

Кузнецова Е. В.,
*аспирант кафедры философии и теологии
Нижегородский государственный педагогический университет
им. К. Минина (Мининский университет)*

Богомолов А.В.,
*кандидат философских наук, доцент,
заведующий кафедрой философии и теологии
Нижегородский государственный педагогический университет
им. К. Минина (Мининский университет)*

Супергерои в Японии и США: от идеологии к образам

В статье рассматриваются супергерои Америки и Японии в период 1950-1960 гг. Акцент делается на отражении исторических событий в массовой культуре обеих стран. Приводится классификация признаков, по которым можно отличить супергероя от любого другого персонажа массовой культуры. Авторами также предпринимают попытку выделить специфические черты японских героев со сверхъестественными способностями. Так на примере Годзиллы показывается, как японское общество переживало тяжелый период гонки вооружений. Для сравнения рассматриваются герои аналогичного периода американской культуры.

Ключевые слова: супергерои, комиксы, мифология, японская культура, массовая культура.

Kuznetsova E. V.,
*Postgraduate student of the Department of Philosophy and Theology
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after
K. Minin (Minin University)*

Bogomolov A. V.,
*Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Philosophy and Theology
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after
K. Minin (Minin University)*

Superheroes in Japan and USA: from ideology to images

The article discusses the superheroes of America and Japan of the 1950s and 1960s. The emphasis is on the different reflection of historical events in the popular culture of both countries. In addition, the classification of signs by which a superhero can be distinguished from any other character of popular culture is given. The authors

also attempt to highlight the specific features of Japanese heroes with supernatural abilities. So, using the example of Godzilla, it is shown how Japanese society was going through a difficult period of the arms race. For comparison, the heroes of a similar period of American culture are considered.

Keywords: *superheroes, comics, mythology, Japanese culture, popular culture.*

Герои Японии, обладающие сверхъестественными силами, радикально не похожи на привычных нам супергероев, и это касается не только юных героинь Миядзаки, воинов в матросках. Часто супергероями могут являться персонажи, которые в нашем представлении супергероями отнюдь не являются. В рамках настоящей статьи мы обращаемся к проблематике формирования образов супергероев в японской массовой культуре. И исходим мы из двух ключевых предпосылок. Во-первых, с одной стороны, эти персонажи во многом похожи на американских супергероев. Во-вторых, некоторые из них отражают глобальные исторические события 50-60 годов XX века, в частности, разумеется, речь идет о второй мировой войне и об атомной катастрофе, случившейся в связи со сброшенными на Японию бомбами. Здесь необходимо выделить особенности именно японской супергероики – главным образом обозначить ее отличие от американской, а также проанализировать взаимосвязь сущности образов супергероев Японии и геополитической ситуации этого времени. В качестве примера мы обратимся к анализу образа Годзиллы, возможно, наиболее характерному образу в массовой культуре Японии XX века.

Прежде всего, необходимо уточнить, что термин «супергерой», несомненно, имеет американские корни. Само понятие и первый супергерой – Супермен – появились именно на американской земле. В случаях, где мы говорим о японских героях со сверхъестественными силами, мы пытаемся перенести это определение на новую почву, и ниже мы попробуем доказать, что для этого имеются должные основания.

Итак, как мы понимаем, что герои Японии, несмотря на их явное отличие от привычных нам супергеройских образов, всё-таки имеют право на этот титул? Для этого необходимо коротко сказать о признаках, которые отличают супергероя от любых других персонажей. Исследователи американских комиксов выводят определенный набор черт, которые подобно деталям конструируют супергероя [Дмитриева, 2014, 55]. Безусловно, допускаются вариации, но, в общем и целом, это довольно устоявшийся скелет образа супергероя. Пространство города, иконография, «двойная идентичность» и суперсилы [Wright, 2003, 315] – вот эти основные черты, работающие как маркеры, позволяя нам отделить просто персонажа от супергероя.

В период 1950-60-х годов в американской массовой культуре была широко распространена тема ядерной войны и гонки вооружений [Поппер, 1992]. Настроения, витавшие в американской общественности, особенно ярко проявлялись в страхе перед коммунистами и СССР. Так, одним из популярных супергеройских сюжетов становится борьба со шпионажем (например, Капитан Америка против Палача, шпионка Черная Вдова), и появляются целые

организации, призванные вести борьбу против шпионов, например «ЩИТ» в комиксах Marvel (англ. S.H.I.E.L.D. – Supreme Headquarters International Espionage Law-enforcement Division) – это целый сверхсекретный подземный город-бункер [Nachbar, Lause, 1992, 136].

