

Министерство образования и науки РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
«Новгородский Государственный Университет им. Ярослава Мудрого»

Гуманитарный институт

Философский факультет

Кафедра теории, истории и философии культуры

КУРСОВАЯ РАБОТА

по направлению 031400.62 культурология

КОМИКС КАК СПОСОБ СОЗДАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

Студента _____ курса
группы _____

факультета _____
_____ (Ф.И.О.)

Научный руководитель: _____
_____ (Ф.И.О.)

Дата сдачи: _____

Дата защиты: _____

Оценка: _____

Подпись руководителя: _____

Великий Новгород

2011

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Способы культурной идентификации	
1.1. Культурная идентичность и культурная идентификация	
1.2. Культурная идентификация как процесс	
ГЛАВА 2. Общая характеристика феномена комикса	
2.1. Определение и история появления.....	
2.2. Структура комикса.....	
2.3. Супергерой и его анатомия.....	
ГЛАВА 3. Влияние комикса на процесс культурной идентификации личности... ..	
3.1. Культурная идентификация личности с идеальным образом, художественным персонажем	
3.2. Культурная идентификация как культурная идентичность.....	
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	

Введение

В наше время люди, особенно в западных странах, начинают все более и более интересоваться таким явлением массовой культуры как комикс. Но не многие знают, что за красочной картинкой и всемогущими супергероями с невероятными физическими и умственными способностями, которые спасают мир от безжалостных злодеев, сокрыты более глубокие смыслы ориентирующие личность на формирование неких свойств, с помощью которых можно изменить или повлиять на изменение самоидентичности у личности. Каждый из нас, когда читает комикс, не просто просматривает интересные и динамичные картинки, не просто читает реплики героев в облачках, всплывающих над ними, а интересуется их миром, в мечтах представляет себя в качестве героя, а чаще всего представляет себя именно конкретным героем, неосознанно ассоциирует себя с тем или иным персонажем и перенимает на себя его поведенческие особенности, его ценности и убеждения. Этот процесс, принятия и усвоения смысловых и ценностных компонентов, можно назвать идентификацией. Идентификация это «процедура», в результате которой формируется культурная идентичность, т.е. если наполнить некое содержание какими - либо скрытыми ценностными ориентировками и предложить это человеку, которыми он не обладает, но которого привлечет само содержание, в процессе, неосознанно, у него могут сформироваться те ценности, которые ранее были заложены в понравившееся ему содержание.

Таким образом, в данной работе будет рассматриваться тема влияния комикса на формирование идентичности у личности, освоение и закрепление этой личностью ценностей и установок, которое несет в себе данное культурное явление.

Комикс можно считать формой исконно зародившейся на просторах американской культуры, которая транслирует истинно американские ценности и способы создания идентичности. Можно ли и стоит ли внедрять комиксы в России? И если можно, то как это может повлиять на процесс создания собственной идентичности и формирования собственных российских ценностей. Эта проблема и будет затронута в данной курсовой работе.

В современном динамично и непредсказуемо развивающемся мире проблемы культурной идентичности особенно актуальны для различных проявлений современной массовой культуры, например: телевидение, музыка, изобразительное искусство и, конечно же, массовая литература. Так же эта тема

достаточно актуальна с этнической, политической и социальной точки зрения.

Объектом исследования данной курсовой работы является формирование культурной идентичности посредством комиксовой культуры.

Предмет исследования - влияние комикса на процесс культурной идентификации личности.

Цель данной курсовой работы - анализ процесса идентификации для формирования собственной идентичности. Исследование роли комиксовой культуры в процессе формирования идентичности для создания и закрепления у личности ценностей, которые несет в себе такое явление как комикс и, в частности, образ супергероя.

В соответствии с целью, в курсовой работе были поставлены следующие задачи:

- Проанализировать подходы к определению культурной идентичности.
- Показать культурную идентификацию как процесс
- Рассмотреть историю появления комикса как феномена культуры
- Проанализировать структуру комикса
- Провести анализ образа супергероя
- Формирование культурной идентичности с помощью образа супергероя
- Рассмотреть способы закрепления идентичности в сознании с помощью комиксовой культуры.

