the behavior of Batman, but also of the one of Captain America in the 1930s comics (Reyns, 2018). UKRMAN gets into a fist fight with the evil mutant and at the end the villain is arrested. There is blood and scars but nothing serious. Some people die but they were not the main protagonists but some minor characters. The comic shows brutality very briefly but, in the end, the good forces win. The mutant is arrested and civil order is reinstructed.

ADAPTATION OF THE UKRMAN-CHARAKTER IN OTHER MEDIA

The project "UKRMAN" is an open project. The first comic issue was published in 2018 and can be bought in all major bookstores in the country. On the homepage (https://ukrman.ua) there is an announcement for artists to work together with the publishing house probably for other issues of the comic. But the character of UKRMAN does not finish here.

Interestingly the comic is not the only project where UKRMAN plays a major role. In the end of march 2020 on the official You Tube channel of UKRMAN there appeared a video of UKRMAN fighting the Corona virus.



Fig. 9. UKRMAN vs. Corona Virus (You Tube 2020)

In the 2 Minute video, a man dressed in the UKRMAN suit talks to the camera. He begins with his profession and states that as a student of chemistry he has a lot to say about viruses and bacteria. In the video, the man addresses the audience saying that the current situation is critical: Everybody has to do everything in his or her power to stop the virus. To

reduce contact with other people, to stay at home and to look out for each other is crucial in these times. “Now everybody of us has to be a superhero”. He says that message twice in the short video. The man is certain that mankind will win against the virus “but everything depends on us now!”

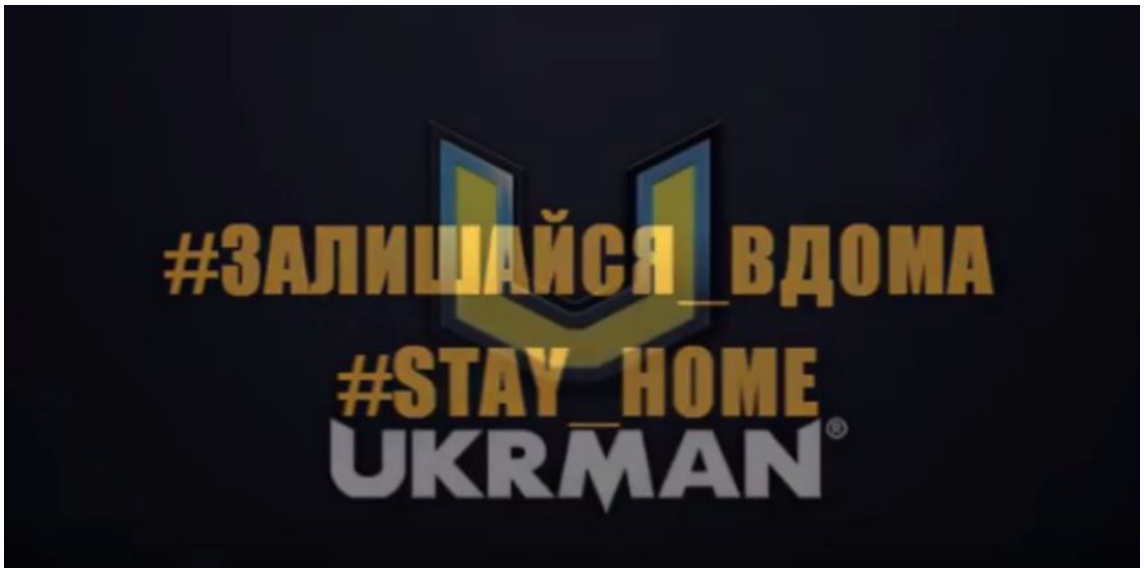


Fig. 10. UKRMAN tells the audience to stay home. (You Tube 2020).

The figure of UKRMAN is used here to spread a message: The real-life action hero appears in front of a camera to tell people how to behave during the Corona crisis in spring 2020. The message initiated in the comic and also spread via the homepage and in the marketing campaign helps to set up this message. Also, in the battle with the Corona virus, everybody is needed. By the 30.08.2020, the video just had 68 views.

Reyns states that the special role UKRMAN plays in Ukrainian comic is the fact that there was a huge media campaign, the comic was widely reviewed by many journals and there is even the plan to do a cartoon about it (Reyns, 2018). That also caused a widely reception of the comic as a literal genre and of the figure of UKRMAN.

CONCLUSION

With UKRMAN we saw the actualization of the superhero character in the 21st century. The comic combines two periods of time: The Soviet era and today’s independent Ukraine. It sets up the first superhero of Ukraine. Although that superhero has a lot in common with already existing superheroes of America, it can be taken as the attempt to create a hero that unites Ukraine and popularizes the national color, flag and symbols.

Anatoliy and Kateryna Pitnyk (2019) state that superheroes usually should represent the whole country. UKRMAN is an attempt to implement an ordinary man, not heroes from the past like the Cossacks, to become an example for everybody. In America they have Batman and Spiderman, but our heroes, they are real, taken from real life (Lvivskyi Portal, 2015). Reyns (2018) states that the comic could also have been released in the USA. The main hero is a noble one, the city, personage and the whole scenery (hero with superpowers fights an evil mutant, at the end the good forces win) looks very much like in the Captain America comics of the 1930s.

Yet there is room for improvement. The message of the comic seemed to be too obvious and the biggest point of critique is the plot (Myron, 2018; Reyns, 2018). The words of Myron (2018) do summarize the first issue of UKRMAN very well: "Yes, 'UKRMAN' is sometimes raw, naive, written off from other works, but it may have a good future." Also, the obvious national symbols and colors were criticized. "The main thing is not to delve deeper into the topic of patriotism than necessary, because people like me, who read for the sake of the plot and characters, and not the national idea, it only scares." (Myron, 2018) On the other hand side the comic was always a literal genre to transport messages and bring history and national identity in discussion.

Was it necessary to create yet another superhero? After the analysis done here one can state: Yes. Superheroes "responds in a dynamic way to various challenges and social needs" (Ndaliani, 2007, p. 3) and UKRMAN does that in a good way: The implemented message of the comic is used to warn people before the Corona virus and to state the message that everyone can be a hero. There is probably no message as powerful as this one.

References

Belyakov, S. (2019). *Liquidator. A Chernobyl Story*. Singapore: World Scientific.

Berryhill, A. (2018). *Why are People So Obsessed with Superhero Movies?* Retrieved from INTELLECTUAL TAKEOUT. https://www.intellectualtakeout.org/article/why-are-people-so-obsessed-superhero-movies/

Burianyk, M. (2015). *Ukrainian comics of the 1990s*. Retrieved from https://mburianyk.wordpress.com/2015/08/02/ukrainian-comics-of-the-1990s/ [30.08.2020].

Comics. Org. *Captain America #109.* Retrieved from https://www.comics.org/issue/22 463/cover/4/

Document Nr. 2137 (1992). *Derzhavniy Herb Ukrayiny* (National Coat of Arms of Ukraine). Retrieved from https://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=2137%E0-12

Facebook UKRMAN. (2020). *Information about the page*. Retrieved from https://www.-facebook.com/ukrman.ua/

Gavrishova, A. (2015). *Avtor komiksov Igor Baranko: "Ukrainskogo kak takovogo sdelano malo – dyry vo vsekh zhanrakh i oblastyakh".* (Comic author Igor Baranko: In Ukrainian something like that has been done not many times – holes in all genres and areas) Retrieved from PLATFORMA. https://reinvent.platfor.ma/igor-baranko/

Invaluable. (2018). *The Inspiration Behind Iconic Comic Book Characters*. Retrieved from https://www.invaluable.com/blog/comic-book-characters/

Kvitka, A. (2019). *Nash Kapitan Amerika. Istoriya ukrayinskoho komiksu.* (Our Captain America. The history of Ukrainian comics). Retrieved from https://bit.ua/2019/12/comics/?fbclid=IwAR0f26Be3tgDRl6hlszkqg_1vWqP6UWgRWLXE-QXuSIcTjZOTpo7BgyRUMAs

Lange, A. (2017). Daohopak – eine Comicreihe über Kosaken als Teil der Identitätsbildung der Ukraine. In B. Dolle-Weinkauff (Ed.), *Geschichte im Comic* (pp. 157-170). Berlin: Bachmann Verlag.

Levchenko, F. & Tyahur, A. (2018). *UKRMAN. Pochatok*. Kyiv: Ridna Mova.

Litash, N. (2018). *Ukrman, abo Nichoho cobi komiks pro superheroya.* (Ukrman, or Wow a comic about a superhero). Oblast Libarary of Luhansk. Retrieved from http://library.lg.ua/uk/pearl/723

Lvivskyi Portal. (2015). *Vidomi lvivyany poznayiomyly ditey uchastnykiv ATO z ukrayinskymy superheroyamy*. (Well known citizens of Lviv got to know children of ATO participants with superheroes). Retrieved from https://portal.l-viv.ua/news/2015/09/14/vidomi-lviv-yani-poznayomili-ditey-uchasnikiv-ato-z-ukrayinskimi-supergeroyami

Markus, H. R. & Kitayama, S. (1991). *Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation*. Psychological review, 98(2), 224-253. Doi: 10.1037/0033-295X.98.2.224

Marples, D. (2013). *Heroes and Villains: Creating National History in Contemporary Ukraine.* Budapest: Central European University Press.

Matychak, T. (2019). *Why Are Cossacks Key to Understanding the Ukrainian Nation?* Retrieved from UKRAINE WORLD. https://ukraineworld.org/articles/ukraine-explained/why-are-cossacks-key-understanding-ukrainian-nation

Myron. (2018). *UKRMAN I filosofskyi pidkhid.* (A Philosophical approach to UKRMAN). Retrieved from https://myronthinks.blogspot.com/2018/05/ukrman.html

Ndalianis, A. (2007). *Do we need another Hero?* In W. Haslem; A. Ndalianis; C. Mackie (Eds.) *Super/heroes: From Hercules to Superman*. (pp. 1-10). New Academia Publishing, LLC.

Nesterenko A., Nesterenko, V. & Yablokov, A. (2009). Introduction: The Difficult Truth about Chernobyl. In A. Yablokov; V. Nesterenko; A. Nesterenko; J. Sherman-Nevinger (Eds.), *Chernobyl. Consequences of the Catastrophe for People and the Environment*, Volume 1181. (pp. 1-4). New York City: Blackwell Publishing.

Nuclear Energy Institute (2019). *Chernobyl Accident and Its Consequences.* Washington D.C. Retrieved from https://www.nei.org/resources/fact-sheets/chernobyl-accident-and-its-consequences

Oliynyk, L. (2018). *Suchasna literaturna skrynka* (Modern literature box). 3rd Issue. Odessa: Oblast Library for Young Readers.

Perrineau, A. (2017). *The Chernobyl Disaster: The Nuclear Catastrophe and its Devastating Effects.* 50 Minutes History. LEMAITRE: Brussels.

Pitnyk, A. & Pitnyk, S. (2019). *Kvantovyy strybok Kapitana Ukrayiny: koly chekaty na zolotu dobu ukrayinskykh komiksiv.* (Quantum leap of the Captain of Ukraine: when to wait for the golden age of Ukrainian comics). Retrieved from https://www.chytomo.com/kvantovyj-strybok-kapitana-ukrainy-koly-chekaty-na-zolotu-dobu-ukrainskykh-komiksiv

Putri, R. (2016). Ideal Superhero Body: Under the Influence of Western and Asian Masculinity. *International Journal of Multidisciplinary Thought,* 5(5), 163–174 (2016).

Radio Svoboda (2018): "*UKRMAN" ta inshi superheroyi. Yak rozvyvayetsya ukrayinska industriya komiksiv.* (UKRMAN and other superheroes. How the Ukrainian comics industry is developing). Retrieved from https://www.radiosvoboda.org/a/yak-rozvyvayetsya-ukrayinska-industriya-komiksiv/29 641 200.html

Reynolds, R. (1992). *Super Heroes: A Modern Mythology.* Mississippi: University Press of Mississippi.

Reyns, A. (2018). "*Bez sala i horilki" – vpechatlenie ot komiksa "Ukrman"* ("Without bacon fat and wodka" – impression of the comic 'Ukrman'). Retrieved from https://dtf.ru/read/98 484-bez-sala-i-gorilki-vpechatlenie-ot-komiksa-ukrmen [30.08.2020].

Romagnoli, A. & Pagnucci, G. (2013). *Enter the Superheroes: American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature.* Lanham: Scarecrow Press.

Rosenberg, R. & Coogan, P. (2013). *What is a Superhero?* OUP USA.