Здесь же мы отметим такую важную тему, как одновременное чувство любви к науке и ненависть к ней. С одной стороны, наука восхвалялась как то, что открывает новые горизонты и перспективы для человека, но, с другой, успехи в области науки и ее достижения в целом рождали страх атомной войны, ставший настоящей социальной фобией не только в американском обществе. Можно предположить, что именно этим вызвана огромная популярность такого супергероя, как Флэш (который был перезапущен издательством DC Comics в 1956 году). По словам Брэдфорта Райта, это можно объяснить тем, что в случаях вроде атомной войны, когда все решают мгновения, у таких героев, как Флэш или Супермен, есть шанс спасти мир. Такое устранение опасности, пусть и символическое, становится залогом популярности того или иного супергероя. На этой волне начинают рождаться «ядерные» супергерои, например, Атомный Человек, и даже животные, имеющие схожие способности (Атомная Мышь). По словам историков комиксов, именно упомянутые персонажи помогли молодым американским читателям побороть страх угрозы атомной войны [Кралечкин, 2014].

Для рассмотрения истории японской героики понадобится отдельная объемная работа, здесь мы лишь кратко наметим ключевые точки. Так, знаковым сюжетом для нас становится вышедшая в 1943 году история «Воин науки приходит в Нью-Йорк» Рюити Ёкояма. В ней впервые в истории японской героики была предложена концепция «гигантского боевого робота», которая прочно закрепится в иконографии японских образов [Иванов, 2001]. Подспудно, этот сюжет заложит страсть японской культуры к гигантским существам, о которых мы будем говорить позднее.

Другой важной особенностью японской героики, на которой мы должны акцентировать внимание, становится главный герой. В первых сюжетах – это, как правило, ребенок, но позднее, акцент смещается на различных существ (например, история про пса и армию животных). Мы также не можем не упомянуть другой концептуально важный исторический момент. В 50-е годы, после снятия режима оккупации с Японии, героические японские сюжеты переживают неоднозначные времена. Сказывается огромное влияние американской студии «Дисней», чьи герои начинают довлеть в массовой культуре. Этот момент важен для нас, так как рефлексия японских творцов над феноменом нарастающей популярности творчества Уолта Диснея (которая заключалась в техническом превосходстве, музыкальности и красочности) даёт толчок развития современной героики Японии.

Сюжеты о героях Японии, в том числе рассматриваемого нами периода, всегда довольно тесно переплетены с историей их американских «братьев». Мы можем отметить параллель с американской историей комикса – сюжеты первых произведений, в основном, были комедийные и сатирические, в них

изображалось и высмеивалось современное японское общество, а в период войны мы наблюдаем подъем патриотических настроений и преобладание сюжетов о национальном единстве. В период 50-60-х годов XX века в японской массовой культуре главенствуют те же темы.

Итак, обратимся к одному из самых ярких примеров японской супергероики – Годзилле, который, как известно, был разбужен взрывом водородной бомбы и мутировал. Вместе с тем, казалось бы, при чём тут супергероика? Годзилла – просто монстр. Однако мы полагаем, что к нему применимы характерные признаки супергероя, о которых речь шла выше. Годзилла действует исключительно в городском пространстве – японские мегаполисы являются неотъемлемой частью сюжета. У Годзиллы четкая иконография – силуэт и внешний вид гигантского ящера невозможно спутать ни с кем. Что касается «двойной идентичности», как её называют исследователи, то у американских героев она подразумевает гражданский и героический образы, например, Кларк Кент / Супермен, Брюс Уэйн / Бэтмен. Суть этой особенности в том, что ни один из образов не позволяет супергерою адекватно существовать в обществе: как супергерой он больше смахивает на сверхчеловека, а как гражданин, как правило, обладает исключительностью (*слишком* депрессивен, *слишком* богат, *слишком* уродлив, *слишком* умён и т.д.). У Годзиллы нет явной «двойной идентичности», но есть эта самая исключенность, на которой «двойная идентичность» основана. Годзилла не ящер, не животное, оно непредсказуемо, неутолимо и абсолютно идентифицируемо – именно отсюда появилось искусственное обозначение для этого класса созданий (позже мы расскажем о кайдзю). И, конечно, суперсилы, о которых мы тоже скажем ниже. Однако супергероика Японии все же имеет свои особенности, отличные от американской.