Литература на тему идентичности практически необозрима. Есть множество разных подходов к ее изучению: философский, социологический, биологический, культурологический. Об идентичности говорят не только как о «культурной», но и как о «социальной», «национальной», «коллективной», «персональной» и т. д. Написано множество работ таких известных исследователей как: Э. Эриксон «Идентичность: юность и кризис», Локк Дж. «Опыт о человеческом разумении», Фрейд Зигмунд «Введение в психоанализ» И это еще не все.

На данном этапе развития комиксовой культуры в России и процесса ее актуализации еще только зарождается интерес к этой теме и поэтому еще не накопилось достаточно теоретического осмысления в этой области исследований. Но можно отметить работы таких авторов как Скот Макклауд «Понимание комикса» и Дарья Дмитриева «Анатомия образа супергероя», Кэмпбелл Джозеф «Тысячеликий герой» и Евгений Харитонов «Девятое искусство: зарубежный фантастический комикс».

На основе анализа гипотезы и литературы можно представить последовательность написания данной курсовой работы.

Во-первых: нужно рассмотреть такие аспекты как культурная идентичность и культурная идентификация и подходы к определению данных понятий, культурная идентификация как процесс, социо-психологическая идентичность.

Во-вторых: нужно проанализировать и дать общую характеристику феномена комикса: рассмотреть определение данного понятия и проследить историю появления этого феномена, рассмотреть структуру комикса и произвести анализ образа супергероя.

И в-третьих: Проследить процесс влияния комикса на процесс культурной идентификации личности, т.е рассмотреть культурную идентификацию личности с образами героев комиксов идеальным образом, художественным персонажем и рассмотреть процесс превращения культурной идентификации в культурную идентичность.

1. Способы культурной идентификации

1.1. Культурная идентичность и культурная идентификация

Что бы ответить, на поставленные в данной работе вопросы, для начала нужно проследить путь становления понятий культурной идентификации и культурной идентичности, и проанализировать подходы различных исследователей данной темы к этим понятиям.

Итак, рассмотрим понятия культурной идентификации и культурной идентичности с точки зрения различных подходов к их определению.

Содержательные аспекты понятий идентичности и идентификации появилась еще в философских работах Дж. Локка, Д. Юма, Г.В.Ф. Гегеля, И. Канта. В последствии они были более детально исследованы У. Джеймсом, Э. Фроммом, М. Хайдеггером, К. Поппером, Ю. Хабермасом, В. Зеньковским.

В области социально-психологического знания вопросы идентичности и идентификации наиболее обсуждаемыми становятся с конца 20 века в первую очередь в исследованиях З. Фрейда, К. Юнга, Э. Эриксона, Дж. Марсия, А. Ватермана и др.

Интерес к этой тематике вызван развитием разнообразия в этот период социальных отношений и их усложнением, формированием мировой культуры и ростом влияния массовой культуры. Появляется необходимость осознания комплексности и целостности человеческой деятельности. Людей волнуют вопросы обеспечения стабильности и поиска смысла существования. Их беспокоит усиленное развитие виртуальности, стирание граней между натуральным и искусственным, существование однобокого и одномерного восприятия культуры. Вопросы развития культурного самосознания, необходимость определения направления собственной жизни в переломные для развития культуры и общества периоды приобретают первостепенное значение.

Первенство в определении понятия «идентичность» и «идентификация» научное сообщество признает за австрийским невропатологом, психиатром и психологом Зигмундом Фрейдом.

Понятие «идентификации» описывалось Фрейдом во многих его научных трудах. Он рассматривал идентификацию сквозь призму психоанализа, как

«самое раннее проявление эмоциональной привязанности к другому человеку»¹... идентификация стремится к сформированию своего "Я" по образцу некоего «Я – идеала», созданного в процессе своего развития. [12]

Значимый вклад в освещение вопросов идентификации внес великий философ и последователь Фрейда, Карл Густав Юнг. Под идентификацией он подразумевал психологический процесс, при котором индивид становится отчасти или полностью диссимилированным. Идентификация оказывается отторжением субъекта от самого себя в пользу объекта, в который, он, так сказать, перемаскируется. Идентификация есть бессознательная имитация, тогда как имитация есть сознательное подражание. [15]

Идентификация не всегда направлена к людям, но иногда и к предметам (например, отождествление с каким-нибудь духовным движением или с деловым предприятием) и к психическим функциям. Случай с психическими функциями является для меня в данной работе особенно важным. В этом случае идентификация приводит к появлению вторичного характера притом так, что личность до такой степени соотносится со своей наиболее развитой функцией, что в большей степени или даже совсем отторгается от изначального уклона собственного характера, вследствие чего его истинная индивидуальность входит в область бессознательного. Этот итог случается практически у всех людей с разделенной функцией. Он даже формирует необходимый этап на пути индивидуализации вообще.