Rukkas, A. (2012). Symbols of Independence. *Ukrainian Week.* Retrieved from https://ukrainianweek.com/History/54 532

Singh, H. (2017). *The Superhero Phenomenon.* Retrieved from MEDIUM. https://medium.com/applaudience/the-superhero-phenomenon-9eeefe55e5da

Sodomora, Kh. (2016). Hryby, viyna I dytyacha ilyustraciya. (Mushrooms, war and children's illustrations). Retrieved from ZhuBooks. https://zhutext.wordpress.com/2016/09/25/

State Intellectual Property Service of Ukraine (2014). *Bulletin Nr. 34.* Kyiv.

Taylor, A. (2007). He's gotta be strong, and he's gotta be fast, and he's gotta be larger than life': Investigating the engendered superhero body. *The Journal of Popular Culture,* 40(2), 344-360.

UKRMAN Homepage. (2020). Retrieved from https://ukrman.ua/

Volynsky, O. (2019). *Twenty-five important facts about Ukrainian flag*. Retrieved from UKRINFORM. https://www.ukrinform.net/rubric-polytics/2 765 635-twentyfive-important-facts-about-ukrainian-flag.html

White, M. (2019). *Why We Relate to Batman. Batman's moral inconsistency may be another reason he seems so familiar to us.* Retrieved from https://www.psychology-today.com/us/blog/maybe-its-just-me/201 912/why-we-relate-batman

Yakaboo. (2019). *Ne „Betmenom" yedynym: zaproshuyemo u svit komiksiv.* (Batman is not the only one: we invite you to the world of comics.) Retrieved from https://blog.yakaboo.ua/den-komiksiv/?fbclid=IwAR1zrm62yOjt0H6iBjXaH8TZL-wL9ygYKaF32rSw8Np827l_CoPigkuu6fW4

Yekelchyk, S. (2014). *History strikes back: Ukraine's past and the current crisis.* Retrieved from OUP. https://blog.oup.com/2014/05/ukraine-history-current-crisis/

You Tube channel of UKRMAN. (2020). *UKRMAN vs. Corona Virus.* Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=wCNeoMiAsU4

Список литературы

Belyakov, S. (2019). *Liquidator. A Chernobyl Story*. Singapore: World Scientific.

Berryhill, A. (2018). *Why are People So Obsessed with Superhero Movies?* Retrieved from INTELLECTUAL TAKEOUT. https://www.intellectualtakeout.org/article/why-are-people-so-obsessed-superhero-movies/

Burianyk, M. (2015). *Ukrainian comics of the 1990s.* Retrieved from https://mburianyk.-wordpress.com/2015/08/02/ukrainian-comics-of-the-1990s/ [30.08.2020].

Comics. Org. *Captain America #109.* Retrieved from https://www.comics.org/issue/22 463/cover/4/

Document Nr. 2137 (1992). *Derzhavniy Herb Ukrayiny* (National Coat of Arms of Ukraine). Retrieved from https://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=2137%E0-12

Facebook UKRMAN. (2020). *Information about the page*. Retrieved from https://www.-facebook.com/ukrman.ua/

Gavrishova, A. (2015). *Avtor komiksov Igor Baranko: "Ukrainskogo kak takovogo sdelano malo – dyry vo vsekh zhanrakh i oblastyakh".* (Comic author Igor Baranko: In Ukrainian something like that has been done not many times – holes in all genres and areas) Retrieved from PLATFORMA. https://reinvent.platfor.ma/igor-baranko/

Invaluable. (2018). *The Inspiration Behind Iconic Comic Book Characters.* Retrieved from https://www.invaluable.com/blog/comic-book-characters/

Kvitka, A. (2019). *Nash Kapitan Amerika. Istoriya ukrayinskoho komiksu.* (Our Captain America. The history of Ukrainian comics). Retrieved from https://bit.ua/2019/12/comics/?fbclid=IwAR0f26Be3tgDRl6hlszkqg_1vWqP6UWgRWLXE-QXuSIcTjZOTpo7BgyRUMAs

Lange, A. (2017). Daohopak – eine Comicreihe über Kosaken als Teil der Identitätsbildung der Ukraine. In B. Dolle-Weinkauff (Ed.), *Geschichte im Comic* (pp. 157-170). Berlin: Bachmann Verlag.

Levchenko, F. & Tyahur, A. (2018). *UKRMAN. Pochatok*. Kyiv: Ridna Mova.

Litash, N. (2018). *Ukrman, abo Nichoho cobi komiks pro superheroya.* (Ukrman, or Wow a comic about a superhero). Oblast Libarary of Luhansk. Retrieved from http://library.lg.ua/uk/pearl/723

Lvivskyi Portal. (2015). *Vidomi lvivyany poznayiomyly ditey uchastnykiv ATO z ukrayinskymy superheroyamy.* (Well known citizens of Lviv got to know children of ATO participants with superheroes). Retrieved from https://portal.lviv.ua/news/2015/09/14/vidomi-lviv-yani-poznayomili-ditey-uchasnikiv-ato-z-ukrayinskimi-supergeroyami

Markus, H. R. & Kitayama, S. (1991). *Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation.* Psychological review, 98(2), 224-253. Doi: 10.1037/0033-295X.98.2.224

Marples, D. (2013). *Heroes and Villains: Creating National History in Contemporary Ukraine.* Budapest: Central European University Press.

Matychak, T. (2019). *Why Are Cossacks Key to Understanding the Ukrainian Nation?* Retrieved from UKRAINE WORLD. https://ukraineworld.org/articles/ukraine-explained/why-are-cossacks-key-understanding-ukrainian-nation

Myron. (2018). *UKRMAN I filosofskyi pidkhid.* (A Philosophical approach to UKRMAN). Retrieved from https://myronthinks.blogspot.com/2018/05/ukrman.html

Ndalianis, A. (2007). *Do we need another Hero?* In W. Haslem; A. Ndalianis; C. Mackie (Eds.) *Super/heroes: From Hercules to Superman.* (pp. 1-10). New Academia Publishing, LLC.

Nesterenko A., Nesterenko, V. & Yablokov, A. (2009). Introduction: The Difficult Truth about Chernobyl. In A. Yablokov; V. Nesterenko; A. Nesterenko; J. Sherman-Nevinger (Eds.), *Chernobyl. Consequences of the Catastrophe for People and the Environment*, Volume 1181. (pp. 1-4). New York City: Blackwell Publishing.

Nuclear Energy Institute (2019). *Chernobyl Accident and Its Consequences.* Washington D.C. Retrieved from https://www.nei.org/resources/fact-sheets/chernobyl-accident-and-its-consequences

Oliynyk, L. (2018). *Suchasna literaturna skrynka* (Modern literature box). 3rd Issue. Odessa: Oblast Library for Young Readers.

Perrineau, A. (2017). *The Chernobyl Disaster: The Nuclear Catastrophe and its Devastating Effects*. 50 Minutes History. LEMAITRE: Brussels.

Pitnyk, A. & Pitnyk, S. (2019). *Kvantovyy strybok Kapitana Ukrayiny: koly chekaty na zolotu dobu ukrayinskykh komiksiv*. (Quantum leap of the Captain of Ukraine: when to wait for the golden age of Ukrainian comics). Retrieved from https://www.chytomo.com/kvantovyj-strybok-kapitana-ukrainy-koly-chekaty-na-zolotu-dobu-ukrainskykh-komiksiv

Putri, R. (2016). Ideal Superhero Body: Under the Influence of Western and Asian Masculinity. *International Journal of Multidisciplinary Thought,* 5(5), 163–174 (2016).

Radio Svoboda (2018): "*UKRMAN" ta inshi superheroyi. Yak rozvyvayetsya ukrayinska industriya komiksiv*. (UKRMAN and other superheroes. How the Ukrainian comics industry is developing). Retrieved from https://www.radiosvoboda.org/a/yak-rozvyvayetsya-ukrayinska-industriya-komiksiv/29 641 200.html

Reynolds, R. (1992). *Super Heroes: A Modern Mythology*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Reyns, A. (2018). "*Bez sala i horilki" – vpechatlenie ot komiksa "Ukrman"* ("Without bacon fat and wodka" – impression of the comic 'Ukrman'). Retrieved from https://dtf.ru/read/98 484-bez-sala-i-gorilki-vpechatlenie-ot-komiksa-ukrmen [30.08.2020].

Romagnoli, A. & Pagnucci, G. (2013). *Enter the Superheroes: American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature*. Lanham: Scarecrow Press.

Rosenberg, R. & Coogan, P. (2013). *What is a Superhero?* OUP USA.

Rukkas, A. (2012). Symbols of Independence. *Ukrainian Week*. Retrieved from https://ukrainianweek.com/History/54 532

Singh, H. (2017). *The Superhero Phenomenon*. Retrieved from MEDIUM. https://medium.com/applaudience/the-superhero-phenomenon-9eeefe55e5da

Sodomora, Kh. (2016). Hryby, viyna I dytyacha ilyustraciya. (Mushrooms, war and children's illustrations). Retrieved from ZhuBooks. https://zhutext.wordpress.com/2016/09/25/

State Intellectual Property Service of Ukraine (2014). *Bulletin Nr. 34*. Kyiv.

Taylor, A. (2007). He's gotta be strong, and he's gotta be fast, and he's gotta be larger than life': Investigating the engendered superhero body. *The Journal of Popular Culture,* 40(2), 344-360.

UKRMAN Homepage. (2020). Retrieved from https://ukrman.ua/

Volynsky, O. (2019). *Twenty-five important facts about Ukrainian flag*. Retrieved from UKRINFORM. https://www.ukrinform.net/rubric-polytics/2 765 635-twentyfive-important-facts-about-ukrainian-flag.html

White, M. (2019). *Why We Relate to Batman. Batman's moral inconsistency may be another reason he seems so familiar to us.* Retrieved from https://www.psychologytoday.com/us/blog/maybe-its-just-me/201 912/why-we-relate-batman



Yakaboo. (2019). *Ne „Betmenom“ yedynym: zaproshuyemo u svit komiksiv.* (Batman is not the only one: we invite you to the world of comics.) Retrieved from https://blog.yakaboo.ua/den-komiksiv/?fbclid=IwAR1zrm62yOjt0H6iBjXaH8TZL-wL9ygYKaF32rSw8Np827l_CoPigkuu6fW4

Yekelchyk, S. (2014). *History strikes back: Ukraine's past and the current crisis.* Retrieved from OUP. https://blog.oup.com/2014/05/ukraine-history-current-crisis/

You Tube channel of UKRMAN. (2020). *UKRMAN vs. Corona Virus.* Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=wCNeoMiAsU4

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Глобальный и локальный супергерой | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.103

NOTES ON PENTHESILEA: THE MARKS OF A PAST OF FEMALE HEROISM

Samantha da Silva Diefenthaeler (a)

(a) Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, Spain. Email: samanthadief[at]gmail.com

Abstract

The goal of this paper is to construct an image map that will allow us to understand archetypes characteristics that accompany heroic representations of women in cinema. We will begin with the myth of Penthesilea, an Amazon queen whose tragic loss of feminine power will then guide us in the search for new archetypal deflections. We believe the archetype of Penthesilea signifies new leak points in representation of power as connected to the feminine. To prove that will be one of the main goals of this paper. We insist on highlighting that the images associated with the description of this character are allied to a structure linked with a kind of force and power commonly related to the male. Penthesilea bears the mark of an essentially solar/diurnal heroism, in which love will configure as an additional item that makes the characters confront each other violently. The result of this analysis will be a visual trajectory from a moment in the past that connects to contemporary representations of feminine heroism.

Keywords

Genre; Penthesilea; Female Power; Hero's Body; Cinema; Mythology; Imaginary; Ascensional Heroism; Femininity; Contemporary Cinema

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Global & Local Superhero | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.103

ЗАМЕТКИ О ПЕНТЕСИЛЕИ: СЛЕДЫ ЖЕНСКОГО ГЕРОИЗМА ПРОШЛОГО

Дифенталер Саманта да Силва (a)

(a) Университет Помпеу Фабра. Барселона, Испания. Email: samanthadief[at]gmail.com

Аннотация

Целью данной работы является построение имагинативной карты, которая бы позволила нам понять особенности архетипов, сопровождающих героические образы женщин в кинематографе. Автор начинает с мифа об амазонской королеве Пентесилее, чья трагическая потеря женской силы позволяет рассмотреть и другие архетипические отклонения от нормы. Автор полагает, что архетип Пентесилеи знаменует собой новую форму репрезентации силы как части фемининного образа. Рассмотрение данного вопроса является одной из главных целей работы. Автор отмечает, что образы, связанные с описанием этого персонажа, тесно переплетены с коннотациями силы и власти, обычно понимаемыми как чисто мужские. Пентесилея несет на себе отпечаток по сути солнечного/дневного героизма, в котором любовь будет фигурировать как дополнительный элемент, заставляющий персонажей яростно противопоставлять себя друг другу. Результатом авторского анализа станет создание визуальной траектории, позволяющей соединить современные изображения женского героизма с аналогичными явлениями в прошлом.