Первая и самая, на наш взгляд, примечательная – отношение с фоном. На самом деле, эта история начинается ещё у Миядзаки – он один из первых мультипликаторов, который создавал фон до мельчайших деталей и уделял ему не меньше внимания, чем главным действующим лицам [Богомолов, 2020]. Но здесь нужно обратить внимание на то, что до этого окружающее пространство мыслилось как нечто вторичное и само собой разумеющееся [Гренадёрва, 2019]. В японской героике среда становится действующим субъектом. Окружающее пространство становится тем, на фоне чего личность героя становится «выпуклой», само пространство рождает супер-героев, на этом фоне как бы вырисовывается герой. Невидимые герои обретают видимость благодаря фону, тому пространству, которое даёт им действовать. Обратим внимание, это не идентичность как у американских супергероев, фон становится таким же действующим лицом. Мы не найдём такой черты у американских супергероев, потому что с этой точки зрения у них всё наоборот – на первом плане всегда личность самого героя, всё всегда начинается с неё и на ней сходится. Обстоятельства и окружающая обстановка практически неважны для супергероя – это всегда личностный выбор.

Другая особенность связана с мифотворчеством. Мы уже писали выше, что американские супергерои создают новую мифологию. То же самое делают герои

Японии. При этом мы не видим прямого мифологического повествования или точного воспроизведения конкретных мифосюжетов. Это больше похоже на особую мифологичность, создание мифопространства с символическими намеками, которые мы соотносим с особой реальностью.

Таким образом, история развития японской героики, несмотря на свои уникальные начала, тесно переплетается с феноменом американских супергероев. При этом, разумеется, у японской героики сохраняются ни на что не похожие черты, которые прямо вытекают из тех особенностей, которые мы описали выше и, конечно, эти черты создают ни на что не похожих японских супер-героев.

Одним из таких персонажей и является Годзилла, который появляется еще в середине XX века и до сих пор не теряет своей популярности и актуальности. Так является ли Годзилла тем персонажем, который наделен именно специфическими чертами японской супергероики? Прежде всего, обратимся к имени. «Годзилла» — это не совсем оригинальное имя персонажа. В момент появления он получил имя «Годжира» («Gojira»), которое состоит из двух японских слов: «gorira», которое в переводе означает горилла и «kujira» — кит. Отсюда следует, что изначально образ никак не был связан с гигантским ящером, а был задуман как помесь гориллы и кита, а также объясняет происхождение героя из водной стихии. С оригинальным именем персонаж живет недолго, и позже, когда он покоряет мир, происходит утрата японских корней. Дело в том, что на английском языке имя представляет собой синтез трех слов: «God» (Бог), «lizard» (ящерица) и «gorilla» (горилла). Вместе с выходом на мировой рынок персонаж переосмысливается уже не просто как монстр-мутант, но приобретает метафизические, «божественные» черты «великого» ящера.

Тем интереснее становится история персонажа, которая, кстати, тоже имеет несколько вариантов. Общим моментом для разных историй становится неразрывная связь существа с атомным взрывом [Михельсон, 2010]. По одной из самых популярных версий, Годзилла пробуждается атомной бомбой, сброшенной американскими военными силами. В ранних версиях Годзилла — результат мутации, обусловленной атомными испытаниями. Мы не будем подробно останавливаться на сюжетных тонкостях, принципиальный момент здесь в том, как выглядит расстановка сил. Годзилла становится тем, кто не просто противопоставляется атомной мощи — здесь мы должны вспомнить в какие годы появляется этот герой — но становится феноменом, отражающим принципиальную смену социально-научной и политической парадигмы. Тем не менее, это не просто «ответ Японии» на поражение во Второй мировой войне. Речь идет об открытиях, которые превосходят науку и государства и могут легко покончить с ними. У атомной бомбы и нашего персонажа общая суть — они начинают собой череду «мегаоткрытий». Эти открытия характеризуются принципиально иным характером, они обладают непредсказуемостью и доминированием. После их появления всё подчиняется именно этим явлениям.