Идентификация все время преследует такую цель: усвоить образ мысли или действия другого лица для того, чтобы достичь этим какой-нибудь выгоды или избавиться от какого-либо препятствия или решить некую задачу.

Социальная среда так же выступает в качестве одного из ведущих факторов, формирующих идентичность в работах еще одного психоаналитика Г.С. Салливана, он вводит понятие системы Самости. В основе системы Самости лежит так называемый принцип избежания: система Самости в силу собственной природы влияющих на нее факторов общественной среды, организации и функциональной направленности как правило, не подвержена влиянию приобретенного опыта, несовместимого с ее настоящей организацией и функциональной направленностью. Система Самости способствует развитию личности, корректирует ее отдельные свойства. Она восприимчива ко всем

¹ Фрейд З., Психология масс и анализ человеческого "Я". АСТ, Астрель, 2011 г. с. 34

изменениям, в том числе к тем, которые происходят в результате приобретения опыта. Система Самости оказывает благоприятное воздействие на личность, предохраняя от негативного влияния, но может влиять прямо противоположным образом, препятствуя проникновению в структуру личности позитивного опыта.

К проблеме идентификации личности обращается со своей позиции еще один представитель психоаналитического направления Э. Фромм . Он считает, что появление человека в процессе эволюции живого стало той точкой, когда возможности адаптации живого организма свелись к минимуму. Человек строит свою жизнь, а не приспосабливается к заранее данным условиям. Вместе с тем он остается частью природы. Разлад между телом (природным началом) и разумом ведет к возникновению экзистенциальных дихотомий, которые порождают экзистенциальные потребности. К ним, по Фромму, в частности, относится потребность в самоидентичности (тождественности). В ней реализуется способность человека говорить о себе как о «Я» некоем самостоятельном субъекте. По Фромму существовали разные варианты самоидентификации. В первобытную эпоху человек отождествлял себя с родом, ощущал себя крестьянином, горожанином или феодалом в эпоху Средневековья. По мере усложнения общественных отношений усложнялся и процесс идентификации человека. В наше время значимыми стали такие факторы, как профессия и род деятельности, религия, класс, национальная принадлежность. Сегодня у нас развивается новая стадная идентичность, в которой чувство тождественности основывается на чувстве принадлежности к толпе. То есть имеет место желание не отличаться от других. Данная направленность выражается в том, что подлинное чувство самоидентификации нередко подменяется искусственно сконструированным, для того чтобы выделиться из толпы. Но это отнюдь не является подлинной идентичностью, что может привести к психическому расстройству. Итак, кризис идентичности очевиден.

Но Фромм считает, что он вполне преодолим. Для этого человеку необходимо быть более активными в плане бытия, а не владения. Желание «быть» должно возобладать над желанием «иметь». Самоидентичность достижима, если человеку удастся справиться с отчуждением от всего внешнего мира, вызванным стремлением к материальному богатству, удастся утвердиться именно как творческой личности, которой свойственно не только получать и брать, но и отдавать. Возможно, удовлетворение всех

рассмотренных выше потребностей человека и будет означать достижение его подлинного тождества с самим собой.

До 60-х гг. 20 века понятие «идентичность» не имело широкого употребления. Своим введением и широким распространением в научный оборот термин «идентичность» обязан трудам американского психолога и психоаналитика фрейдовской школы Эрика Эриксона (1902-1994).

Эриксон, в отличие от других ученых, в объяснении понятий культурная идентификация и идентичность делает акцент на социальные отношения.