Ключевые слова

Жанр; Пентесилея; Женская сила; Героическое тело; Кинематограф; Мифология; Воображаемое; Восходящий героизм; Женственность; Современное кино

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

FORGOTTEN PAST

In our search for pictorial representations of the Victories of Achilles, we come across an amphora[1] which stands out for its particular features. As is usual for these pieces, we behold a hero in the midst of battle. However, its peculiarity relies on his adversary: a female figure holding arms in her hands. The woman is obviously represented as defeated, and Achilles is about to slay her. This representative scene arises an infinite number of possibilities, although its explicit denotation devolves on the confrontation of a woman with the great Achilles. The message is straight —even though the hero and the heroine are confronting themselves without any differences, with garbs and arms that turn them into equals, the prostration before the male forces inequality of power between both figures. But in the end, who is this woman?

The figure, Penthesilea[2], the great queen of the Amazon women, is heading towards Troy in order to die at the hands of Achilles, whose event will demoralize her female warriors. Her secondary role is marked by her devaluation in literature. Homer never mentioned her in his works, and it Virgil to do so for the first time[3], albeit briefly, in the *Aeneid* highlighting her distinctive courage and virginity, establishing analogies between her features and fire[4], an element worthy of the greatest of heroes. Among the possible readings of this image and its marked absence in literature we set our point of departure. We perceive a lack of importance in heroism when featuring women. Weak, although present, we pause at this spark of history marked by its lacking prominence.

If Homer and Virgil overlooked in the description of the path towards this war, Quintus of Smyrna saved her from this limbo by reproducing her story to detail in Posthomerica. When observing the typification of the great female warrior Penthesilea in this poem, we are facing the tragic sense of its glorious fate. Daughter of the mighty Ares and the

1 Achilles slaying Penthesilea, Athenian black-figure amphora C6th B.C, British Museum. COMPASS Image Caption: Wine jar, made in Athens about 540-530 BC 1836,0224.127, AN34 520 001. Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) license.

2 According to the Diccionario de Mitologia Universal. Tomo 2 (1991): PENTESILEA. Queen of the Amazons, successor of Orithia, came to the aid of Troja, and died at the hands of Achilles, after having performed prodigies of courage. Her death was very unfortunate for the Amazons, who, dying from this misfortune, did not do anything anymore. He didn't even refer to it. Homer, nothing talks about this princess. Virgil places her in the distinguished place among the warriors who came to the aid of Troy. (p.483)

3 The meeting between Penthesilea and Achilles was also described in the epic cycle Aethipis by Arctinues, but it is lost.

4 Virgili, 2005, p.33: "Penthesilea in fury leads the crescent-shielded ranks of Amazons and blazes amid her thousands; a golden belt she binds below her naked breast, and, as a warrior queen, dares battle, a maid clashing with men."

queen of the Amazon women, wretched after her unintentionally murdering her sister[1], she arrives at the war of Troy willing for redemption. An agile solar woman, a strong warrior, gripping her horse with her arms, is staining her body with the blood of her enemies and inspiring other Trojan women to go to battle[2]. She is Penthesilea, a heroine in her failure, her pain and her woeful fate.

As a consequence, the power of her heroism, even though having a secondary role, is not overshadowed *de facto*. From there, we turn our attention to this mythography with the aim of validating its representative recurrence, its peculiar feature. We perceive from this image a certain tendency that questions the association of female power with a nocturnal passiveness, whereas manliness remains, systematically, attached to the opposite active and the diurnal. Against this general inclination we have tried to detect the constant problems of this pattern. We believe the archetype of Penthesilea signifies new leak points in representation of power as connected to the feminine. To prove that will be one of the main goals of this paper. In this way we will observe the images cited throughout this essay, in accordance with the critical thought of "re-vision" proposed by Adrienne Rich, of "seeing differently, of displacing the critical emphasis of the images of women" (1979, p. 35).

Therefore, we summarize our starting point with a simple question: Is it possible to establish the ancient myth of Penthesilea as a break in the representation of the heroic feminine power? If so, its reappearances could be informing on the destiny or fate of the female actualization. In that sense, we could emphasise the association of the feminine to the nomadic thinking as proposed by Braidotti. That is, we don't take on any identity as permanent and we see the sexual difference as "providing shifting locations for multiple female feminist embodied voices" (Braidotti 2000, p. 205). Hence, we recognize that the feminine bears no immediate, not even direct, relationship with real life of women. At the same time, we perceive tension among the images and representations of women as envisioned by men – being the mythology of Penthesilea and its respective historical mutations a possible point of analysis of these relationships.

1 De Esmirna, 2004, p. 63: "her own sister's death, for whom ever her sorrows waxed, Hippolyte, whom she had struck dead with her mighty spear, not of her will – 'twas at a stag she hurled. So came she to the far-famed land of Troy."

2 De Esmirna, 2004, p.84: "Nay, wherein have we been dowered of God more niggardly than men? Then let us shrink not from the fray see ye not yonder a woman far excelling men in the grapple of fight?

LIVING BETWEEN THE WORLDS

We insist on highlighting that the images associated with the description of this character are allied to a structure linked with a kind of force and power commonly related to the male. In this manner, both in the poem as well as in the image of the artefact mentioned earlier, Penthesilea's force equals that of a hero insisting on fighting fear of immobility. From that it becomes evident for us, within the versions that we are dealing with, that a descriptive tendency associating war to solar weapons is connected to a diurnal system. Achilles will not allow the plenitude of her victory, so that in the Posthomerica, the hero stands out for Penthesilea's madness for taking up a space which does not belong to her, reinforcing the idea that the battlefield is not a place to be taken up by women[1]. Which is the punishment for this warrior who invades a diurnal system marked by the masculine? At the end of it, the life of this warrior will be interrupted once again by Achilles' spear, who, upon slaying her, will fall in love beholding the beauty of this heroine[2].

At this point, we believe it is fundamental to add some considerations of the sociologist Pierre Bourdieu in relation to the symbolic violence of love. The author focuses on the nature of the feeling of love, questioning whether falling in love is nothing more than the "suspension of symbolic violence" (Bourdieu, 2009, p.133), or whether it is rather its supreme form, its most finished expression. On the other hand, for the author, falling in love is preached as the result of a kind of "accepted domination, unknown as such and practically recognized, in passion, happy or unhappy" (ibid.). Thus, we perceive that there is a need for domination that configures love as a takeover, which ultimately reveals an intrinsic lack that seeks recognition in the other. Bourdieu also stresses that achieving sublime love consists in abdicating the need for this symbolic domination.

It is however fundamental to understand the concepts of nocturnal and diurnal employed earlier. These systems support an anthropological trajectory, "the statement in order for the symbolism to appear" (Durand 2000, p. 109), connected by a symbolic imaginary.

According to Durand, the imaginary must be conceived as a configuration that results from an eternal vital struggle of man with his inevitable fate, that is death. For the author, both image systems, diurnal

1 Esmirna, 2004, p.93: "To thee, O Evil-Starred! Nay, but it was the darkness-shrouded Fates and thine own folly of soul that pricked thee on to leave the works of women, and to fare to war, from which strong men shrink shuddering back.

2 Esmirna, 2004, p.94: "Now from her head he plucked the helmet splendour-flashing like the beams of the great sun, or Zeus' own glory-light. Then, there as fallen in dust and blood she lay, rose, like the breaking of the dawn, to view 'neath dainty-pencilled brows a lovely face, lovely in death."

and nocturnal —corresponding to the solar and the lunar respectively,— incorporate the imaginary as "essence of spirit, (...) an effort of self in order to raise the hope of living forward and against the aim of death" (Durand, 2012, p. 432). This separation in two systems is didactic – every time that they are connected, they constitute a dyad. It is essential to emphasise that for Durand, the specific division between the masculine and the feminine, as employed on image systems, is a pathological symptom of historical domination of one system over the other. That is, a man does not have to be virile, diurnal thought, and a woman, the mystical, nocturnal. In the author's words: "every imaginary is articulated through inevitably plural structures, though limited to three types gravitating around the matrix schemes of the (heroic) 'separating', of the (mystical) 'including' and the (scattering) 'dramatizing' – expanding the images of a narrative in time — (Durand, 2000, p. 57-58.). Meanwhile, the symbolic diurnal has constants of misogyny, as a consequence of a historical imposition which tends to value masculine power over the feminine power. In short, the "diurnal [system] of the image (...) is defined, in a general, as a system of antithesis" (Durand, 2012, p. 67). At the same time, due to this masculine domination, the symbolic representations of the diurnal system, bipolar in essence, disregard the feminine, which is articulated as one of the dangers of the antiphrasis system, assigning different qualities to different symbolic objects. In essence we could summarize it as a system of the mystical, which symbolically accepts cycles and sexuality, a leaking line for the neurosis implemented from the diurnal system.

It is fundamental to insist on this distortion on the representations of the diurnal power, "an imaginative regime of the great patriarchal civilizations" (Bou, 2006, p. 67), which constantly associate the woman with one of the threats of any hero, "that is, sexuality or frivolous dispersion" (Durand, 1993, p. 207). From that reflection, we turn again to the archetype of Penthesilea, mortal woman who, according to the representative constants of the myth, is related to swiftness because of her mastery over her horse, her combat power is associated to her ability with the spear and the strength of her reign, features which allow for the establishment on this archetype, woman warrior, a type figurative oxymoron. We mean that through understanding these symbols according to the archaeology suggested by Durand, we perceive that they are essentially diurnal and find themselves constantly linked to the great solar hero. Indeed, the horse, the cedar and the gladius are legitimate weapons used to stop the passing of time. Therefore, we can assert that Penthesilea inhabits this system, negating the historical essence which wants to bond her to a mystical feminine power. Her trajectory teaches as well about the censorship

of the genre which insists in differentiating the features of men and women.

We emphasize that within the figurative representations of the myth there is a constant punishment to Penthesilea, restrained by the legitimate solar hero. In such a manner, we validate from the representative constants related to the mythical image, that the "legitimate" diurnal agent arises as a figurative perseverance that will cease the continuity of this abhorrence of Penthesilea, the diurnal infiltrating the wrong body, inscribed in the body of a woman. Precisely, it is possible to grasp in this character the intervention of a device that disguises the action of a binary power: her strength demonstrates a capacity to confront the great hero, but, at the same time, her body, qualified as feminine, sentences her to live defeat once and again. Thus, the limits for the intervention of the feminine in a space marked by the masculine, we witness the performance of genre. And it will be through the means of the image, and its subsequent narratives, that the mark of the tragic fate will be activated. A fact which reveals that the "binary frame for sex and genre are regulatory fictions which reinforce and naturalize the convergent power regimes of masculine and heterosexist oppression." (Butler, 1990, p.99). With this, the didactic role of the myth becomes noticeable and it will be that limitation which will show the action imposed in respect of the behaviour of the physical bodies.

As we follow the historical mutations added to this archetype, we see how the genre insists in intervening in the feminine heroic body. As Hagedorn pointed out "it is possible for a twenty-first-century feminist to view Boccaccio as an important precursor who articulated a coherent vision of woman in history" (2004, p.12). The consecrated work *De claris mulieribus* (1374) by Boccaccio is a good example of this. In that treatise about famous women, the illustrious women, we perceive that the author builds a catalogue of prominent feminine figures from Classical antiquity with the quality of a manifesto which denounces the slight interest of literature in narrating the life of women as opposed to that of the illustrious man. This book not only presents women who are not saints as examples; it actually focuses on "problematic women" (Kolsky, 2003, p.69). As such, the main point is centered in narrating the relevance of some female facts slightly appreciated throughout history. There are no doubts that the image of these women do crystalize at a certain time, reflecting its own markings. At any rate the book reveals itself as a compilation summarizing the bad female examples in opposition to the good, contributing alterations of a Classical antiquity adapted to a renaissance influence. Penthesilea, as a historical figure, is not forgotten, and the author distorts her by

adapting the myth, expressing the power of this heroine as love. Boccaccio, in his description of Penthesilea, accepts her as a feminine figure on body, but "*non muliebri*"[1] (Boccaccio, 1995, p.92), a factor that will allow her constant association with the diurnal elements mentioned earlier. Thus, Boccaccio associates the image of Penthesilea to a diurnal system *par excellence*, at the same time that he negates her genre. It must be noticed that in this version, love will be the main driving force in the involvement of the heroine in the Trojan war. Very briefly, Penthesilea is in love with Hector, whom she wishes to have a child with, which makes her enlist for the war, two factors never mentioned until now and both unrelated to our baseline. It is interesting to observe that even so, these elements recall the obsessive *leitmotiv* of the mythical section analysed earlier, the warrior woman that falls in love and fails, despite herein the solar woman finds her strength in love, making everything possible to win it over. We can come to the conclusion that if, at any time her glory is equalled to that of the hero, this romantic factor distances it immediately. That way, by means of the narrative we observe that even though her image merges with a structure of full power, its virtuality reflects a weakness linked to the feminine, a gender mark. The evidence shows that the image of the heroine suffers a rupture; her power, if it exists, is motivated *for and with* the man, distorting the character of her falling in love within the mytheme, which goes on to occupy a central place within this mythology.