Атомная бомба, а потом и Годзилла благодаря непредсказуемости и всепоглощающей мощи становятся ничьими силами, отличающимися от

привычной нам парадигмы «защита/нападение» [Brothers, 2009]. Здесь мы оказываемся в ситуации, когда остановить, или как-то препятствовать, или нейтрализовать открытие невозможно, и ему можно противопоставить только такое же по разрушительности мегаоткрытие. Речь идёт уже не об устранении угрозы, но о жизни, где они уже возможны и, более того, уже существуют. Это подтверждается существованием целой вселенной кайдзю. Словом «кайдзю» в Японии принято обозначать странных зверей, и в этом смысле даже Чебурашка становится кайдзю. Фильмы, посвященные этим существам, сложились в целый жанр, которому уже больше шестидесяти лет.

Кроме Годзиллы известна также Королева Монстров, или Мотра. Мотра представляет собой гигантского мотылька и воплощает собой японское божество, которое по большей части помогает Годзилле. Она хранительница природы и приходит на помощь в критические моменты, а также способна коммуницировать с другими кайдзю. Главный отличительный признак Мотры – абсолютная пассивность. Мотру невозможно победить не потому, что она слишком сильна, а просто потому, что она огромна, она крушит всё просто своим присутствием, абсолютно бездействуя. Она становится объектом, который просто выпадает из любой системы отношений, просто потому что Мотра больше любой связи. Именно поэтому она и способна существовать только на своем острове. Через Мотру становится очевидным другой важный момент – принципиальная невыносимость кайдзю. Они ни враг, ни катастрофа, ни в полном смысле нападающие, ни защитники. Они – тотально непонятные и чудовищно гигантские квазиприродные объекты, тем не менее от самой природы обособленные и потому – невыносимые. Именно поэтому с ними невозможно ничего сделать. Само их существование ставит в безысходную ситуацию, в которой человечество не способно ничего предпринять и вынуждено просто делить планету с кайдзю, позволяя им действовать своим чередом. Человечество для Годзиллы несоизмеримо мало, а потому не может восприниматься как жертва или враг (вообще хоть как-то восприниматься, на самом деле). Неясно, каким образом это существо, которое называют «альфа-хищником» может утолить свой голод, потому что ничего соизмеримого ему не существует.

В этом смысле для нас примечателен японский фильм 1962 года «Кинг-Конг против Годзиллы». Здесь сталкиваются не просто два кайдзю, но два социальных, политических, исторических полюса: Америка и Япония. Примечательно и то, что в Японии фильм имеет самые высокие кассовые сборы из всех фильмов серий о «Годзиллы» на сегодняшний день [Ferenc, 2004, 14]. Кайдзю дважды пытаются сразить друг друга, в финальной сцене Годзилла почти убивает Конга, но в последний момент в умирающего Конга бьет молния и он оживает (напомним, молнии для Конга – источник сил). В борьбе монстры скатываются в океан. После подводного сражения мы видим только Кинг Конга, который появляется из воды и начинает медленно плыть домой, на родной остров. В титрах мы слышим рёв Годзиллы, которым создатели намекают, что он всё же выжил. Любопытно, что в американском прокате вместо рёва Годзиллы звучит рёв Конга. На наш взгляд, в этом фильме воплотились некоторые

ключевые тенденции того времени: ядерная гонка, небывалый научный подъем, стремительное развитие технологий и одновременное восхищение и недоверие общества к этому процессу. Очевидно, что создатели каждого из кайдзю вложили в их образы черты превосходства над всеми остальными существами.

Таким образом, японская и американская супергероика имеют во многом схожие черты и в известном отношении взаимообусловлены. Вместе с тем супергерои Японии, вне всяких сомнений, наделены и рядом специфических особенностей. История создания и трансформация образов супергероев в обеих странах показывает их обусловленность научным, социально-политическим и даже геополитическим контекстом отношений двух стран в 1950-1960 гг. XX века. Особенно показателен здесь пример образа Годзиллы, появление которого связывается с трагедией взрывов двух ядерных бомб и проблематикой становления атомной индустрии как особой отрасли в XX веке.

Список литературы

Гренадёрва, 2019 - *Гренадёрва Д.* Творчество Хаяо Миядзаки и его роль в развитии анимационного искусства Японии // Материалы XI Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум». 2019.