Эриксон стремился объединить психологию, социологию, философию, антропологию в междисциплинарное исследование понятий идентичности и идентификации

Он исследовал это понятие уже как особый социо-культурный феномен. Он также способствовал выходу термина за границы философской дисциплины - если встреча философского и социологического словоупотребления и произошла, то случилось это именно благодаря Эриксону. [14]

Представления об идентичности были сформулированы Эриксоном в его работах «Детство и общество», «Молодой Лютер. Психоаналитическое историческое исследование», «Идентичность: юность и кризис», «Жизненная история и исторический момент». Однако нигде – вероятно, ввиду сложности самого этого понятия ему не дано точного определения. Эриксон считал, что можно попытаться более явно представить суть идентичности, только рассмотрев ее с разных точек зрения. С одной стороны, ее можно отнести к сознательному ощущению личной идентичности; с другой - это бессознательное стремление к целостности личного характера. С третьей - это критерий для процесса синтеза эго. И, наконец, внутренняя солидарность с групповыми идеалами и групповой идентичностью.[16]

Эриксона интересовало явление переживания индивидом себя как целого, "длящееся внутренне равенство с собой", "непрерывность самопереживания индивида".

В эриксоновском смысле идентичность - это идентичность индивидуальная (она же "личностная", она же - "персональная"). Даже когда применительно к индивиду ведут речь о "социальной" идентичности, имеют в виду особое измерение индивида, который в (социальной и индивидуальной)

психологии и социологии с незапамятных времен обозначают как "социальное Я" (social me).

Психологическая идентичность развивается из постепенной интеграции всех идентификаций. Однако здесь, если не всюду, целое обладает свойством, отличным от свойства суммы его частей. Все стадии развития человека, по Эриксону, тесно взаимосвязаны между собой и каждая из них определена той проблемой или кризисной ситуацией, которая может быть разрешена для дальнейшего беспрепятственного течения процесса развития. Механизмы идентификации формируются по-разному у представителей различных групп и наций в зависимости от исторических, географических, климатических условий. [16]

Одним из наиболее известных продолжателей исследований Э. Эриксона является американский психолог Дж. Марсия. Считая теорию слишком обобщенной и теоретичной, не всегда пригодной для практики, он пытался приблизить ее к жизни. По Марсия идентичность - это структура «эго», внутренне самосозидающая, динамическая организация способностей, убеждений и индивидуальной истории. Проявляется структура «эго» через решение проблем, через способы выхода из кризиса.

Теорию идентичности в рамках американского варианта психоанализа развивает А. Ватерман. Он стремится выделить ценностные аспекты этого феномена. Идентичность, - наличие у человека главных ее элементов: четкого самоопределения, выбора целей, ценностей и убеждений, которым он следует в жизни. Идентификация неотделима от взаимодействия с ценностной идентичностью, на которую индивид претендует. По Ватерману, четыре сферы наиболее значимы для формирования идентичности: выбор профессии, принятие и переоценка моральных и религиозных убеждений, выработка политических взглядов, принятие набора социальных ролей.

Социальный контекст является объективным условием идентификации по мнению таких представителей когнитивно ориентированной психологии, как Х. Тэджфел, Дж. Тернер, Г. Брейкуэлл.

Идея о наличии двух аспектов идентичности – ориентированного на социальное окружение и на уникальность проявлений человека – наиболее полно воплотилась в теории социальной идентичности Х. Тэджфела и Дж. Тернера.

Идентичность, или «Я-концепция», представляется в данной теории как когнитивная система, выполняющая роль регуляции поведения в соответствующих условиях. Она включает в себя две подсистемы: личностную идентичность и социальную идентичность. Первая относится к самоопределению в терминах физических, интеллектуальных и нравственных черт. Вторая же складывается из отдельных идентификаций и определяется принадлежностью человека к различным социальным категориям: расе, национальности, полу и т.д. По мнению Х. Тэджфела, личностная и социальная идентичности представляют собой два полюса одного биполярного континуума. На одном полюсе – поведение, полностью определяющееся личностной идентичностью, на втором – поведение, полностью определяющееся социальной идентичностью. Более типичным является поведение, находящееся между этими полюсами.

Г. Брейкуэлл по-иному решает проблему соотношения личностной и социальной идентичности. Она подчеркивает взаимосвязь между ними. С точки зрения реальной динамики личностная и социальная идентичности – не различные части или аспекты единой идентичности, а разные точки в процессе развития последней.

Социальный контекст является объективным условием идентификации.

Социальная идентичность обеспечивает формирование содержательной и ценностной структуры личности. Структура идентичности развивается на протяжении всей жизни. Таким образом, идентичность постоянно изменчива и не обязательно связана с биопсихологическим циклом жизни, как у Эриксона.