Another derivation of time about the archetype of Penthesilea is found in a theatre piece written by Heinrich Von Kleist in 1808, in which the author introduces traces of drama in this mythical section. Here we verify, once again, the extent to which historical change produces new disguises for the very same archetype. In this case, it is very clear how romanticism intensifies factors that do alter Penthesilea destiny. Narratively there is a big twist in this version; we emphasize the fact that, for the first time, women's victory is allowed. It is Penthesilea who, finally, is provided with a superior solar power, she kills Achilles with her spear, beating the warrior, while is saying: "I'm so happy, sister! With excess! Oh, Diana, I feel so ripe for death! It is true that I do not know what has happened to me here, but I could die with the firm belief that I have defeated the son of Peleus (Achilles)" (Kleist, 2000, p.109). We could say that the myth keeps its nuances in a strength characterized by the diurnal and that the fact that victory finally allows for the rising of femininity. However,

1 Boccaccio, 1995, p. 92: "Hanc aiunt, oris incliti spreto decore et superata mollicie feminei corporis, arma induere maiorum suarum aggressam; et auream cesariem tegere galea ac latus munire faretra, et militari, non muliebri, ritu currus el equos ascendere; seque pre ceteris preteritis reginis mirabilem exhibere, viribus et disciplina, ausa est".

her image keeps on reflecting a *virtualized* weakness, stressed by the distortion of her falling in love; this time, the heroine falls in love at the moment in which she recognizes the possibility of love in the dead body of Achilles. At the end, she will put an end to her life for not being able to live with her own actions. It is possible to see in this suicide another form of punishment which reiterates the weakness of the female, a factor which reintegrates the falling in love as an essential matrix of this archetype, leaving her diurnal/masculine power as a secondary factor of her image.

Laura Mulvey also acknowledges a mythical superdimension inscribed in the history of Penthesilea, and in 1978 she carries out a film with this very name, *Penthesilea: Queen of the Amazons*, together with Peter Wollen. The unfolding of the myth in a superposition of layers established in it, in which virtual and actual spaces coexist, as well as the use of overlapping feminist discourses with archive images from the women suffrage movement endorse this idea. We extract from this example that Mulvey revives the possibility of a coexistence, within the same image, of the speculative myth and the utopian myth, in such a way that it is possible to state that in the film there is the resurgence Kleist work as an exploration of iconography, history and bodies marked by gender, performing the essence that the myth of Penthesilea evokes. Mulvey suggests to the spectator an immersion through historical rescues, evoking an imaginary world at the same time as a real one. The film questions the nature of the amazon women exposing her essence (*were they strong women or, rather, the creation of some masculine fantasy?)* Of these questions arise the oppositions between dualist discourses, in which a central message is inscribed to dialectics, which presents the past revealing its traces in the present. Thus we observe how Mulvey uses certain strength of the cinema in order to reveal the crystallization of the myth, dismembering the layers of the different time intervals in the search of a real image. As a synthesis, there is constant evidence that shows the imposition of images (pre-)constructed about a past. It is a film made up of four parts which denounces history as an obstacle, a distortion to be overcome.

This is what is exposed in the process of collage and montage, based on an intense use of fragments of plays, images and classic iconography. The fragments themselves are inserted on stage as a mechanism of resilience and female struggle, a kind of counter-proposal to the historical impositions that the images make on the genre. As a consequence, this juxtaposition invokes a profound questioning of the representations of the bodies. In the third fragment, this becomes particularly visible through a montage of oppositions. Let us take into account, for example,

the moment when sculptures of the ancient Amazonian warriors are confronted and, *a posteriori*, we see the corporeal representations of Wonder Woman in the comics, a clash that announces the historical performativity that subsumes the feminine gender. Butler, in her studies, emphasizes that "gender is a performativity produced and classified by the regulation of practices" (Butler, 1990, p.24), and there is no doubt that Mulvey and Wollen propose to denounce such practices through this film, leading the viewer to revise history in order to move towards a reconstruction of the facts.

From this last reference we perceive, in a way, a deployment that leads to the methodological strategies that serve to profile the analysis of this paper. If we admit that the updates of the mythological image of Penthesilea have a double capacity, that is to say, that they are double images in nature and that they derive this duplicity from time, we can see, from Mulvey's film, some mechanisms that incorporate layers and add new meanings to a mythical image, a clear manifestation of that crystal that exists in every archetype. Let us take into account Deleuze's reflection, which admits that "cinema does not only present images, it envelops them with a world" (Deleuze, 2013, p.87), affirming that the derivations of time in cinema add new layers to images. And with this, a peculiar capacity of cinema comes, to expose times that coexist; present and past, virtual and real is revealed. We reiterate that, in this way, we reflect on this mythological image and its updates in the cinema, referring to the idea of Deleuzian image, which designs a kind of a "point of indiscernibility between two different images, the present and the virtual" (Deleuze, 2013, p. 87).

ABOUT THE MUTATIONS

In the epic, the etymology of the word *Kleos* refers to a glorious death. Thus, when the muses chanted the great heroic deeds, they did nothing but invoke *Kleos*, eternalizing its splendors in song lyrics. That is to say, these deaths were not in vain, because finally the great heroes found their place in the much desired eternity. Meanwhile, it is revealing to note that the feminization of the word is non-existent: there are no songs that refer to a Kleos Gyne. As a matter of fact, it is a constant: female deaths were not worthy of the glorious honors in Ancient Greece. If we refer to this, it is due to the fact that, within the various updates of the myth of Penthesilea and her experience of death in battle, one could enunciate an honour that called for the celebration of a kind of 'Kleos Gyne'. Having said this, we would like to emphasise that we perceive a

distorted feminine glory in the Pentesilean narrative and pictorial motif. From this point of view, we can see, in the continual updating of Penthesilea, signs of a constant changing and exposing a struggle.

Without doubt, this gap is being sutured in the contemporary world. If we take into account the current scenario, it is interesting that this limitation can be extended to a large number of heroines. It should come as no surprise that other well-known names, such as Diana (*Wonder Woman*, Jenkins, 2017), Katniss (*The hunger games*, Ross 2012), Elektra (*Elektra*, Bowman, 2005 and Daredevil, Johnson, 2003), or Catwoman (*Catwoman*, Pitof 2004) are announced as an open representation of the new forms of female protagonist. In this sense, we perceive a similarity between so many chords of different voices: their mutations, insofar as they are related to the structures of the imaginary, mask a struggle against the transhistorical imposition of the representation of female power. It is clear that the transformations that regulate the dispute between the genders are beginning to be incorporated into the construction of these protagonists. They are alterations that, evidently, connect with social changes. As a result, we witness new discursivities that allow a kind of unblocking of the image. In the end, we witness the birth of a series of heroines who demonstrate in their representative bodies attempts to ascend figuratively.

As an example, we can quote *Star Wars*: Ep. VIII *The Last Jedi* (Johnson, 2017), a clear exponent of the new ascensional impulse that the contemporary heroine is experiencing, a film in which a humble scrap dealer manages to master the art of the Jedi sword, a weapon that is "the culmination of the reconciliation of the epic -sword- with the transcendent light" (Bou y Pérez, 2000, p.87). Similarly, we could mention the nostalgic reboot of Tomb Raider (*Uthaug*, 2018). In it we meet again a young Lara Croft outlining her first steps towards a diurnal regime, so that the symbolic ascent is represented *de facto* when the heroine, after the sacrifice of her father, ascends to the light. And it is literal: Lara has descended into an underground tomb and finds herself hanging over the abyss when the rocks start to collapse, the ceiling collapses and the climbing mechanism is activated to retract the rope. As the rocks fall, Lara's body ascends to the surface gap, where the sun shines. Like an umbilical cord stretched by the star itself, Lara Croft will be born on her way through a stone womb, named after a solar ascent. It is curious that in these two examples there is a clear confrontation that insists on returning to tighten the two poles of heroism between the feminine and the masculine. Hence, the importance of Lara contradicting her father or King confronting Kylo. From these two confrontations it is even more revealing to observe how the masculine and the feminine have their equal forces.

Agamben, asking about the meaning of "being contemporary", ends up revealing that this answer is found in a proximity to "the origin that beats in the present" (Agamben, 2011, p.6). At the same time "the origin is not only situated in a chronological past: it is contemporary with the historical becoming and does not cease to operate in it" (ibid.). And, precisely, to be contemporary is to act on this incessant deviation, to reinsert the deviation towards the origin, accompanying it in an ambiguous proximity andsimultaneously, revealing an unreachable anachronism. In the end, the contemporary subject is configured as an alloy between the "unlived and in everything lived", which implies a special relationship between the times.

In this way, it seems clear to us, we have underlined a narrative and figurative insistence that strives to overcome a moment in the past. And it is precisely from this operation that we have seen how a trauma, seen in the insistence of the feminine diurnal power and its respective love toll, becomes transmuted into the present. It gives a very precise image of the meaning of being contemporary proposed by Agamben.

Even so, in this first analysis, certain nuances become evident which reveal a slow evolutionary curve of some of the representations of the feminine symbolic power. Therefore, it is necessary to return to the image with which we started this research and to remember that we are in a universe in which the fall of Penthesilea is the signal that prefigures our whole journey. If we pay attention to these points, we are not very far from a curious dependence on the figure of the male that would go back to the hurtful hand of Achilles. Thus, redoing these trajectories, we can see without a doubt that all the heroines up to this point carry a mark of dependence towards the male element. However, this female dependence on the "legitimate hero" must be overcome, a recurrence that reinforces our hypothesis of the need for a love toll that the heroines must compensate for in order to access the much-desired daytime ascent.

Between 2003 and 2004, Tarantino also evoked feminine power from the images with *Kill Bill* [here we are quoting the two volumes of the saga] and some peculiarities of *Wuxia* art, with western derivations. The director gives body to a warrior through a visual device that narrates the journey of a revenge as the only way of redemption. Let us therefore take a close look at some of the elements involved in the symbolic contrast between the two regimes of the image.

The protagonist, without a name, connects perfectly with this symbolic device, developing its bases in the diurnal regime, that is to say, in the movement and action, an idea that also is vectored in its physical aspect, by its golden hair and its yellow clothes. In opposition, we observe,

in Vol. 2, a return journey home that has "a deep structure of melodrama" (Benavente, 2017, p. 54). In this new stage of the journey, multiple formulations appear that point to a change of regime, such as the temporal flow of the film that passes to value more the words and memory, evoking shades typical of twilight westerns. In Benavente's words, we move "from the engine of revenge to the need for legacy" (ibid.). Therefore, it is not surprising to see how, in this second film, the narrative is structured around a new opportunity which allows the protagonist to re-inhabit her nightlife.

From this point of view, it is curious to observe how, in this new structure of images unusual for a protagonist marked by the day until then, we observe in the confrontation of her and her archenemy a defeat so easy that it comes close to a caricature. This failure is nuanced by the tonality of twilight, under which something different will soon manifest itself in the path of this heroine, once word and memory return to the narrative centre of her story. Thus, after a long flashback, we find ourselves with a sequence that constitutes itself as a micro-representation of the fall of the heroine. It is a moment that culminates in the loss of her sword, her solar weapon. After this journey of rupture, structured in a collapse, the character of Uma Thurman will be buried alive to literally be reborn in her daytime. Thus, we finally meet Beatrix Kiddo, a rebellious solar heroine, who with her agile essence sustains an emotional fury, defeating death to finally go in search of redemption.

Above all, we think it's important to stress that the way the film's plot has developed will allow this protagonist to also revive the mythical essence of Penthesileia, by embodying a woman who enters into battle to challenge the powerful dominions of man. If we look at the visual indexes, we find once again, how the elements point to a kind of archetypal remembrance that insists on returning. This discourse organizes, mainly in the second volume, a sort of epic-tragic resurgence of our capital image. Here, death is configured as the only currency of exchange, just as love becomes a constant of violence and struggle for power. Thus, the key that reinforces this idea is present, above all, in Beatrix and Bill's relationship. As we saw in the previous pages, the mythical is marked by the repetition of a form of infatuation, where all the lines culminate in a failure that crystallizes ultimately. We can affirm that in this case we also observe the same matrix which insists on tensioning two opposites that attract each other and lead them towards a loving confrontation. We should not overlook, however, the fact that in this example Beatrix Kiddo's irrepressible desire for revenge appears as an absolute background. This entails a reversal of the pattern of male superiority, according to which anger is config-

ured as a central point, revealing that "the fury of vengeful women demonstrates a strength superior to that of the outmoded male power" (Bou y Pérez, 2010, p.56).

