

8. Romanova A.P., Hlyshheva E.V., Jakushenkov S.N., Topchiev M.S. Chuzhoj i kul'turnaja bezopasnost'. – M., 2013
9. Snova o mladencah, ili podlinnaja istorija Chzhu Juja. Available at: <http://magazeta.com/2014/01/zhuyu/>
10. Solin G.Ju. Sobranie dostopamjatnyh svedenij. Znanie za predelami nauki. Misticizm, germetizm, astrologija, alhimija, magija v intellektual'nyh tradi-cijah I-XIV vekov, pod red. I.T.Kasavina. M., 1996.
11. Sup iz mladencev. Available at: <http://magazeta.com/2011/10/sup-iz-mladentsev/>
12. Tacit K. Annaly. Malye proizvedenija. Istorija. M., 2003.
13. Titov A. Sibir' v XVII veke. Sbornik starinnyh russkih statej o Sibiri i prilježashhik k nej zemljah. M., 1890
14. Reichel-Dolmatoff G. Rainforest shamans. Guilford, 1997.

### **ТЕЛО "СУПЕРГЕРОЯ/СУПЕРЗЛОДЕЯ": КОНСТРУИРОВАНИЕ ОБРАЗА ДРУГОГО/ЧУЖОГО В АМЕРИКАНСКИХ КОМИКСАХ.**

*Алиев Растям Туктарович*, аспирант, кафедра культурологии.

Астраханский государственный университет  
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а  
E-mail: Хааqan@mail.ru

Статья посвящена проблеме конструирования образа Другого/Чужого на примере героев американских комиксов. Повышенная популярность комиксов и аниме позволяет сделать вывод важности этого культурного явления, а выявление законов функционирования сюжетов и мотивов комиксов позволяет нам проследить ряд наиболее актуальных моментов современной массовой культуры. В комиксах как в зеркале в неприкрытой форме, подчас гротескно-упрощенной, отражаются все страхи, надежды и чаяния не только подрастающего поколения, но и огромного числа взрослых, которым не чужды данные направления культуры. В статье автор поднимает проблему понимания термина тело, телесность в разных их концептуальных интерпретациях, выделяет основные типы образов супергероев/суперзлодеев американских комиксов и проблему построения этих образов. Проведена классификация образов Чужого, выявлены различные типы – ксеноморфы, антропоморфы, териоморфы и т.д. На основе проведенного анализа автор приходит к выводу, что конструирование тела супергероя/суперзлодея комиксов, как ярких образов Другого/Чужого, проходит все те же стадии, что и конструирование тела Другого/Чужого в историческом, культурном и социальном дискурсах.

**Ключевые слова:** Другой, Чужой, бинарность, культура, комикс, философия культуры, супергерой, суперзлодей, массмедиа, массовая культура, тело, телесность

### **SUPERHERO/SUPERVILLAIN BODY: CONSTRUCTION OF THE ALIEN'S IMAGE IN AMERICAN COMICS**

*Aliev Rastyam T.*, Post-graduate Student

Astrakhan State University  
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, Russian Federation  
E-mail: Хааqan@mail.ru

The article is devoted to constructing of the image of the Other / Alien on the example of American comics. Increased popularity of comics and anime shows us the importance of this cultural phenomenon, and the revealing of the rules of functioning of subjects and motifs in comics allows us to trace some of the most very urgent moments of modern mass culture. In the comics as in a mirror all the fears, hopes and aspirations reflect, and not only fears and hopes of the younger generation, but also a huge number of adults. The author raises the problem of understanding of the term body, corporeality in their various conceptual interpretations, identifies the main types of images of superheroes / supervillains of American

comics and the problem of constructing these images. The classification of images of the Other shows us various types of this subject – Alien, anthropomorphic, teriomorphic and so on. Based on this analysis, the author concludes that the construction of the body of superhero / supervillain in comic books as vivid images of the Other / Alien passes all the same stages as the construction of the body of the Other / Alien in the historical, cultural and social discourses.

**Keywords:** Another, Alien, binary, culture, comics, philosophy of culture, superhero, supervillain, the media, popular culture, the body, corporeality

Философия культуры XX в. включила в свой категориальный аппарат новый термин, «Тело», который обозначил существенные изменения в постижении субъекта. Наличие бинарных оппозиций в философии и дало толчок к возникновению такого понятия. Эти самые оппозиции противопоставляют тело духу, телесность – сознанию, мышление – чувственности. Тело в таких случаях противостоит субъекту, как его «иной».