Обобщая, можно отметить, что в концепции Фромма придается большая самостоятельность самому человеку в формировании идентичности, нежели во фрейдистско-эриксонском подходе. Когнитивная психология, показывает постоянную изменчивость идентичности (она развивается на протяжении всей жизни и не обязательно связана с биопсихологическим циклом жизни, как у Эриксона).

В отечественной науке идентификация в целом оценивалась как положительный ход развития личности. Такие авторы, как Дубровский Д. И., Кон И. С., Мухина В. С. выделяли в исследуемом процессе такие социально-значимые черты: формирование социальных качеств индивида, занявшего позицию активного нравственного субъекта. Это постоянно действующий механизм развития личности, ее структурообразующий фактор.

Сегодня это понятие широко используется в культурологии. В самом общем смысле оно означает осознание человеком своей принадлежности к какой-либо социокультурной группе, что позволяет ему определить свое место в социокультурном пространстве и свободно ориентироваться в окружающем мире. Необходимость в идентичности вызвана тем, что каждый человек нуждается в упорядоченности своей жизнедеятельности, которую он может получить только в сообществе других людей. Стоит сказать, для этого он должен добровольно принять господствующие в данном сообществе элементы сознания, вкусы, привычки, нормы, ценности и иные средства взаимосвязи, принятые окружающими его людьми.

Проблема сохранения культурной идентичности сегодня рассматривается политологами, культурологами, социологами, философами, психологами и очень активно обсуждается в обществе.

Существуют различные научные подходы, различные позиции в обсуждении этой темы, но все позиции сходны тем, что понятия культурной идентичности носит сложный комплексный характер и его необходимо рассматривать с позиций различных дисциплин, так как именно этот подход сможет полностью раскрыть понятия, связанные с темой идентичности такие, как личность, границы человеческого «Я», смысл жизни и природы человека.

1.2. Культурная идентификация как процесс

Способность человека ощущать себя частью общества в пространстве и времени, в различных его проявлениях, одна из важнейших его характеристик. Более того, свою индивидуальность личность человек обретает лишь на основе своего вхождения в общность и возникновения ответственности за действия и поступки не только свои, но и других членов общности.

Одна из основных человеческих потребностей состоит в разнообразных взаимосвязях с окружающим миром, в коллективной жизнедеятельности, которая реализуется путем самоотождествления индивида с какими-либо идеями, ценностями, социальными группами и культурами. Это самоотождествление определяется понятиями персональной идентичности – то есть формированием у человека устойчивых представлений о себе самом как члене общества, и культурной идентичности, способную вызвать ощущение самоотжественности у народа, позволяющего ему определить свое место в транснациональном пространстве.

Компонентами идентичности на индивидуальном уровне являются: сохранение качеств во времени -длительность; тело; память; рефлексия; способность осознавать любое отчетливое существование в качестве «своего» («я чувствую, что я устал»); кризис идентичности (отвержение себя со стороны Я), а также осознание себя как целостности.

В качестве компонентов идентичности на общекультурном уровне следует назвать историческую память, локальные традиции, культурные достояния и формы их осознания. Культурная идентичность формируется в процессе становления культурных общностей на основе выбора и формирования места в межкультурном взаимодействии путем принятия определенных образа и стиля. Идентичность - это результат процесса, точка в развитии. [8]

Данный процесс определяется термином «идентификация» и отражает построение способов взаимосвязи индивида или культуры с внешним и бесконечным миром. Процесс идентификации включен в процессы культурного развития.

Культурная идентификация - это самоощущение человека внутри конкретной культуры. Принадлежность, общность и процесс идентификации с

другими культурами является объединяющей нитью, человеческих образований. Национальное или этническое сознание предполагает идентификацию индивида с историческим прошлым данной группы и акцентирует идею "корней".

Наибольшее значение в процессе формирования идентичности имеют именно культурно-психологические моменты, поскольку идентичность – это, прежде всего, осознание личностью своей принадлежности к некоторому целому. Необходимыми условиями формирования идентичности являются усвоение ценностей и норм определенной («своей») социокультурной общности, что, в свою очередь, возможно лишь на основе их противопоставления иной («чужой») нормативно-ценностной системе, а также наличие у человека четкого представления о самой окружающей действительности, позволяющего найти свое место в ней.