Leaving aside the plot structures and focusing on the exact configuration of this image that reflects a symbolic moment, it will be in the final scene of the film where a sort of superposition of layers will be revealed, accumulated from a past that claims its presence in the image. In this way, in the frenzy of the long-awaited meeting between Beatrix and Bill we see signs that immediately point to the pictorial staging with which we open this investigation, taking into account the reducible structure of the symbolic implications of Penthesilea and Achilles. In the meeting between Beatrix and Bill we once again appreciate the return of the ephemeral moment of penetration into the chest and the exchange of glances between the protagonists, underlined by a perfect unity in this *mise en scène*. If we have in perspective that the visual contact is used as a key formal procedure to reveal the passion between these two characters, it is not surprising that in this sequence the use of the shot and the reverse shot rescues the essence of an "approximating mechanism between the protagonists" (Bou, 2002, p.56)[1]. However, as opposed to what would be considered a classic structure, we observe that the general shots barely condense the tension, without presenting at any moment the long-awaited amorous encounter between the characters. In fact, the general planes illustrate the reverse side of the desire, providing only the confrontation between these opposites. Thus, we observe a constant and obsessive double game of tension versus attraction that culminates in the moment when Beatrix kills Bill by touching his heart with the "five-point-palm-breaking".

It seems obvious to us that Beatrix's symbolic penetration of Bill's chest is the ghostly appearance of a precise image, but at the same time it inverts and deforms Achilles' gesture. We note one detail: if at our starting point the difference in power is represented by the corporeal position, in this scene, on the contrary, it is cancelled out. There is an equality of power between the protagonists, who in turn are presented in the scene seated, without anybody protruding above the other. This fact implicitly indicates that the two are equal parts of an equable confrontation. The importance of this detail becomes even more evident when we recognize that it is the solar woman who will have the opportunity to win in this battle. While this positional transformation figures the obvious, the structural self-awareness of the archetype, the element of penetration appears

1 In the third chapter of the book, Bou points out in detail the mechanisms of representation of passion in classical cinema. One of the points addressed touches on the contraposition of the planes of the characters that are looked at and the structures that condense the tension of falling in love.

in a simple gesture that paralyzes the hero, materialized in a (martial) touch of the heart. And, precisely at the limit of the beam of light coming from the twilight environment, the figure of the solar man will be defeated, in a scene that closes with a walk, a minuscule pilgrimage of the hero that, finally, collapses before the night.

So, in that sequence, something would be shaping up as a true alchemy of time. The projection of a past archetype becomes present, it becomes material and flesh. Penthesilea returns here with the immediacy of the mythical schemes, whose continuity does not end in history. And the fact is that to enunciate this maxim confirms that every image has a history capable of transcending time, an idea that brings us closer to Benjamin when he speaks of "the manifestation of a remoteness, however close it may be" (Benjamin, 2003, p. 47). The Benjaminian dictum would also serve to think about the image of Penthesilea, whose symbolic depth imprints a remoteness that returns and re-enters the closeness of its manifestations, to reach each time the present of its time.

In spite of the importance of this iconic investment synthesized in the feminine victory, it is fundamental to emphasize that Bill appears narratively as the great manipulator of power. After all, he has access to a part that was torn from Beatrix's character, which, not by chance, appears as a being who has been through a fault, which becomes concrete at the end of the film, in the figure of a mother without a child. The entire symbolic investment therefore stands in contrast to a basic truth: the male element is the knower and controller of a part of the heroine. The absolute power of this heroine's destiny is again in the hands of her male counterpart. It is this male figure that, in the end, closes the fight and grants symbolic redemption, although it is true that this detail does not annul the ascension of the female power. It seems, therefore, that the woman is authorized to transit between one regime of image and another, being able to figure as mother and warrior at the same time. That's why the final shot of the film, more specifically Beatrix's cry, is a sign of women's victory. However, she was conquered with what would be the coins of a historical toll, duly collected respecting the rules pre-written by the mythical structure of Penthesilea.

Of all the films that make up this struggle of the feminine to conquer a luminous ascent in the contemporary world, it is the peculiar adventure of Furious in *Mad Max, Fury Road* (Miller, 2015) that provides one of the most unforgettable expressions of a new figuration of diurnal power. Without a doubt, George Miller, in this last instalment, has constructed a film that values the power of images, a factor that intensifies the possibilities of a reading from a symbolic imaginary. Therefore, starting from the

ephemeral moment of Penthesilea's defeat until reaching the elevation of Furious, in the final shot of this film, we perceive what could be described as a structural change, which we will call, for now, the heroine's journey. This fact is further enhanced by the withdrawal of the male protagonist from the scene. In this sequence marked by a distant gesture of farewell between hero and heroine, we see possible signs of new nuances culminating in the overcoming of female power as opposed to male power. This idea is also present in the visual narrative, as we distinguish a kind of dualistic tension that divides a post-apocalyptic world into two facets.

Let's take into account the use of blue and orange filters that divide the scenarios of this dystopia, indexes that suggest duality, a possible association to the same type of tints that, for example, Murnau and other authors of silent films used to configure an expressionism of the day and night. It should be noted that orange tones predominate in this film, a clear suggestion that its core lies in the diurnal regime, leaving the nocturnal in the background. In this combination perfectly synthesized by the play of color, there lies the model example of a strategy that prioritizes those images connected to a hegemony of the solar. Thus, based on what we have pointed out so far, we could say that one of the dramatic structures of the action lies in the idea of an inversion of the roles of the protagonists and their respective regimes of associated images. Thus, in this disjunctive we can see the figuration of a nocturnal hero, Max, and a solar heroine, Furious.

From this knot tightened from different ends we approach the protagonist and her search for redemption: Empress Furious, an apocalyptic Amazon who tames time with her war vehicle. According to Durand, "the horse is a symbol of the flight of time" (Durand, 2012, p. 78), and, as a consequence, when the hero is capable of dominating it, he is demonstrating a superiority over the future. In this dystopia we perceive the full consummation of this idea since horses are replaced by the movements of cars and motorbikes, leaving no doubt that Furious controls speed and time with great skill.

Under this point of view, it is curious to observe how we witness a figure backed by a corpus of images that embodies the refraction of a struggle of the feminine to inhabit a regime that was historically denied to her. In fact, there is a game of conflicts in its representation: deformed heroine, with her body amputated and her head naked, signs that make way for symbolism to take shape in figurative absences. In Durand's words: "hair is not connected to water because it is feminine" but, "on the contrary, it is feminized because it is the symbol of water, (...) because it is at the same time a microcosmic symbol of the wave and technologically

the natural thread that serves to weave the first knots" (Durand, 2012, p. 107). In this image of an amputated heroine, without the presence of typical hair associated with the feminine, there is an imposition of diurnality on this solar heroine. However, the device goes even further, if we take into account that one of the fundamental motives that will set the tone of the narrative development is centred on the struggle for the control and liberation of water. So, if the figurations of water in a symbolic imaginary refer again and again to a germinal feminization, then we can affirm that the proposed narrative itinerary enunciates an approach that revolves around the struggle for the liberation of the feminine.

By articulating this schematic operation we could establish a link between Furious and some Pentesilean shades. However, as we pointed out at the beginning, "the crystal reveals a direct time-image" (Deleuze, 2013, p. 121), unmasking the concealment of time, allowing the image to show its polychiefalism and dismantle its facets. This is perceived in the power of a returning image, during the sequence that relates the near-death experience of Furious. It is from this moment that we perceive an exact pictorial recreation of the gesture of the hero's penetration into the heroine's body. If we start from the confrontation between Achilles and Penthesilea in which the hero kills her, we perceive that past and present again coexist in an image when Max, in order to save Furious, has to reproduce the same gesture as Achilles. But in this case, the act is updated, and, in opposition, the hero asks forgiveness for the wound he is producing, cancelling out the brutality of piercing the female body: an image that perfectly engages a symbolic device. This penetration, both physical and metaphorical, provides the key to a time that unfolds from a gesture. As if the penetration of the knife had transported us to a ray of light that wanders through history, retaining within itself all the intensity of a gesture. This spark links the representation of violence, from a past that, on being updated in the present, is substituted by an act of salvation. Therefore, it is from this double itinerary of the image that Penthesilea and Furious live together on the same symbolic scene. And it is in the image that emerges between the past and the present that the echo of the feminine in its struggle to access diurnality is manifested.

In the previous pages we have observed that the mythical section of Penthesilea reveals a constant that implies a form of infatuation. Let us review, then, some of the elements that come into play in the following scenes. Max, after the act of salvation, experiences a moment of intimacy with Furious, finally revealing her name, the mark of her identity; a scene that leaves in suspense the idea of a possible passionate approach between the two characters. In this sequence, we perceive a return of stabil-

ity to the shot, based on shared gazes used in a shot-reverse shot structure, a mechanism that, while highlighting a passionate approach between the characters, reactivates nuances present in our traumatic image. Nevertheless, Furious is dependent on whoever appears as the legitimate male hero. As we observe in the continuity of this scene, she needs his blood to survive, being only from the moment of the blood transfusion between these two characters that the heroine has the opportunity of a possible female ascension – as if the female body had to receive the appropriate blood to be reborn in the diurnal regime.

Finally, we return to the scene with which we started, when the solar heroine rises to power, while the water is finally released and the hero withdraws from the picture. But, as we have emphasized, she has had to be reborn with male blood in order to enjoy the much-desired diurnal regime. So Furious revives the essence of Penthesilea, showing that her image does not disappear; as long as there are women who know the bitterness of defeat for inhabiting a regime that does not belong to them, the signs of this invisible warrior will remain.

After observing these female bodies in action, we must infer that we are faced with a range of heroines who present a break, or rather a change of pattern. What do their images portray? We find ourselves before an enclave, a crossroads where, among heroines belonging to different scenes, a common feature becomes visible referring to a turn that imprints again and again the traces of a tragic past. We find departures from the image that grant a kind of celebration of a late feminine victory, which would emerge in favour of a form of ascension and its respective unblocking in the face of a diurnal regime of the image. So, by questioning these images in their respective particularities, we perceive in the journey of Furious and Beatrix a settlement of solar fullness as opposed to a limitation imposed by the trauma of Penthesilea's wound. Even so, we have insisted on this moment in the past that is made in the present, marked by an iconographic return that insists on returning to each attempt at female ascension.

FINAL CONSIDERATIONS

Once these nuances have been explained, we could say that Penthesilea bears the mark of an essentially solar/diurnal heroism, in which love will configure as an additional item that makes the characters confront each other violently. This ends in heterosexual relation. Having said that, we have already examined certain constants which confirm that "man and woman are concepts of political opposition" (Witting, 2006, p.53). As a

consequence, we have proved that a heterosexual thought is configured as the main factor to impose falling in love between the characters, condemning the feminine to the defeat. Penthesilea not only reveals what is the space that *must be occupied* by a body that bears the mark of the feminine, but also shows us what is the role that *must be played* by the masculine in our society.

We have decided to turn to a mythical figure not in order to find a possible *origin*, but rather to discern its presence. We recognize that "beyond any apparent beginning, there is always a secret origin – so secret and so fundamental that it can never be quite grasped in itself" (Foucault, 2010, p. 38). As Deleuze rightly said, "the dead spots on the map would have to be reset" (2002, p. 19) to finally open them up to possible lines of escape. And it will precisely be the search of its historical *roots*, and its possible resurgences where we will discover the repetitions, or better, the deformations of the force related with the duality of genres. At in this juncture, we could state that from this double character of the image, tightened over the projection of the present and the past, the singular archaeology of a fight becomes visible. However, we must be aware that the said idea has already been indicated since the absence of celebration of a *Klea Gyne*[1], before Virgil mentioned for the first time the defeat of Penthesilea, or the first artist printed the stain of her collapse. Without a doubt, we find ourselves before a history which insists to be once told once again, although nobody knows the origin of its first words. With this we maintain that the image of arising feminine power reveals a common blockage that very possibly goes beyond our basis. Nevertheless, this paper, until now, has shown a constant: Penthesilea has fought to arise over the main obstacle, the mark of her gender.

References

Agamben, G. (2011). *"¿Qué es ser contemporáneo?"* ["What is it to be contemporary?"]. En Agamben, G., Desnudez. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo. [Ensayo original publicado en 2007 a partir del curso de filosofía que Giorgio Agamben dictó en el Instituto Universitario de Arquitectura de Venecia – Original essay published in 2007 from the philosophy course that Giorgio Agamben taught at the University Institute of Architecture of Venice]. (in Spanish)

Benavente, F. (2017). *El héroe trágico en el western. El género y sus límites [The tragic hero in the western. Gender and its limits]*. Sevilla, España: Athenaica. (in Spanish)

1 In reference to the famous celebrations of heroic events known as Klea Andron.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica [The work of art at the time of its technical reproducibility]*. México DF, México: Ed. Itaca. (in Spanish)

Boccaccio, G. (1995). *De claris mulieribus: Die grossen Frauen [De claris mulieribus: The great women]*. Stuttgart, Alemania: Reclam. (in German)

Bou, N. & Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood [The time of the hero. Epic and masculinity in Hollywood cinema]*. Barcelona, España: Paidós Ibérica. (in Spanish)

Bou, N. (2002). *Plano y contraplano de la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni [Plane and backplane of the classic look at the universe of Michelangelo Antonioni]*. Madrid, España: Biblioteca Nueva. (in Spanish)

Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood [Goddesses and graves. Female myths in Hollywood cinema.]*. Barcelona, España: Icaria Editorial. (in Spanish)

Bourdieu, P. (2009). *La dominación masculine [Male domination]*. Barcelona, España: Anagrama. (in Spanish)

Braidotti, R. (2000). *Sujetos Nómades [Nomadic subjects]*. Buenos Aires, Argentina: Paidos. (in Spanish)

Butler, J. (1990). *Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity*. New York, EEUU: Routledge.