Установление тела как «иного» субъекта даёт возможность использовать ещё один важный элемент понятийного аппарата – понятия «Другой/Чужой»

В задачи этой статьи будут входить попытки дать анализ конструирования «тела» Другого/Иного в американских комиксах на примере супергероев/суперзлодеев, как ярких продуктов американской массмедиа культуры.

Изначально в окончательно сформировавшемся виде использования терминов «Тело» и «Другой» в новой концепции субъекта применяется в феноменологии М. Мерло-Понти и Э. Гуссерля, а также в экзистенциализме Ж.-П. Сартра. Взаимодействие Другого и тела в этих концепциях рассматривается в условиях проблемы конструирования субъекта. Тело для внимания Другого становится объектом, «тело-для-Другого», изначальная форма сосуществования.

Анализ феномена тела как Другого и самого тела Другого находится в работе М.М. Бахтина «Автор и герой в эстетической деятельности» [7, с. 7–180]. По его мнению, обращение к Другому – это прежде всего эстетическое обращение. М.М. Бахтин вводит понятие «видение», которое похоже по содержанию с термином Ж.-П. Сартра «взгляд» [11]; оно – это неотрывное наблюдение за Другим, в коем Другой видится во внешних, не понимаемых им самим свойствах. Другой рождается «на пределах» тела, он обрисовывает границы Я. Всесторонний анализ личности невозможен без Другого, понимание Другого о самом себе складывается лишь при участии Я. Следовательно, при анализе открывается и социальная основа понятия «тела».

Связка «тело-Другой» в дальнейшем развивается в философии постмодерна. В данной концепции раскрывается утверждение подчиненного положения «тела» и телесности в системе культуры.

Данные термины применяются в постмодерном проекте «деконструкции» её автором Ж. Деррида. Здесь используется выявление и использование бинарных конструкций, создающих систему категорий метафизики. Таким образом, можно выявить важнейшие бинарные термины, такие как сознание/тело и Я/Другой. «Я», субъект – субстанция и/или конструктор метафизики, следовательно, необходимо его «обратить», перевернуть оппозицию. Тело – знак, символ – элемент письма, поэтому оно включается в новую онтологию [9, с. 155].

Деконструкция единства культуры, используемое философами постмодерна, сопровождается разрушением тела-канона. Тело меняется и приобретает вид «тела без органов». Это утверждение, возникшее в русле шизоанализа Ж. Делеза и Ф. Гваттари приводит требование «снятия» субъекта до логического завершения: целостность тела разлагается на множество единичных ощущений. А, если быть точнее, это тело, которое лишено образа, отстранённое взаимодействие Я со средой [10].

В исследованиях Жирар взаимодействие Другого и его тела происходит по-другому. Центральным понятием его концепции выступает мимесис, или «подражание». Это создаёт насилие, разрывающее единство индивидов. Ему свойственно распространяться и вести к миметическому кризису, когда индивид не может отделить себя от соперника. Измененное тело – это тело «чудовищного соперника», возникаю-

шего в «галлюцинаторной фазе» миметического кризиса [9, с. 155]. Жертвоприношение символизирует установление порядка культуры. Тело как тело жертвы основывает единство человеческих общностей и поэтому – священо. Тело символизирует и буквально воплощает, то есть делает материальным единство общности [9, с. 156].

Довольно интересны образы Другого/Иного в современной массовой культуре, в таком явлении, как комиксы. Интерес затрагивает в частности бинарное положение оппозиций Я (Эго) – Тело (в данном случае Тело Другого/Чужого выступает неотъемлемой частью его Альтер Эго).

Но для начала необходимо определиться с соотношением понятий Другой/Чужой и Супергерой/Суперзлодей. Бинарная позиция последних двух терминов и детальное рассмотрение первых, даёт нам возможность охарактеризовать понятие Другой, как иной, не похожий, но не настроенный враждебно к субъекту. А Чужой схож по внешним атрибутам с Другим, но в понимании субъекта, он то как раз и враждебен, и его существование во времени и пространстве есть угроза существования субъекта. Но понятие Другой не всегда несёт положительное отношение к нему самого субъекта. Человек-паук – супергерой, борец с преступностью, выглядит в глазах определённой массы людей его вымышленной вселенной таким же преступником. Росوماха<sup>49</sup> – супергерой, мутант, ведёт отрицательный образ жизни, и не может в умах субъектов выступать примером для подражания. Бэтмен, Супермен и другие, как типичные образы Других, они выступают в качестве воплощения инакомыслия, иного мировосприятия. Они не являются людьми, они демоны/ангелы, чуждые для человеческого образа жизни, пришлые из других миров. Исходя из вышесказанного, условимся, что под Другим мы понимаем супергероя, а под Чужим – суперзлодея. Хотя в тех или иных случаях они даже могут меняться местами. А термин «антигерой» вообще сложно поддаётся соответствию, включая в себя и то, и другое.