Идентичность определяет соотношение внутреннего и внешнего, конечного и бесконечного, адаптации и защиты собственного Я и окружающего мира. Процесс идентификации отражает построение способов взаимосвязи индивида или культуры с внешним и бесконечным миром. Роль его возрастает в связи со сменой картины мира, по мере знакомства человека с разнообразием культур, в связи с влиянием на нашу жизнь средств массовой коммуникации, с распространением самых различных стилей и норм поведения. Актуальной становится задача осознания системы собственных ценностей и целей.

Идентификация, как процесс имеет экзистенциальную основу - собственный духовный, культурный внутренний потенциал, накопленное знание о родной и чужой культурах. Это потенциал или совокупность реальных возможностей обновления в культуре.

Еще одним компонентом процесса культурной идентификации считается структурная основа - соотношение традиций и новаторства, определение «своих» и «чужих». Граница, разделяющая Я и Другого, создается, когда индивид или общность заботится о самосохранении, но не об обновлении в культуре, не о саморазвитии. Эта первая ступень в процессе идентификации. Примерами могут служить усвоение чужих культурных норм без признания их самобытности (вспомним древних римлян, копировавших греков) или усвоение собственных образов без признания возможности Другого быть самим. Но в процессе формирования идентичности нужно находить гармоничное соотношение традиций и творческого, старого и нового в культуре.

Компонентом процесса идентификации является Цель - выбор основных путей развития, формирование ценностей и идеалов, с которыми можно солидаризироваться или ради которых стоит изменять традиции в культуре. Если молодой человек к определенному времени не сумеет понять, какова цель его профессионального развития, то он (она) понапрасну растеряет время, знания, творческие усилия и может остаться не у дел в жизни. По мере становления в истории самых разных культурных общностей актуальной становится проблема выбора целей, который предполагает понимание исторического времени, деятельности других в прошлом и настоящем. Построение жизненного пути происходит как осознание своего места, пути творческой самореализации в социально-культурном взаимодействии в соответствии с вызовом исторического времени.

Механизм идентификации состоит из следующих процессов:

- осмысление прошлого, наблюдение за настоящим и прогнозирование будущих изменений в культуре. Культура имеет множество созданных человеческой деятельностью временных связей, которые объединяют поколения. Преемственность формируется в общении со старшими, нашим знанием истории, отечественной культуры и науки. Она создается и при общении с объектами культуры прошлого, позволяет нам осуществлять необходимую идентификацию с ними;

- анализ текущей ситуации, для того чтобы принять самое адекватное решение или построить систему поведения. Естественно, что эффективность решения возрастает при наличии знаний и умений, соответствующих методик познания. Особое значение понимания культуры в связи с этим состоит в том, что только через уникальное можно узнать универсальное, через малое увидеть важное.

- выбор и принятие решения. Недаром говорят, что мысль - репетиция действия;

- действие.

Культурная идентичность как проблема для каждого человека возникает в ситуации свободы выбора, узаконенного в мире культуры.

Когда человек или народ теряет чувство осознания своего Я, собственного пути развития, своих идеалов, ценностей, целей и стремлений, происходит кризис идентичности, т.е. неспособность человека или народа

справиться с внешним социокультурным разнообразием, отсутствие жизненной модели, целей и идеалов жизнедеятельности. Он может быть временным, а может затянуться надолго.

Поиски новой идентичности становятся актуальными по мере складывания глобальной экономики и культуры. Возникает проблема преодоления разрыва между практикой постоянных социальных изменений и внутренней готовностью общества и культуры воспринять их.

Кризис индивидуальной идентичности часто свидетельствует о кризисе общественных систем. Моральная безответственность, глобальные экологические и технологические проблемы, ядерная и военная угрозы, эксперименты в современной науке, в частности в биотехнологиях, обуславливают обеспокоенность современного человека по поводу утраты идентичности — потери не только своих социальных и культурных, но и биологически видовых свойств.

Современный человек должен не только создавать новый культурный универсум, разделяемый и обживаемый всеми, но и преодолевать предрассудки прошлого, которые формировали его идентичность.

В информационную эпоху проблемы, связанные с осмыслением социальных и культурных идентичностей, только умножаются. Современные средства массовой информации и информационные системы, становление информационного общества нарушают границы, системные свойства пола, класса, этноса, религии, национальности, субкультуры. Они разрушают прежние культурные и социальные институты, которые формировали идентификационный процесс. Психологические издержки свободы в распространении и получении информации велики — новые формы отчуждения, дефицит межчеловеческих связей, их стабильности и определенности.