Иванов, 2001 - *Иванов, Б.* Введение в японскую анимацию М.: Всерос. Фонд развития кинематографии: РОФ «Эйзенштейн. центр исслед. Кинокультуры», 2001.

Богомолов, 2020 - *Богомолов А., Кузнецова Е.* Личность супергероя как зеркало культуры: Америка VS Япония // Материалы XXVI научной конференции студентов и молодых исследователей. Н. Новгород: Приволжский исследовательский медицинский университет, 2020. С. 116-119.

Дмитриева, 2014 - *Дмитриева Д. Г.* Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: диссертация ... кандидата. Санкт-Петербург, 2014. 219 с.

Кралечкин, 2014 - *Кралечкин Дмитрий.* Кайдзю второй свежести, пятой категории // Философско-литературный журнал «Логос». 2014. №6 (102). С. 107-123.

Михельсон, 2010 - *Михельсон О. К.* Археология поп-культуры: новая религиозность и мифологический код в семантическом поле блокбастера // Религиоведение. 2010. № 4. С. 56-62.

Поппер, 1992 - *Поппер Карл.* Открытое общество и его враги : [В 2 т.] / Карл Поппер ; Пер. с англ. под общ. ред. В. Н. Садовского. М.: Открытое о-во «Феникс», 1992. 448 с.

Brothers, 2009 - *Brothers, Peter H.* Mushroom Clouds and Mushroom Men: The Fantastic Cinema of Ishiro Honda. Author House, 2009. 296 p.

Ferenc, 2004 - *Ferenc M. Sz.* Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age/M. Sz.Ferenc. Colorado: University Press of Colorado, 2004. 200 p.

Nachbar, Lause, 1992 - Popular Culture: An Introductory Text-Book / Nachbar J., Lause K. Bowling. Green: State University Popular Press, 1992. 315 p.

Wright, 2003 - *Wright B.W.* Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. 2003. 360 p.

References

Grenadorova, 2019 - Grenadorova D. Tvorchestvo Khayao Miyadzaki i yego rol' v razvitiy animatsionnogo iskusstva Yaponii // Materialy XI Mezhdunarodnoy studencheskoy nauchnoy konferentsii «Studencheskiy nauchnyy forum». 2019.

Ivanov, 2001 - Ivanov, B. Vvedeniye v yaponskuyu animatsiyu M.: Vseros. Fond razvitiya kinematografii: ROF «Eyzenshteyn. tsentr issled. Kinokul'tury», 2001.

Bogomolov, 2020 - Bogomolov A., Kuznetsova Ye. Lichnost' supergeroya kak zerkalo kul'tury: Amerika V.S. Yaponiya // Materialy XKHVI nauchnoy konferentsii studentov i molodykh issledovateley. N. Novgorod: Privolzhskiy issledovatel'skiy meditsinskiy universitet, 2020. S. 116-119.

Dmitriyeva, 2014 - Dmitriyeva D. G. Fenomen amerikanskogo supergeroya v kontekste vizual'noy kul'tury KHKH veka: dissertatsiya ... kandidata. Sankt-Peterburg, 2014. 219 s.

Kralechkin, 2014 - Kralechkin Dmitriy. Kaydzyu vtoroy svezhesti, pyatoy kategorii // Filosofsko-literaturnyy zhurnal «Logos». 2014. №6 (102). S. 107-123.

Mikhel'son, 2010 - Mikhel'son O. K. Arkheologiya pop-kul'tury: novaya religioznost' i mifologicheskiy kod v semanticheskom pole blokbastera//Religiovedeniye. 2010. № 4. S. 56-62.

Popper, 1992 - Popper Karl. Otkrytoye obshchestvo i yego vragi : [V 2 t.] / Karl Popper ; Per. s angl. pod obshch. red. V. N. Sadovskogo. M.: Otkrytoye o-vo «Feniks», 1992. 448 s.

Brothers, 2009 - Brothers, Peter H. Mushroom Clouds and Mushroom Men: The Fantastic Cinema of Ishiro Honda. Author House, 2009. 296 p.

Ferenc, 2004 - Ferenc M. Sz. Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age/M. Sz.Ferenc. Colorado: University Press of Colorado, 2004. 200 p.

Nachbar, Lause, 1992 - Popular Culture: An Introductory Text-Book / Nachbar J., Lause K. Bowling. Green: State University Popular Press, 1992. 315 p.

Wright, 2003 - Wright B.W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. 2003. 360 p.