De Esmirna, Q. (2004). *Posthoméricas [Posthomerics]*. Madrid, España: Editorial Gredos.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia [A thousand plateaus. Capitalism and schizophrenia]*. Valencia, España: Pre-Textos. (in Spanish)

Deleuze, G. (2013). *A imagem-tempo [The time-image]*. São Paulo, Brasil: Brasiliense. (in Spanish)

Durand, G. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis : figuras míticas y aspectos de la obra [From myth criticism to myth analysis: mythical figures and aspects of the work.]*. Barcelona, España: Anthropos Editorial del Hombre. (in Spanish)

Durand, G. (2000). *Lo imaginario [The imaginary]*. Barcelona, España: Ediciones del Bronce. (in Spanish)

Durand, G. (2012). *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução geral [Anthropological structures of the imaginary: general introduction.]*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes. (in Portuguese)

Foucault, M. (2009). *La arqueología del saber [The archeology of knowledge]*. México DF, México: Siglo XXI. (in Spanish)

Hagedorn, S. (2004). *Abandoned women: rewriting the classics in Dante, Boccaccio, and Chaucer*. Michigan, EEUU: University of Michigan Press.

Kleist, H. (2000). *Pentesilea*. Barcelona, España: Diputació de Barcelona. (in Spanish)

Kolsky, S. (2003). *The genealogy of women: studies in Boccaccio's De Mulieribus Claris.* New York, EEUU: Peter Lang Publishing.

Mulvey, L. (2013). *Penthesilea and Riddles of the Sphinx.* Disponible en el libro que acompaña el DVD BFIVD982. Londres, Reino Unido: BFI.

Noel, J. F. M. (1991). *Diccionario de Mitologia Universal. Tomo 2 [Dictionary of Universal Mythology. Volume 2].* Barcelona, España: Edicomunicación. (in Spanish)

Rich, A. (1979). *On lies, secrets, silence.* New York: W. W. Norton.

Virgili. (2005). *L'eneida.* Barcelona, España: Bolsillo/Butxaca. (in Spanish)

Witting. (2006). *El pensamiento heterosexual y otros ensayos [Heterosexual thinking and other essays].* Barcelona, España: Eagles. (in Spanish)

Список литературы

Agamben, G. (2011). *"¿Qué es ser contemporáneo?"* ["What is it to be contemporary?"]. En Agamben, G., Desnudez. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo. [Ensayo original publicado en 2007 a partir del curso de filosofía que Giorgio Agamben dictó en el Instituto Universitario de Arquitectura de Venecia – Original essay published in 2007 from the philosophy course that Giorgio Agamben taught at the University Institute of Architecture of Venice]. (in Spanish)

Benavente, F. (2017). *El héroe trágico en el western. El género y sus límites [The tragic hero in the western. Gender and its limits].* Sevilla, España: Athenaica. (in Spanish)

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica [The work of art at the time of its technical reproducibility].* México DF, México: Ed. Itaca. (in Spanish)

Boccaccio, G. (1995). *De claris mulieribus: Die grossen Frauen [De claris mulieribus: The great women].* Stuttgart, Alemania: Reclam. (in German)

Bou, N. & Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood [The time of the hero. Epic and masculinity in Hollywood cinema].* Barcelona, España: Paidós Ibérica. (in Spanish)

Bou, N. (2002). *Plano y contraplano de la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni [Plane and backplane of the classic look at the universe of Michelangelo Antonioni].* Madrid, España: Biblioteca Nueva. (in Spanish)

Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood [Goddesses and graves. Female myths in Hollywood cinema.].* Barcelona, España: Icaria Editorial. (in Spanish)

Bourdieu, P. (2009). *La dominación masculine [Male domination].* Barcelona, España: Anagrama. (in Spanish)

Braidotti, R. (2000). *Sujetos Nómades [Nomadic subjects].* Buenos Aires, Argentina: Paidos. (in Spanish)

Butler, J. (1990). *Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity.* New York, EEUU: Routledge.

De Esmirna, Q. (2004). *Posthoméricas [Posthomerics].* Madrid, España: Editorial Gredos.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia [A thousand plateaus. Capitalism and schizophrenia].* Valencia, España: Pre-Textos. (in Spanish)

Deleuze, G. (2013). *A imagem-tempo [The time-image].* São Paulo, Brasil: Brasiliense. (in Spanish)

Durand, G. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis : figuras míticas y aspectos de la obra [From myth criticism to myth analysis: mythical figures and aspects of the work.].* Barcelona, España: Anthropos Editorial del Hombre. (in Spanish)

Durand, G. (2000). *Lo imaginario [The imaginary].* Barcelona, España: Ediciones del Bronce. (in Spanish)

Durand, G. (2012). *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução geral [Anthropological structures of the imaginary: general introduction.].* São Paulo, Brasil: Martins Fontes. (in Portuguese)

Foucault, M. (2009). *La arqueología del saber [The archeology of knowledge].* México DF, México: Siglo XXI. (in Spanish)

Hagedorn, S. (2004). *Abandoned women: rewriting the classics in Dante, Boccaccio, and Chaucer.* Michigan, EEUU: University of Michigan Press.

Kleist, H. (2000). *Pentesilea.* Barcelona, España: Diputació de Barcelona. (in Spanish)

Kolsky, S. (2003). *The genealogy of women: studies in Boccaccio's De Mulieribus Claris.* New York, EEUU: Peter Lang Publishing.

Mulvey, L. (2013). *Penthesilea and Riddles of the Sphinx.* Disponible en el libro que acompaña el DVD BFIVD982. Londres, Reino Unido: BFI.

Noel, J. F. M. (1991). *Diccionario de Mitologia Universal. Tomo 2 [Dictionary of Universal Mythology. Volume 2].* Barcelona, España: Edicomunicación. (in Spanish)

Rich, A. (1979). *On lies, secrets, silence.* New York: W. W. Norton.

Virgili. (2005). *L'eneida.* Barcelona, España: Bolsillo/Butxaca. (in Spanish)

Witting. (2006). *El pensamiento heterosexual y otros ensayos [Heterosexual thinking and other essays].* Barcelona, España: Eagles. (in Spanish)

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Глобальный и локальный супергерой | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.89

ARGENTINA IN CRISIS: SUPERHEROES IN ZENITRAM (2010) AND KRYPTONITA (2015)

Vinodh Venkatesh (a)

(a) Virginia Tech. Blacksburg, USA. Email: vinodhv[at]vt.edu

Abstract

While the study of superheroes has become a comprehensive field in itself, a focus on global superheroes has only recently begun to take shape. Vinodh Venkatesh's *Capitán Latinoamérica: Superheroes in Cinema, Television, and Web Series* (2020) furthers a comprehensive examination of the superhero in Latin American moving images from the late 1950s to the present day, covering contexts from Mexico to Chile. Missing from this study, however, is an examination of Argentine superheroes. The present essay fills this gap by addressing two films, *Zenitram* (2010) and *Kryptonita* (2015), that portray and critique Argentina and its relationship with neoliberalism in the 20th and 21st centuries. Both films move beyond the parameters of genre cinema by engaging salient issues extant in the cultural horizon of the country.

Keywords

Superhero; Argentina; Kryptonita; Zenitram; Latin America; Genre Cinema

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2020. No 3 | ISSN: 2658-7734
Global & Local Superhero | Doi: 10.46539/gmd.v2i3.89

АРГЕНТИНА В КРИЗИСЕ: СУПЕРГЕРОИ В ТЕЛЕСЕРИАЛАХ ЗЕНИТРАМ (2010) И КРИПТОНИТА (2015)

Венкатеш Винод (a)

(a) Политехнический университет Вирджинии. Блэксберг, США. Email: vinodhv[at]vt.edu

Аннотация

В то время как изучение супергероев само по себе стало всеобъемлющей областью, акцент на глобальных супергероях стал появляться только в последнее время. Работа Винода Венкатеша "Капитан Латинской Америки: Супергерои в кино, телевидении и веб-сериалах" (2020) дают представление о супергероях в Латинской Америке с конца 1950-х годов и по настоящее время, охватывая контексты от Мексики до Чили. Однако в этом исследовании не хватает изучения аргентинских супергероев. Настоящее эссе заполняет этот пробел, рассматривая два фильма, "Зенитрам" (2010) и "Криптонита" (2015), в которых изображается и критикуется Аргентина и ее связь с неолиберализмом в XX и XXI веках. Оба фильма выходят за рамки жанрового кинематографа, затрагивая актуальные вопросы, сохранившиеся в культурном ландшафте страны.

Ключевые слова

Супергерой; Аргентина; Криптонита; Зенитрам; Латинская америка; Жанр кинематографа

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

While the study of superheroes has become a comprehensive field in itself, agglomerating scholars from political science, critical theory, and literary, film, and cultural studies (see, for example, the oeuvre of the University Press of Mississippi), a focus on global superheroes has only recently begun to take shape. Rayna Denison and Rachel Mizsei-Ward's *Superheroes on World Screens* (2015) is the first comprehensive study to tackle this important subsection of the superhero phenomenon in global cultural circuits. Yet what is quite surprising in this anthology is that over the course of 9 excellent essays that address issues of transculturation, transnational cinema, and the socio-cultural impact of local heroes, not a single superhero from Latin America is analyzed. Addressing this critical gap, Vinodh Venkatesh's *Capitán Latinoamérica: Superheroes in Cinema, Television, and Web Series* (2020) furthers a comprehensive examination of the superhero in Latin American moving images from the late 1950s to the present day, covering contexts from Mexico to Chile.

In broad strokes, Venkatesh argues that the contemporary Latin American superhero—across a spectrum of media outlets, platforms, and circulatory mechanisms—is a hybrid figure that integrates three distinct archetypes. These are: the US superhero (usually from the DC and Marvel catalogs); the Mexican wrestler-as-superhero who saw its zenith in the 1960s and 70s (see famed *luchadors* such as El Santo and Blue Demon); and El Chapulín Colorado, a parodic superhero that appeared in a homonym television show from 1973-1979 (and afterwards in syndication) that was ubiquitous across the Spanish-speaking world. The contemporary Latin American superhero is, importantly, deeply rooted in their national contexts, playing out and reflecting on significant ethical, political, social, and economic issues. They serve as a conduit for particular local issues that already dominate the cultural horizon of their respective national contexts. Perhaps most importantly, the Latin American superhero is not a conservative Trojan Horse that while at face-value fights crime, only really maintains the status quo (see the principal Anglo narratives). Instead superheroes such as El Man (Colombia), Chinche Man (Honduras), Capitán Centroamérica (El Salvador), and Mirageman (Chile) stand up for the layperson against systems of power, injustice, and the Law. El Man, for example, sets up a local market based on barter to counteract the nefarious expansion of a multinational company in downtown Bogotá, while the metonymic plot of *Mirageman* (2007) critiques the transition from the dictatorship of Augusto Pinochet to the current democracy in Chile, to some extent almost foreshadowing the current crisis in the country.

Missing from *Capitán Latinoamérica*, however, is a thorough examination of contemporary superheroes from Argentina, an important absence given the country's stature in the region both in commercial and critical cinema circles[1]. The following pages address this omission by studying two argentine iterations of the genre, *Zenitram* (2010) and *Kryptonita* (2015). In doing so, I argue that these superheroes maintain the overall ethos of the contemporary Latin American superhero, while addressing the particularities of the Argentine context, namely the country's oscillating relationship with the neoliberal turn in Latin America, and the socioeconomic impact of the 2001 financial crisis on everyday lives. In doing so, these popular genre films enter into dialogue with some of the most salient issues identified in the study of contemporary Argentine film, thus moving beyond the ethical and thematic parameters often used to cloister genre film.

Argentina has a deep cultural history with the figure of the superhero. Indeed, the earliest print character that could be considered a superhero predates the debut of Jerry Siegel and Joe Shuster's Superman in *Action Comics* #1 (April 18, 1938). I am here referring to the popular Patoruzú comics, which made their debut in 1928. He is a Tehuelche *cacique* who fights thieves and other petty criminals with his superhuman strength and speed. Other characters to note include Sónoman (1966) and Sherlock Time (1958), while there is also a strong tradition of the layman who—due to some extraordinary circumstance—becomes a hero that saves the nation[2].