Расширение межчеловеческих связей в глобальном масштабе нивелирует традиционное культурное наследие, поэтому необходимо сохранить устойчивость внутреннего духовного опыта, и тогда процессы идентичности приобретут истинно гуманистический смысл.

Процесс культурной идентификации многомерен.

Ребенок рождается в обществе, в определенной культуре, в семье. Ни одно общество не предоставляет ребенку идентичности. В раннем детстве

идентичность ребенка складывается преимущественно под влиянием родителей. Хаос, который исходит со стороны, преодолевается правилами ориентирования в жизни, впервые познаваемыми в семье. Ребенок верит, что его самовоплощение зависит от исполнения его роли в семье. Он знает, верит (доверяет), что его в семье любят, заботятся о нем и уважают. Это знание - веру называют фундаментальным доверием, т.е. уверенностью в том, что природные и социальные, культурные миры являются такими, какими мы их воспринимаем.

Дальнейшее становление социокультурной идентичности происходит по мере формирования способов контроля за телом (внешний вид, манеры, правила контроля за ощущениями, способы ухода за телом, отношение к здоровью, культурные особенности питания), а также развития речи, символических способов самовыражения, развития игровой деятельности.

Качественно новым этапом на пути самоопределения становится юношество. Проблемы, связанные с этим этапом, кризис идентичности в юношестве, стали главными в теории индивидуальной идентичности.

Общепринято, что процесс самоопределения завершается в юношестве, когда происходит выбор жизненных ценностей и приоритетов. На этом этапе важнейшую роль играет психосоциальный мораторий: общество предоставляет молодым людям время для выбора жизненного пути. Данный период характеризуется небольшим объемом обязательств молодого человека перед обществом, экспериментированием с социальными и культурными ролями, изоляцией и переходностью. В юношестве окончательно формируются более сложные признаки идентичности - личный жизненный план, самоопределение. В целом изменения в зависимости от социокультурных условий перечисленных выше признаков индивидуальной идентичности происходят в течение всей жизни.

У индивида много возможностей идентифицировать себя, в большинстве случаев экспериментально, ориентируясь на Мы, т.е. на реальных или идеальных людей, на их привычки, черты, идеи. Каждая историческая эпоха предлагает ограниченный набор Мы. Человек должен на каждом шагу приобретать чувство реальности, осознавая, что его индивидуальный путь является успешным выбором и находится в соответствии с пространством и жизненным планом, целями и ценностями Мы, его культурной группы. Он приобретает возможность сохранять и развивать способности к жизнеутверждению и самоопределению, реализовать свой профессиональный

потенциал. Индивид также приобретает возможность выполнять различные требования в ролевых системах. Осваивая различные способы идентификации, человек стремится соответствовать социальным нормам, сохраняя свою неповторимость. Понимание человеком самого себя зависит не только от того, как он сам себя описывает, но и от тех социокультурных образцов, которым он следует. Гармоничность человека определяется одновременно тем, как люди себя видят и какими они хотели бы себя видеть.

В результате индивид приобретает культурную идентичность как осознание связности истории и культуры. Ее обретение определяет жизненные цели и задачи индивида, помогает выбрать жизненный путь.

Этот аспект сочетает в себе индивидуальный потенциал -внутреннюю веру в способности преодолевать препятствия, самосовершенствоваться в культурном пространстве с индивидуальной целью, самоуважением и верой в собственные силы.

Культурная идентичность предполагает существование исторической памяти, способности определять себя, обобщать, собирать воедино разнообразие внешнего мира, способности сохранять свой опыт и знание.

Основные элементы культуры, по отношению к которым происходит идентификация определяют способы культурной идентификации на общекультурном уровне. Среди них можно выделить:

- первичные элементы: особенности социально-географического пространства, тендерные характеристики, свойства возраста, этнос, язык;

- вторичные элементы: традиции в семье, традиции брака, историческая память, профессиональные особенности, нравственные предпочтения, история культуры, вера в идеалы, которые трансформируются, но остаются на протяжении истории; доминирующая религиозная доктрина (не большинство людей, а большинство идей, участвующих в создании картины мира, общества и человека); экономико-хозяйственный опыт населения; особенности коммуникации в обществе; общие цели. В целом в исследованиях культурной идентификации полняются важные практические задачи: они помогают разобраться в структуре собственной культуры, уяснить ее самобытность, сохранять и защищать культурные достояния, развивать способы межкультурной коммуникации, а также бороться как против настроений ксенофобии, этноцентризма, национализма, так и против засилья массовой культуры. Это не просто «защитная оболочка» культуры, а постоянно

пересматриваемый и оцениваемый проект жизни индивида или народа, направленный в будущее.

