



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](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



СУПЕРНЕГЕРОЙ: ОТ СУПЕРСИЛЫ К УЛЬТРАНАСИЛИЮ

Очеретяный Константин Алексеевич (а)

(а) 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](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



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+adult), т.е. хронически несовершеннолетних. Как и всякий быстрый герменевтический рецепт, такое истолкование, конечно же, вызывает подозрение. И не только потому, что оно рухнет 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 рекламе, 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 сном, но детским фантазмам) (Алиев, 2017, стр. 185-194). Сверхчеловек — синоним превосходения, 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 садистской 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 фэбуле, 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» (Fingerioth, 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, супергероем 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 «садистской 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 маниакальном 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 *В-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, легитимизироваться 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 удастся 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 американско-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 имажитивным, 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 медиаккультуры, 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 симптоматологии 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 модусу 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, надеющаяся 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 Гуттенберга 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 имажинативный 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 медиа-реальность, 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 — супергерой, 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, безобразия, 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 супергероя автоматически приравнивается к насилию. Но именно этого от него и ждут — сверхнасилия, садизма как антиэстетического 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 супергероици — садизм в мире мазохистских 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-прочувствованного — 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.
- Fingerroth, 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. Гарраджи (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.