В большинстве случаев конструирование образа Другого/Чужого происходит по линии метафорического переноса его в разряд монстров, животных и т.п. Другой/Чужой, чьё развитие понимается человеком находящимся на низшей ступени развития трансформируется из животного мира в мир монстров или сверхъестественных существ. И этот процесс весьма логичен, так как в древности восприятия мира происходило по линии дихотомии человек / природа, культура / дикость. Большинство мифов разных народов мира повествует о том, как люди путем обмана завладевают культурными объектами, находящимися во владении зверей [13, с. 234].

Не исключением выступает и конструирование тела супергероя/суперзлодея в американских комиксах, как продуктов массовой культуры.

В статье С.Н. Якушенкова «Образ чужого – от деконструкции к конструкции»

---

<sup>49</sup> Росوماха (настоящее имя Джеймс «Логан» Хоулетт; англ. *Wolverine, James «Logan» Howlett*) – вымышленный персонаж, супергерой Marvel Comics. Член многих суперкоманд, включая Людей Икс и Новых Мстителей. Персонаж появился на свет в 180-ом выпуске комикса «Incredible Hulk» в октябре 1974 г., созданный писателем Леном Уэйном и художником Джоном Ромитой-старшим в сотрудничестве с Хербом Тримплом.

Росوماха – мутант, имеющий сверхчеловеческие способности. Он обладает регенерацией, которая позволяет ему выживать после тяжёлых ранений, смертельных для обычного человека. Большинство ядов и болезней также не могут убить и нанести тяжёлый вред здоровью Росوماхи. Его способность также повышает выносливость и ловкость и обостряет его органы чувств, замедляет старение организма. Скелет Росوماхи отличается от человеческого наличием шести когтей (то есть по 3 на руку), похожих на кинжалы и острых, как бритва. После участия в эксперименте «Оружие Икс» скелет Росوماхи был покрыт неразрушимым сплавом адамантием. Росوماха – эксперт многих видов рукопашного боя, имеет боевую подготовку, работал разведчиком, наёмником и агентом ЦРУ. Участвовал в Первой и Второй мировых войнах, воевал в Испании и Вьетнаме, великолепный тактик и стратег.

Чаще всего изображается с очень резким характером, бесстрашным и неукротимым, обладающим большой силой воли.

даётся подробный анализ эволюции образа Чужого, как феномена культуры, от первобытного к классовому обществу [12, с. 242].

Супергерой – вымышленный персонаж, наделённый неординарными физическими способностями («суперсилами»), которые он направляет на свершение подвигов во имя общего блага [1]. Его антиподом в комиксах выступает суперзлодей. По сути своей, явление «супергерой/суперзлодей» выступает продуктом современного общества, но в тоже время имеет сложную структуру конструирования самого образа тела Другого/Чужого и вбирает в себя проекцию разных стадий развития мирового общества.

Применяя предложенную Якушенковым С.Н. линию эволюции образа Другого/Чужого [12, с. 242–249], можно сделать попытку классификации супергероев /суперзлодеев американских комиксов. В частности можно выделить следующие конструируемые образы:

1. Анималистические и терриморфные образы. Они либо наделены животными, демоническими суперспособностями, либо их Тело (костюм – часть Альтер эго) выступает в качестве образа какого-либо животного или демона. Супергерои или суперзлодеи данного разряда возникают, как проекция первобытных, неосознанных страхов человека перед образом Чужого/Другого. Происходит активное наделение его териоморфными чертами, антропофагными характеристиками, демонизация или монстроизация [13, с. 234]. Яркие примеры: Ночной Филин II (Дэниэл Драйберг / Ночной Филин II – профессиональный орнитолог, отставной супергерой, ранее использовавший совиную тематику в своих костюмах. Персонаж Драйберга основан на супергерое DC Comics по имени Тед Корд, известном также как Голубой жук. Также как и Тед Корд, который является вторым человеком, носившим псевдоним Голубой жук, Драйберг стал вторым Ночным Филином после Холлиса Мейсона, который работал в первой команде костюмированных героев.), Человек-паук (англ. *Spider-Man*), настоящее имя Питер Паркер (англ. *Peter Parker*) – вымышленный персонаж, супергерой комиксов издательства Marvel Comics, созданный Стэном Ли и Стивом Дитко. С момента своего первого появления на страницах комикса *Amazing Fantasy* № 15 (рус. *Удивительная фантазия*, август 1962) он стал одним из самых популярных супергероев.), Ящер ((англ. *Lizard* – букв. рус. *ящерица*) – суперзлодей, персонаж комиксов компании Marvel, созданный Стэном Ли и Стивом Дитко. Впервые Ящер появляется на страницах комикса «The Amazing Spider-Man» («Удивительный человек-паук» № 6, Ноябрь 1963 г.), где становится врагом Человека-Паука.), Бэтмен (исначально Бэт-мэн (англ. *Bat-man*, рус. *Человек-летучая мышь*) – вымышленный супергерой, персонаж комиксов издательства DC Comics, впервые появившийся в *Detective Comics* (рус. *Детективные комиксы*) № 27 в мае 1939 года. Наряду с Суперменом и Человеком-пауком, Бэтмен является одним из самых популярных и известных героев комиксов и вымышленных персонажей. Был создан художником Бобом Кейном в соавторстве с писателем Биллом Фингером, однако официально Кейн выступает единственным автором персонажа), Росомаха, Сорвиголова<sup>50</sup>. В данном случае подобные образы демонстрируют яркую тесную связь Другого/Чужого с враждебной для человека областью природы, её сакральной, неизведанной частью.

---

<sup>50</sup>Сорвиголова (англ. *Daredevil*; настоящее имя – Мэттью Майкл Мёрдок) – вымышленный персонаж, супергерой в комиксах издаваемых компанией Marvel Comics. Персонаж был создан сценаристом-редактором Стэном Ли и художником Биллом Эвереттом и впервые появился в комиксе *Daredevil* #1, опубликованном 10 апреля 1964 г.<sup>[1]</sup>. Каноническим Сорвиголовой является *Мэтт Мёрдок*, хотя в роли этого супергероя иногда выступали и другие персонажи Marvel Comics.

Сорвиголову, как Мэтта Мёрдока отличает тот факт, что он – один из немногих супергероев-инвалидов. Хотя он ослеп в подростковом возрасте, ему удалось развить остальные чувства настолько, что они полностью компенсируют зрение с учётом приобретенной способности ощущать вокруг себя объекты, напоминающей действие сонара. Сорвиголова получает своё «шестое чувство» из-за воздействия радиоактивных отходов.

2. Антропоморфные образы. Данные категории Других/Чужих в комиксах лишены животных черт и наделены враждебными субъекту категориями инакомыслия, другой внешности, талантами, не характерными для обычного человека. Наглядными примерами выступают: Джокер (Джокер (англ. *Joker* – шутник) – суперзлодей вселенной DC Comics, заклятый враг Бэтмена. Джокер носит фиолетовый костюм, и сражается при помощи предметов, которые стилизованы под реквизит клоуна и иллюзиониста), Лекс Лютор (Александр Джозеф «Лекс» Лютор (англ. *Alexander Joseph "Lex" Luthor*) – суперзлодей «DC Comics» и заклятый враг Супермена. Создан Джерри Сигелом и Джо Шустером. Он больше известен как злодей из историй про Супермена, хотя впервые он появился в «Action Comics» № 23 (1940) как игрок на банджо. В разных версиях комикса характер Лекса отличался: от вдохновенного безумного ученого до аморального бизнесмена), Роршах ((англ. *Rorschach*), настоящее имя Уолтер Ковач (англ. *Walter Kovacs*) – вымышленный персонаж ограниченной серии комиксов «Хранители» (англ. *Watchmen*), и многие другие. Подобные образы являются проекцией отношений субъект-Другой/Иной уже классового общества.