Adaptations of these local heroes to the moving image is another thread to follow. Here we can first highlight Patoruzú's appearance in the animated short *Upa en apuros* (1942). Decades later, the female superheroes from Cybersix (first published as comics in the early 1990s) were made into a live-action series in 1995, and then a multinational animated series in 1999. The protagonist, Cyber-6, originates as a Nazi experiment gone wrong, forced to adopt a male persona by day, and face the threat posed by the Nazi doctor who created her (Dr. Von Reichter) by night. The live-action series ran for eight episodes, but the animated series was more

1 Venkatesh provides a very brief overview of these characters in the concluding chapter of the book. Argentina, Mexico, and Brazil are typically considered to be the biggest producers of cinema in Latin America. Critical interest in Argentine cinema was resurrected in the late 1990s and early 2000s, in what scholars such as Gonzalo Aguilar and Jens Andermann have called New Argentine Cinema, through the films of such directors as Pablo Trapero, Martín Rejtman, Lucrecia Martel, and Adrián Caetano amongst others. In addition to several other over-arching characteristics, Aguilar furthers that these films are defined by an "avoidance of allegorical stories" (16), and that they "insist upon the literal and tend to frustrate the possibility of an allegorical reading" (16-17).

2 We can include in this category such comics as Rolo, el marciano adoptivo (1957), while the now-canonical El Eternauta (1957) portends a more somber fate for the nation.

successful, as it appealed to a wider audience due to its manga aesthetic and science fiction themes (though the adult themes of the Nazi past and sex scenes were omitted in the interest of attracting young viewers).

These examples establish the presence of the autochthonous superhero in both print and moving-image media in the Argentine cultural horizon during the 20th century, but this presence did not translate into realm of feature-length productions. In fact, it is only in 2010 that we see the first Argentine superhero film, that is, Luis Barone's *Zenitram*. The timeline is unsurprising, since genre cinema is a relatively new trend in the country. In studying the horror genre, Jonathan Risner provides a broader observation:

> Over the past fifteen or twenty years Argentina has emerged as a producer of genre films that diverge from more established national film genres, such as melodrama, detective cinema, auteur cinema, and documentary. Screwball comedies, animation, martial arts, horror, trash cinema, and science fiction all compose a loosely conceived "wave" of contemporary filmmaking that is periodically dubbed "Cine Independiente Fantástico Argentino" ("Argentine Independent Fantastic Cinema") and "Nueva Ola de Cine de Género Argentino" ("New Wave of Argentine Genre Cinema"), among other monikers [...] Other higher-budgeted commercial films made with the support of INCAA [...] nevertheless are couched as part of a larger surge of genre cinema that unabashedly traffics in and reworks transnationally established genres with a stated objective of filmmakers almost invariably being to "entertain" the audience. (xvi)

We can thus couch the production of *Zenitram* within this "Nueva Ola" that Risner identifies as taking shape in a parallel fashion to a more established cinema that has come to dominate academic discussions of an Argentine Cinema[1].

Juan Minujín (as Rubén) and Verónica Sánchez (as Laura) star in *Zenitram*, an Argentine-Spanish co-production that addresses issues permeating contemporary Argentina such as the proliferation of the neoliberal state, the privatization of public goods, an impending climate disaster, and the disenfranchisement of the populace as soulless multinationals commoditize natural resources[2]. While the narrative takes place in the year 2025, the audience can intuit that the diegetic dystopia is not so far-fetched given the trajectory of the country in the first decade of the 21st-century (it is indeed less outlandish as I watch the film in 2020). The film follows in the thematic footsteps of several earlier films from the 90s and

1 Especially the auteur and slow cinema that characterizes New Argentine Cinema and its descendants.

2 Critics such as Joanna Page identify the economic collapse and crisis of 2001 as being a defining factor in the cinematic production of the country.

2000s (albeit in the register of the superhero), following Joanna Page's assertion that "money emerges as the universal theme of contemporary Argentine cinema" (5).

Page (in addition to several other critics) juxtapose the production and themes of contemporary Argentine cinema around the crisis of 2001, which was really a protracted economic fallout between 1998-2002 where the country entered a freefall after recovering for a few years from another economic depression (1974-1990). The 2001 event was predicated by: the alignment of the national economy with the neoliberal turn in Latin America by President Menem; the pegging of the austral to the US dollar; and significant macroeconomic fissures that deepened as the government was unable to cope with rising debt, unemployment, and stagflation. All this came to a head in December 2001, when Argentines took to the streets in massive protests that turned violent as soon as they were met with resistance from the police. As a result, films produced at the turn of the century tend to focus on multiple aspects of the politico-economic rollercoaster that shell-shocked the social telos of the country[1].

The very first image sutures the film to both this nation in crisis, and a print tradition (though in this case, there is no original *Zenitram* comic, as the film is based on a short story by Juan Sasturain), as we see the hands of an artist draw a storyworld and a voice-over relates that the city of Buenos Aires is reeling from a drought created by climate change, and that the capitalist appropriation and exploitation of water sources by large multinationals has led to widespread suffering and economic depression[2]. While at first glance the opening may seem banal, a closer examination aligns the film with what Dru Jeffries calls "comic book film style," or "the results of an intermedial relationship between comics and film, whereby the latter medium appropriates and transforms certain of the formal attributes unique to the former as a means of stylization" (2). Jeffries furthers that "comic book film style can be described as a set of self-reflexive gestures in which the different representational abilities of comics and film are put on simultaneous display in a cinematic work" (3). In comic book film style, "the storyworld is filtered through both comics and cinema before it reaches the viewer's perception, resulting in self-consciously stylized or 'hypermediated' representations, as opposed to a logic of transparency or 'immediacy' [...] it is something that is *imposed upon* the diegesis, not something that emerges from it" (3, emphasis in the original). The opening images thus associate the film with a print tradition,

1 The political reverberations were immense, as the country had 5 presidents over the span of 2 weeks (Page 1).

2 There are a growing number of Argentine films and media focused on the current state of the environmental crisis. See Caña Jiménez.

thus linking Zenitram to a transnational (superhero) genealogy rooted in the conventions and characters of the genre. The stylized aesthetics of the initial scene are not altogether different than the opening Marvel Studios title in every film from their cinematic universe (MCU), which explicitly places the films in a direct reference to their almost 80 years of print culture[1].

The imposition of the comic style, that is, the request made of the viewer to filter the diegesis not only through the contemporaneity of the narrative world of the diegesis but also through the textuality of the comic, lays out for the spectator a pro-filmic map. As Jeffries understands it, "comic book film style is nondiegetic, but it influences and conditions our access to the diegetic world on display in the film" (3). It directs us to Tom Conley's idea "that in its first shots a film establishes a geography with which every spectator is asked to contend" (2). In other words, the opening aesthetics of *Zenitram* lay bare a multi-scaffolded relationship between the viewer and the image, encouraging a self-reflexive hermeneutics that moves beyond the simple gesture of "entertainment" that tends to define genre cinema. The audience is explicitly asked to read and analyze the film within the trope of crisis (that many in the audience undoubtedly lived through) *while* otherwise being entertained, marveling at the special effects and the other clichés of the superhero genre. In other words, we should read allegorically, understanding that the chronological future portrayed in the film is not a manifestation of fantasy, but rather very much a commentary of the present[2].

The voice-over's dire message takes an optimistic route when we are told that hope springs from the rubble of a civilization in decay, from "the middle of fucking nowhere" ("el culo del mundo"), "a kid … another moron … came to save us" ("un pibe … un boludo más … nos vino a salvar"). The cartoon aesthetic gives way to live-action as we see Rubén Martínez, a skinny young man from a marginal neighborhood of Buenos Aires, working as a trash collector. His route is interrupted when he skirmishes with a group of homeless and downtrodden denizens that scavenge the trash he is tasked with collecting. He thus realizes that what he considers trash is recycled and repurposed by this invisible underclass; such a realization has its price, as his supervisor fires him for not stopping the "looting" of trash. The lexicon used here is imperative: even what would normally be considered waste is now monetized, a commodity owned by the

1 This genealogy is transformed in later films of the MCU as images from earlier films substitute the print avatars.

2 Angela Ndalianis observes that superhero films are so popular in the current global mediascape because of their "connection to major contemporary events […] As we might expect, superhero narratives seem to be inextricably linked to the realities of social and political life" (1).

waste company. Importantly, the opening scene places *Zenitram* within the thematic (though not aesthetic) tenor of contemporary critically-acclaimed films such as *Pizza, birra, faso* (1998, Bruno Stagnaro and Adrián Caetano) and *Mundo Grúa* (2002, Pablo Trapero) that focused on the mounting poverty and crime extant in Buenos Aires. In these films, the city is "a fractured, heterogenous space with internal divisions of its own," that dismantle the myth of the "exceptionality of Bueno Aires as a cultured, First World capital set apart from the troubles of the rest of the country" (Page 111).

Out of a job, Rubén proceeds to a public bathroom where—in a very quick origin moment— a mysterious stranger informs him that he is a superhero. He simply has to say the name "Zenitram" while clutching his testicles to activate his powers, which include the ability to fly and superhuman strength. This quick opening sequence lacks some of the gravitas, fantasy, or tragedy that typically characterizes the origin of the superhero. Writing on the conventions of the genre, Robin Rosenberg observes that "a fictional origin story begins by telling us something about a character [...] before the character is transformed. Then an origin story tells us about the pivotal events that initiate the transformation. The significant events usually involve adversity of some kind" (2)[1]. At first glance, there are no such conditions in this scene; but if we expand the narrative trail to the previous scene, then we can understand that the character's origin moment is triggered by his firing after allowing the "looting" of the trash. In other words, the superhero in *Zenitram* is born from the socioeconomic collapse of a Buenos Aires facing an imminent ecological disaster.

While the superhero will mimic several characteristics of hegemonic US archetypes (such as his sartorial choices and his ability to fly), the principal intertext for reading Zenitram is the iconic El Chapulín Colorado, whose yellow leotard over a skinny frame contrasts with the hypermasculinity of the muscled bodies that are paraded in the DC and Marvel universes. Chapulín is middle aged, does not have defined abdominal muscles, and saves the day often by accident (and cowardice) and not by some sort of heroic, altruistic act. Rubén clutching at his testicles to activate his powers draws our attention to the exaggerated, almost comical machismo that the character needs to engage in to become a superhero[2]. The recourse to parody as a mode (within the archetype of the superhero)

1 Rosenberg adds that the "origin story thus describes two types of transformation: (1) the transformation of the protagonist into a hero, if he or she wasn't beforehand; (2) the transformation viz. special powers, in which the character develops, discovers, masters, and/or decides how to use special powers over the course of the origin story" (4).

2 Other examples of parody include scenes when he flies with Laura. She always vomits upon landing as the extreme G-forces of flying naturally provoke nausea—a fact that is glossed over in the traditional superhero narrative.

emphasizes the protagonist's disenfranchisement along several hierarchies: in the economic sense, as he is first poorly paid, and then unemployed; and in the social sense, as his lack of sex appeal and social capital excise him from the arenas of power dominated by wealthy businessmen and politicians that comprise the overclass of the dystopic city.

In this regard, we may read Rubén and *Zenitram* as another entry in what Carolina Rocha has identified as a corpus of Argentine films from the 1990s onwards that feature "distressing narratives about men's disempowerment" (1). Framed within the neoliberal turn and the events of 2001, Rocha argues that "because middle-class masculinities were traditionally associated with the State—both in Argentina and elsewhere—the cinematic representation of middle-class masculinities in crisis is related to the inception of neoliberalism in Argentina, a change that had significantly modified the Argentine State" (1), and that there is a "strong correlation between the demise of a certain type of State and the middle-class masculinities associated with it" (1). Rocha, furthermore, provides a tripartite division of these films into: narratives that "anticipate the breakdown of the state;" "films in which the figure of the father is no longer central;" and films that explore "the downfall of the State" (17-18). While *Zenitram* most obviously follows the latter category, as the State no longer is an abode for the citizen, we may also find points of contact with the middle idea, that is, with films where the father figure (as metonym of the State) is no longer central. In this notion, the personal is linked to the communal, as the nuclear family is metonymic of the national family. It is a category especially propitious for the superhero genre, as origin stories are:

> most commonly organized around father figures, Oedipal trajectories, and patriarchal genealogies. Superheroes in these films undergo an obsessive quest for re-establishing stable points of origin in semi-mythical father figures associated with omnipotent forms of power and omniscient forms of knowledge. This motif points towards a reactionary desire for stable signification in an age of increasing instability [and] ephemerality. (Hassler-Forest 24)

Rubén, in fact, lives alone with his mother, and the only father figure he has is Mingo Arroyo (Laura's father), an eccentric neighbor who claims to have the blueprints to create a machine to end the drought. But Mingo does not play a role in Zenitram's origin story, nor does the protagonist attempt to find some sort of stability in the character—if anything, we may extrapolate the lack of the father in Rubén's nuclear family to the lack of the State overseeing the national family. This would explain the

montage of scenes leading up to the origin moment in the bathroom, a moment I contend is crafted by the images of despair in the streets and not within the visual unit of the bathroom scene.