3. Ксеноморфные образы. Ксеноморф (от греч. *Xénos* – чужой, посторонний, и *morph* – форма, вид) – в фантастике пришелец, чудовище. Появление принципа толерантности к иноэтничному Чужому или Другому приводит к тому, что его место начинают занимать вымышленные ксеноморфы, представляющие собой различные инопланетные расы [12, с. 242]. Примеры: Веном (англ. *Venom* – яд, злоба) – прозвище различных персонажей во вселенной Marvel. Впервые это имя было использовано для Эдди Брока в «The Amazing Spider-Man» № 300 (Удивительный Человек-Паук, апрель 1988). На данный момент имя используется Флэшем Томпсоном. Веном, как таковой, является соединением человеческого тела с инопланетным паразитом, известным как Симбиот Веном. Симбиот Веном впервые появился на страницах комикса «The Amazing Spider-Man» том 1 № 252. Симбиот Веном попал на Землю вместе с Человеком-пауком после событий минисерии «Secret Wars». Веном все больше и больше поглощал Человека-Паука, пока тот не освободился от него. Симбиот был вынужден переселиться на репортёра Эдди Брока, а потом на Скорпиона (Мака Гаргана), Параллак<sup>51</sup>, Галактус ((англ. *Galactus*) – персонаж вселенной комиксов Marvel, созданный Стэном Ли и Джеком Кирби. Галактус когда-то был гуманоидом по имени Галан с планеты Таа, цивилизация которой была самой развитой во вселенной, предшествовавшей нашей. Эта вселенная возникла и развивалась согласно с теорией «Большого взрыва» и как раз во времена жизни Галана переживала период сжатия. Таа оставалась одной из последних живых планет. Галан был исследователем космоса и отправился в экспедицию, чтобы найти средство спасения своей планеты, но его поиски были безуспешны. В конце концов радиацией была уничтожена практически вся жизнь во Вселенной. В живых остались несколько жителей Таа, но и их смерть была неизбежна. Галан предложил им «красивую смерть» – полететь на космическом корабле прямо в центр сжимающейся Вселенной – к «Космическому Яйцу». Когда корабль достиг цели, погибли все, кроме Галана, который неожиданно оказался наполнен новой энергией. Сознание умирающей вселенной вошло с ним в контакт, сообщив ему, что он умрет, но возродится и станет Галактусом – пожирателем миров. После этого Галан был поглощен Космическим Яйцом).

---

<sup>51</sup> Параллак (англ. *Parallax*) – вымышленный космический злодей, появившийся в комиксах компании DC Comics. Создан писателем Роном Мартцем и художником Дэррилом Бэнксом, Параллак впервые появился в номере *Green Lantern (vol. 3) #50* в январе 1994 г., где стал новой протагонистической личностью бывшего Зелёного Фонаря Хэла Джордана. После того, как Хэл освободился из-под контроля Параллакса (пожертвовав своей жизнью, чтобы разжечь Солнце и спасти Землю в 1996 в кроссовер-серии «Последняя ночь»), в серии «Зелёный Фонарь: Возрождение» (англ. *Green Lantern: Rebirth*) в 2004 г., выяснилось, что Параллак был паразитом, а не собственной сущностью Хэла.

Сколько с тех пор прошло времени – неизвестно, но однажды Космическое Яйцо подверглось новому «Большому взрыву». Таким образом образовалась нынешняя Вселенная, родились Вечность и Бесконечность, а обновленный Галан – уже Галактус – вырвался на свободу (с тех пор он зовет Вечность и Бесконечность своими братом и сестрой). В аналогии с первой категорией, ксеноморфы так же выступают в качестве проекции человеческого первобытного страха перед неизведанной частью природы. Только в данном случае, этот страх в силу развития общества, получил качественный сдвиг. Теперь же человек, познавший планету Земля боится неизвестной вселенной, и страх этот выражается в образных формах пришельца, врага из космоса. Так, например, Веном вообще не имеет схожести ни с животным, ни с человеком, а является неким космическим вирусом, вступающим с объектом своего взаимодействия в симбиоз, выступая так называемым симбиотом, даруя своему хозяину сверхсилы и способности и получая взамен возможность выжить [4].

Тело супергероя и суперзлодея, как бинарных образов Другого/Чужого, конструируется на основе трёх отличительных признаков, на которых и зиждется формирование всех Других/Чужих вне зависимости от их «пола, национальности и вероисповедания». Это внешность, еда и секс [13, с. 243].

Герои комиксов прекрасно вписываются в эту концепцию. Они для субъекта не такие, как он, потому, что супергерой/суперзлодей выглядит не так (в данном случае внешность супергероя или суперзлодея определяется выбранным им костюмом, создающим его образ, его Alter ego [8, с. 178–181]), потому, что он питается не так и не тем, чем «принято у нас» (жизнь Галактуса, например, вообще зависит от его режима питания. А в его рацион входят различные планеты и звёздные системы [3]), потому, что он, супергерой/суперзлодей ведёт не правильную половую жизнь или не имеет её вообще, а порой даже не способен завести детей, или, наоборот, слишком плодит: Росомаха имеет множество детей от различных женщин, ведя разгульный образ жизни, Чарльза Ксавьер, не может иметь детей, но его называют «отцом людей икс» [5], а сексуальная ориентация Бэтмена породила целые социокультурные исследования. В первые десятилетия публикации комиксов о Бэтмене возник спор относительно возможной гомосексуальности персонажа. Этот вопрос стал частью исследования психолога Фередерика Вертама в его книге «Совращение невинных», где он обрисовал собственную интерпретацию возможных намёков. По его словам, персонаж Бэтмена способен стимулировать сексуальные фантазии детей, в том числе возможные подознательные гомосексуальные наклонности. Вертам считал, что причина тому — тонкие намёки в тексте историй о возможных интимных отношениях взрослого мужчины Бэтмена и его более юного напарника Робина [6]. Энди Мёрхест в своём эссе в 1991 г. упомянул, что Бэтмен интересен гомосексуальной аудитории как один из первых вымышленных персонажей, который подвергся нападкам относительно его предполагаемой нетрадиционной ориентации, однако, несмотря на это, он остаётся образцом мужественности [2]. А в 2012 г. журнал *Out* включил Бэтмена и Робина в список «Самых гомосексуальных героев комиксов» [14].

Важную роль в конструировании тела героя комиксов играет его костюм. Костюм выступает в качестве внешнего признака его Alter ego. Вспомним, концепции М.М. Бахтина и Ж.-П. Сартра вводят схожие понятия, «взгляд» и «видение», обозначающие наблюдение за Другим, в коем Другой видится во внешних, не понимаемых им самим свойствах. Другой рождается «на пределах» тела, он обрисовывает границы Я [7, с. 156; 11]. Вот именно каналом этого самого «видения», взаимодействия субъекта с Другим/Чужим и выступает костюм супергероя комиксов.

Костюм супергероя помогает сделать его/её узнаваемым для общественности. Костюмы часто красочны, чтобы усилить визуальный призыв персонажа и часто включают имя и тему супергероя. К примеру, Сорвиголова (*Daredevil*) напоминает красного дьявола, костюм Капитана Америки своей расцветкой напоминает американский флаг, Бэтмен напоминает большую летучую мышь, а на костюме Человека-

паука узор паутины. Традиция ношения супергероями масок (часто без видимых зрачков, что наталкивает на мысль о том, что целостность тела разлагается на множество единичных ощущений, и появляется «тело без органов» [10]) и костюмов в обтяжку идёт от героя рассказа в картинках Ли Фалька «Фантом». Несколько супергероев, таких как Фантом, Супермен, Бэтмен и Робин, носят бриджи поверх этих костюмов. Это часто высмеивается как идея, что супергерои носят бельё поверх одежды.

Многие черты костюмов супергероев часто повторяются, включая:

- супергерои, сохраняющие тайную личность, часто носят маски, различающиеся от масок-домино Зелёного Фонаря и Мисс Чудо до масок на всё лицо Человека-паука и Чёрной пантеры. Наиболее распространены маски, закрывающие верх лица, оставляя видимыми рот и челюсть как у Бэтмена и Капитана Америки. Это даёт и правдоподобную маскировку и узнаваемые выражения лица. Известное исключение – Кларк Кент, который не носит на лице ничего, сражаясь с преступностью как Супермен, но использует большие очки в гражданской жизни. Некоторые персонажи носят шлемы, как Доктор Фэйт или Магнето;

- символ, вроде стилизованной буквы или наглядного знака, обычно на груди. Примеры включают заглавную «S» Супермена, эмблему летучей мыши Бэтмена и паучью эмблему Человека-паука. Часто они также носят общий символ, указывающий на их группу или лигу, как «4» на костюмах Фантастической четвёрки или «X» на костюмах Людей Икс;

- облегающая одежда, часто называемая трико или спандексом, хотя точный материал обычно не сообщается. Такой материал показывает атлетическое телосложение персонажа и героическую сексуальную привлекательность и даёт простой дизайн для воспроизводства художниками;