The dismemberment and downfall of the State occurs at the hands of the principal antagonist, a foreign multinational called WaterWay that is headed by Daniel Durbán, whose prominent Peninsular Spanish accent evokes the economic *reconquista* or reconquest of Latin America in the 1990s by Spanish companies and financial institutions. Not only does he steal the city's water, but he also makes moves on Rubén's love interest. Zenitram thus confronts WaterWay on two fronts: first, he seeks to free the population from the economic shackles of the conqueror; and second, to vanquish the Spanish suitor vis-à-vis Laura.

While at face value it may seem that Zenitram's principal conflict resides with the foreign company, a deeper analysis demonstrates that what is truly at stake is the local, communal, and the State (or whatever may be left of it). This meditation on a national self or character is played out over various scenes. In one example, Zenitram laments that "this country destroys its heroes" ("este país destruye a sus héroes"), leading him to want to emigrate to Miami[1]. In several other moments, he comes under fire from the press and popular opinion even after having engaged in an act of heroism.

A second critique surfaces when the superhero is incorporated into the machinery of the State. Unlike archetypes such as Batman—who operates outside the Law—and Superman—who is a key ally of the Law—, Zenitram is given the unceremonious position of Minister of Special Affairs. While on paper his charge seems to be of utmost importance, we see instead the inefficiency and absurdity of Argentine bureaucracy as his job is solely characterized by mountains upon mountains of paperwork. Whatever good the superhero can do through his superpowers are negated by the mundanity of red tape. Also of note are the political overtones of the various conversations maintained between Rubén, Laura, and Durbán as the plot evolves: they are balanced in their critique of rightwing and leftwing governments and policies, leaving no stone unturned. The criticism of the former is understandable, given the debacle of the 1990s that culminated in the riots of 2001; the reproach of the latter, however, is thought-provoking as the film was made during the government of Cristina Fernández de Kirchner (2007-2015), which was part of the Latin American "pink tide" or a movement towards leftist policies and a rejection of neoliberalism. Fernández de Kirchner, we would find out towards

1 Indeed, anybody who follows the Argentine national football team will know that this statement is very much true.

the end of her presidency, was no saint, as she was embroiled in several corruption and fraud scandals—the critique of the politics at large, then, in *Zenitram* foreshadows and is apropos of a broader disillusionment with the State (regardless of its political hue).

As the film proceeds with kitschy special effects and comic relief, Durbán becomes a de facto dictator, and engineers the public downfall of the superhero, who he views as a challenger not only to his stake as head of the State, but also in terms of his designs on Laura[1]. As Zenitram is left out of commission, the mantel of justice is taken over by Laura who leads an urban guerrilla movement called Círculo Rojo that explicitly evokes the guerrilla forces during the Argentine Dirty War. Exiled to Miami, Zenitram undergoes a bout of soul-searching before realizing that his place is back in Buenos Aires and at the helm of the resistance to the government, which is now conflated with WaterWay. Politics and corporate interests are one and the same in this diegetic future. When Zenitram returns, he joins forces with the *guerrilleros* to take down Durbán, WaterWay, and a Cuban-American superhero who comes to Buenos Aires to protect the interests of the dictatorship (no doubt a reference to US interventionism in the region throughout the twentieth century and beyond).

In the climax, Zenitram and Círculo defeat Durbán, though the superhero pays the ultimate price by sacrificing himself to fix the ecosystem and bring about an unceasing rain to end the drought (which, as the voice-over indicates, creates a whole other slew of problems in the future). Importantly, when the superhero is questioned for joining the guerrillas and fighting against the government and military, he retorts that the rule of law only applies in the North, where superheroes are, ironically, not needed. Herein we see the film's principal addition to the Latin American superhero archive, as the character explicates the conservative nature of the archetypal superhero while gesturing towards the revolutionary possibilities of a local iteration[2].

In closing, *Zenitram* beckons the viewer to reimagine the nation in a moment (and future) of crisis, suggesting a political engagement that surpasses the ennui and disenchantment with both sides of the political spectrum that have dug the country deeper into financial and political ruin. In doing so, the film is aligned with Page's observation that recent Argentine

1 The villain here follows Peter Coogan's description of the villain as "enemy commander" (61). Coogan argues that there are five types of villains in superhero narratives, namely "the monster, […], the mad scientist, the criminal mastermind, and the inverted-superhero supervillain" (61). He furthers that these types are "non-exclusive" (61), and that villains can actually be a combination of these broader categories.

2 The local superhero follows Marc DiPaolo's description of the "anti-establishment narrative," where "the superhero stands in opposition to an evil governmental, corporate, or aristocratic villain" (12). DiPaolo further categorizes superhero narratives as "establishment" and "colonial" (12).

cinema demonstrates a "critical focus on the nation," though the "nation is not associated here with the state but is most often invoked in *criticism* of a state in cahoots with global neoliberalism, which has sold off the country's assets and burdened it with intolerable levels of debt" (6, emphasis in the original).

This same focus is at the core of Nicanor Loreti's award-winning 2015 homonym adaptation of Leonardo Oyola's novel *Kryptonita* (2011). Based on the DC Comics model of Elseworlds (where local adaptations of archetypal superheroes and narratives are permitted), the film situates the well-known characters of the Justice League to a Buenos Aires ransacked by neoliberal policies. Each character is reborn as a local hero: Nafta Súper is Superman; El Federico is Batman; Faisán plays the Green Lantern; Ráfaga has the speed of the Flash; Cuñatai Güirá is a Guaraní Hawkgirl; and Lady Di is a trans Wonder Woman. While there are some vestigial traits and sartorial cues of the original characters, Loreti's Justice League is a grittier take on crime and social decay.

The narrative takes place over a single night in a hospital located in a marginal neighborhood of the city. A drug-addicted doctor who works the night shift to make ends meet is met by the Nafta Súper gang who—while escaping from the corrupt local police—seek emergency care for their injured leader. Loreti's film favors deep, introspective dialogues and monologues over the fast-paced action sequences see in *Zenitram*, resulting in a film that may be slow for some viewers. Indeed, Risner calls the film a "superhero spoof" (xvi) and "a skewering of the superhero genre" (19). I disagree with this characterization as a spoof would suggest some sort of humor or comic effect, or at best, a self-reflexivity vis-à-vis the genre. This is not the case with the film, as what is of central interest is the state of affairs in which the plot takes place. What I am trying to indicate here is that the superheroes and their intertextual reference to the DC Universe is ancillary; the real protagonist is the doctor who fights the odds to save the patient.

Indeed, the entire film revolves around his struggle to cure Nafta Súper, as he staves off urges to consume drugs and makes do with the limited resources at his disposal. The hospital is like many others in the neoliberal era that were eviscerated by austerity measures and a broader privatization of public goods. This particular hospital in a working-class neighborhood lacks staff, medicine, and basic supplies to cater to its underprivileged population. The film, like the issues at stake in the origin moment of *Zenitram*, focuses on the socioeconomic reality of the economically disadvantaged and politically disenfranchised laity. The fact that the superheroes never engage in super heroic acts or fight scenes supports

this reading, as their actions and dialogue instead are always in relation to the doctor. The film, furthermore, gestures towards a centripetal drive through a final long shot that zooms out from the hospital and neighborhood, that is, we are to extrapolate the events and conditions of the diegetic setting (the hospital) to the broader city that now comes into focus. The final image thus spatially moves the viewer from the closed, dark spaces of the hospital towards society at large, following Hassler-Forest's claim that the superhero genre is "inextricably interwoven with the landscape and architecture of the modern city" (113).

Kryptonita was successful at the local box office, so much so that the producers embarked on an eight-episode television series called *Nafta Súper*, that premiered in 2016, and is now available for free through the producer's website (naftasuper.spacego.tv). The series takes off from the events of the film, as the superheroes now have to fight off the police and a new drug gang seeking inroads in the La Matanza neighborhood of the city. The television series, unlike the feature-length film, does have elaborate action sequences and CGI-inflected superpowers, thus aligning it with similar productions by Marvel and DC for TV audiences. Like the film, *Nafta Súper* is not a spoof, but rather a serious engagement with the superhero genre, albeit as it may be reimagined for the realities of the Latin America in the 21st century. That being said, the film lacks the narrative depth of *Zenitram*, and perhaps would have been better adapted in the run-time of a short film.

All in all, *Zenitram* and *Kryptonita* provide a cogent and thought-provoking critique of the episteme of politico-economic crisis that has come to characterize depictions of the national in recent Argentine cinematic production. By mobilizing these themes through the superhero genre, these films both successfully bring to a broader audience the most palpable issues facing the national body in the current moment, and rework the genre itself, highlighting fresh hermeneutic nuances and possibilities for engagement.

References

Aguilar, G. (2008). *Other Worlds: New Argentine Film*. Trans. Sarah Ann Wells. New York: Palgrave Macmillan.

Caña Jiménez, M.C. (2017). Violencia, necropolítica y capitalocene en Cromo [Violence, necropolitical and capitalocene in Cromo]. *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos [Canadian Journal of Hispanic Studies]*, *42* (1), 1-23. (in Spanish)

Conley, T. *Cartographic Cinema*. (2007). Minneapolis: U of Minnesota P.

Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain.

Denison, R., & R. Mizsei-Ward, eds. (2015). *Superheroes on World Screens*. UP of Mississippi.

DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson: McFarland.

Hassler-Forest, D. (2012). *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*. Winchester: Zero.

Jeffries, D. (2017). *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels Per Second*. Austin: U of Texas P.

Ndalianis, A. (2007). Do We Need Another Hero? In W. Haslem, A. Ndalianis, and C. Mackie (Eds.). *Super/Heroes. From Hercules to Superman* (pp. 1-8). Washington: New Academia.

Page, J. (2009). *Crisis and Capitalism in Contemporary Argentine Cinema*. Durham: Duke UP.

Risner, J. (2019). *Blood Circuits: Contemporary Argentine Horror Cinema*. Albany: SUNY P.

Rocha, C. (2012). *Masculinities in Contemporary Argentine Popular Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.

Rosenberg, R. (2013). *Superhero Origins: What Makes Superheroes Tick and Why We Care*. CreateSpace.

Venkatesh, V. (2020). *Capitán Latinoamérica: Superheroes in Cinema, Television, and Web Series*. Albany: SUNY P.

Список литературы

Aguilar, G. (2008). *Other Worlds: New Argentine Film*. Trans. Sarah Ann Wells. New York: Palgrave Macmillan.

Caña Jiménez, M.C. (2017). Violencia, necropolítica y capitalocene en Cromo [Violence, necropolitical and capitalocene in Cromo]. *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos [Canadian Journal of Hispanic Studies]*, *42* (1), 1-23. (in Spanish)

Conley, T. *Cartographic Cinema*. (2007). Minneapolis: U of Minnesota P.

Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain.

Denison, R., & R. Mizsei-Ward, eds. (2015). *Superheroes on World Screens*. UP of Mississippi.

DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson: McFarland.

Hassler-Forest, D. (2012). *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*. Winchester: Zero.

Jeffries, D. (2017). *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels Per Second*. Austin: U of Texas P.

Ndalianis, A. (2007). Do We Need Another Hero? In W. Haslem, A. Ndalianis, and C. Mackie (Eds.). *Super/Heroes. From Hercules to Superman* (pp. 1-8). Washington: New Academia.

Page, J. (2009). *Crisis and Capitalism in Contemporary Argentine Cinema*. Durham: Duke UP.

Risner, J. (2019). *Blood Circuits: Contemporary Argentine Horror Cinema*. Albany: SUNY P.

Rocha, C. (2012). *Masculinities in Contemporary Argentine Popular Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.

Rosenberg, R. (2013). *Superhero Origins: What Makes Superheroes Tick and Why We Care*. CreateSpace.

Venkatesh, V. (2020). *Capitán Latinoamérica: Superheroes in Cinema, Television, and Web Series*. Albany: SUNY P.

https://galacticamedia.com

По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по e-mail:

admin[at]galacticamedia.com или galacticamedia[at]gmail.com

Телефон: +7 (988) 068-63-72

Это сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная.

Вёрстка: Алиев Растям Туктарович (17,35 п.л.)

© 2020 Galactica Media: Journal of Media Studies

In case you have any questions about co-operation please write an e-mail the following address:

admin[at]galacticamedia.com or galacticamedia[at]gmail.com

Phone: +7 (988) 068-63-72

This journal is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License

Typesetter: Rastyam T. Aliev.

© 2020 Galactica Media: Journal of Media Studies