- хотя подавляющее большинство супергероев не носят плащи, эта деталь гардероба всё ещё тесно ассоциируется с ними, похоже ввиду того что два самых широко узнаваемых, Бэтмен и Супермен, носят плащи. По сути, полицейские Готэма, города Бэтмена, используют слово «плащ» как сокращение для всех супергероев и героев в масках. Другие сокращения для супергероев используются в компьютерной игре *Город героев*, когда герой игрока сражается с некоторыми группами суперзлодеев игры, такими как Хеллионы, Черепа и Часовой механизм, злодеи часто говорят «Плащи пытаются нас остановить», «Я чую спандекс» (отсылка к спандексным костюмам, носимым некоторыми героями) или «Атакуйте маску» (намёк на маски, используемые некоторыми супергероями). Комикс *Watchmen* и мультфильм *Суперсемейка* юмористически комментировали потенциально летальную непрактичность плащей. В *Marvel Comics* термин «плащеубийца» используется для описания Единицы Удержания сверхлюдей, даже хотя мало известных героев *Marvel* носят плащи (напр. Тор, Чёрная пантера и Часовой).; Хотя большинство супергеройских костюмов лишь скрывают личность героя и создают узнаваемый облик, части костюмов (или сам костюм) имеют рабочую пользу. Спецпояс Бэтмена и «некроплазменная броня» Спауна необычайно помогают героям. Броня Железного человека, в частности, защищает его и даёт технологические преимущества. А костюмы Фантастической четвёрки сделаны из нестабильных молекул, которые обладают свойствами суперсил героев;

- когда тематически приемлемо, некоторые супергерои одеваются как люди разных профессий или субкультур. Затанна, обладающая колдовскими силами, одевается как театральный маг, а Призрачный гонщик одевается в кожаный костюм байкера;

- несколько героев 1990-х, включая Кабеля и многих персонажей *Image Comics* отказались от традиционной супергеройской одежды ради костюмов, выглядящих более практично и милитаристично. Плечевые накладки, кевлароподобные жилеты, покрытая металлом броня, наколенники и налокотники, сверхпрочные пояса и патронаш были общими чертами. Другие персонажи, вроде Роршаха или Вопросы, предпочитают «штатский» костюм (обычно дождевой плащ) [8].

\* \* \*

Таким образом конструирование тела супергероя/суперзлодея комиксов, как ярких образов Другого/Чужого, проходит все те же стадии, что и конструирование тела Другого/Чужого в историческом, культурном и социальном дискурсах. При этом мы выделили три основных развивающихся категории Другого/Чужого американских комиксов: анималистический или зооантропоморфный образ, возникший, как проецирование мифологического первобытного сознания; антропоморфный, более позднее развитие образа Другого/Чужого; и ксеноморфный образ, возникший, как аналогия с первой категории, но как следствие появления принципа толерантности к иноэтническому Чужому или Другому.

Также неотъемлемой частью тела Другого/Чужого в современных комиксах, является костюм супергероя/суперзлодея, являющееся внешним атрибутом его чужеродности для субъекта. Именно на границе взаимодействия «Я» и суперкостюма (важнейшего элемента альтернативного «Я») и рождается образ Другого/Чужого.

#### Список литературы

1. Empire Comics // National Periodical Publications v. New York Court of Appeals, 21 апреля 1954.
2. Medhurst, Andy «Batman, Deviance, and Camp.» The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media. — Routledge: London, 1991.
3. Origin of Galactus (1996)
4. The Superior Spider-Man #23
5. Ultimate X-Men № 7
6. Wertham, Fredric. Seduction of the Innocent. — Rinehart and Company, Inc., 1954.
7. Бахтин М. Автор и герой в эстетическом творчестве // Эстетика словесного творчества. М., 1979.
8. Бентон Майк. The Comic Book in America: An Illustrated History (Taylor Publishing: Даллас, Техас, 1989)
9. Пигалев А. И.Р. Жирар и М. Хайдеггер: о смысле «преодоления метафизики» // Вопросы философии. 2001. №9 10.
10. Подорога В. Феноменология тела. М., 1995
11. Сартр Ж.-П. Основная идея феноменологии Гуссерля — интенциональность // Проблемы онтологии в современной буржуазной философии. Рига, 1988.
12. Якушенков С.Н.. Образ чужого - от деконструкции к конструкции // КАСПИЙСКИЙ РЕГИОН: ПОЛИТИКА, ЭКОНОМИКА, КУЛЬТУРА.— 2012.— № 3.
13. Якушенков С.Н.. Тело Варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире // КАСПИЙСКИЙ РЕГИОН: ПОЛИТИКА, ЭКОНОМИКА, КУЛЬТУРА.— 2012.— № 4
14. Gayest Comic Book Heroes <http://www.out.com/entertainment/2011/08/25/gayest-comic-book-heroes#slide-17>

#### References

1. Empire Comics // National Periodical Publications v. New York Court of Appeals, 21 april 1954.
2. Medhurst, Andy «Batman, Deviance, and Camp.» The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media. — Routledge: London, 1991.
3. Origin of Galactus (1996)
4. The Superior Spider-Man #23
5. Ultimate X-Men № 7
6. Wertham, Fredric. Seduction of the Innocent. — Rinehart and Company, Inc., 1954.
7. Bahtin M. Avtor i gerov v jesteticheskom tvorchestve // Jestetika slovesnogo tvorchestva. M., 1979.
8. Benton Majk. The Comic Book in America: An Illustrated History (Taylor Publishing: Dallas, Tehas, 1989)
9. Pigalev A. I.R. Zhirar i M. Hajdegger: o smysle «preodolenija metafiziki» // Voprosy filosofii. 2001. №9 10.
10. Podoroga V. Fenomenologija tela. M., 1995
11. Sartr Zh.-P. Osnovnaja ideja fenomenologii Gusserlja — intensional'nost' // Pro-blemy



ontologii v sovremennoj burzhuaznoj fi-losofii. Riga, 1988.

12. Jakushenkov S.N.. Obraz chuzhogo - ot dekonstrukcii k konstrukcii // KASPIJSKIJ REGION: POLITIKA, JEKONOMIKA, KUL"ATURA.— 2012.— № 3.

13. Jakushenkov S.N.. Telo Varvara: konstruirovanie obraza chuzhogo na kitajskom frontire // KASPIJSKIJ REGION: POLITIKA, JEKONOMIKA, KUL"ATURA.— 2012.— № 4

14. Gayest Comic Book Heroes <http://www.out.com/entertainment/2011/08/25/gayest-comic-book-heroes#slide-17>

## **АНАЛИЗ ЦЕННОСТНОЙ ИЕРАРХИИ РОССИЙСКОЙ ТЕЛЕВИЗИОННОЙ РЕКЛАМЫ**

*Ларионов Игорь Александрович*, аспирант

Астраханский государственный университет  
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а  
E-mail: [ialar@bk.ru](mailto:ialar@bk.ru)

В статье анализируется связь ценностной системы с национальными идентификаторами в рекламной коммуникации и отмечается преобладание ценностных структур в пределах проведенного мониторинга телевизионной российской реклам. Современное рекламное послание постепенно теряет «агрессивный», «прямой» характер воздействия. И в мировой, и в российской практике наблюдается тенденция конструирования рекламного сообщения с точки зрения вовлечения реципиента посредством «додумывания» транслируемых смыслов, его самоидентификации. По мнению автора, это является следствием двустороннего, взаимозависимого преобразования рекламосоздающей и рекламопотребляющей сторон в культурном пространстве, в котором они взаимодействуют. В этой связи представляется возможность рассматривать рекламный медиум, с одной стороны, как отражение уже сформированного аксиологического поля со всеми его особенностями, а, с другой стороны, – как один из факторов его формирования и подкрепления (в нашем случае в рамках российского общества). В заключении делается попытка обобщить проанализированный материал по выявленной ценностной шкале в российской телевизионной рекламе.

**Ключевые слова:** телевизионная реклама, шкала ценностей, ценностные ориентации, российские ТВ-каналы, национальные идентификаторы и идентичность, контент-анализ рекламных сообщений на ТВ

## **ANALYSIS OF VALUE HIERARCHY OF RUSSIAN TV ADVERTISING**

*Larionov Igor A.*, Post-graduate Student

Astrakhan State University  
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, RussiaN Federation  
E-mail: [ialar@bk.ru](mailto:ialar@bk.ru)

This article examines the prevalence of value structures within the monitoring of the Russian television advertising and the appropriate relationship with the value system of national identities in advertising communication. Modern advertising message is gradually losing "aggressive", "straight" character impact. And in the world, and in the Russian practice of designing trend of advertising messages in terms of the involvement of the recipient by "thinking and conjecturing" broadcast meanings, its identity. According to the author, this is a consequence of bilateral and interdependent transformation of participants of advertising communication in the cultural space in which they interact. That's why it is possible to consider an advertising medium, on the one hand, as a reflection of an already formed axiological field with all its features, and, on the other hand, as one of the factors of its formation and reinforcement (in our case within the Russian society). In conclusion, the article attempts to summarize the analyzed material on the scale of values identified in the Russian television advertising .

**Keywords:** TV advertising, the scale of values, value orientations, Russian TV channels, national identifiers and identity, content analysis of advertising messages on TV