2. Общая характеристика феномена комикса

2.1. Определение и история появления

Комикс (от англ. comic — смешной) это — история в картинках. Комикс сочетает черты таких видов искусства, как литература и изобразительное искусство. [5]

Еще сравнительно недавно единственным представителем жанра в России были детские «Веселые картинки» из одноименного журнала, сатирические комиксы в «Крокодиле», да забавные цветные вставки в «Науке и жизни». Поэтому-то в 90-х годах отечественное трамвайно-курортное чтение наводнили американские, европейские, японские комиксы – всевозможные «Супермены», «Покемоны» и «Звездные войны». Подобная продукция у нас и сейчас преобладает. Во-первых, потому что эти образы узнаваемы и популярны, во-вторых, перекупать старую западную продукцию по фантастически низким ценам гораздо выгоднее, чем заказывать рисунки отечественным мастерам. Во-вторых, у нас до недавних пор просто не было художников, способных производить «веселые картинки» в промышленном объеме. Ведь рисовать и сочинять рисованные истории – далеко не одно и то же.

Слово «комикс» родилось в США. В переводе на русский – «комичный», «смешной». Первый комикс появился в Америке в конце XIX века. Для привлечения аудитории газетный магнат Джозеф Пулитцер стал публиковать в своей New-York World смешные истории в черно-белых картинках под названием Yellow Kid («желтый ребенок»). Вскоре художника Ричарда Аутколда, придумавшего комикс, переманил другой магнат – Уильям Херст. И желтый человечек поселился на страницах конкурирующего с NYW издания New-York Journal. По этому поводу разразился нешуточный скандал, после которого бульварные издания во всем мире начали называть не иначе как «желтая пресса».

Следующим узнаваемым персонажем американских комиксов стал Супермен, появившийся в 30-х годах (он тоже был вначале черно-белым). Постепенно стали популярны Капитан Америка, Бэтмен и Тарзан. Но в 60-х всех их затмил Человек-паук.

В середине прошлого века черно-белые комиксы появились и в Японии. Японские комиксы не спутаешь ни с какими другими. Для них характерен свой, особый стиль рисования: большие глаза, длинные ноги. Страна Восходящего солнца встретила новшество резко отрицательно. Был период, когда японцы собирали в кучи журналы с рассказами-картинками и жгли на кострах, обвиняя новый жанр в безнравственности (кстати, комиксы жгли и в нацистской Германии, Геббельс лично объявил американского «Супермена» евреем, после чего по всей стране бумажного героя начали предавать кострам). Сейчас манга (так называются японские комиксы) – национальное достояние, о котором знают во всем мире.

Россия к истории комиксов имеет непосредственное отношение. Первый из известных европейских комиксов, появившийся еще в 1854 году во Франции был антирусским. История Гюстава Доре «Святая Русь» изображала зверства русских войск во время Крымской кампании.

Наша страна включилась в комикс-гонку в 80–90-х годах, но старшее поколение россиян отнеслось к «западному поветрию» крайне негативно: дескать, чему, могут научить молодежь «глянцевые байки про уродцев». Но чем больше рисованные человечки раздражали отцов, тем больше они нравились детям. Отношение к жанру комиксов стало меняться с появлением более качественных «взрослых» комиксов от отечественного производителя, где обыгрывались бытовые, социальные и политические темы. Например, «Акимыч и Владимир Владимирович» Константина Яворского, «Тимыч и Димыч» Андрея Ткаленко или «История жизни Усамы бен Ладена» Хихуса.

Тем не менее, по словам координатора арт-студии «КоМикс» и одного из организаторов фестиваля «Комиссия» Хихуса, в отличие от детских комиксов, рисункам для взрослых продвигаться на рынок все еще сложно. Например, в книжных магазинах издания рисованных историй ставят только в раздел детской литературы, что для авторов серьезных произведений оскорбительно. Сам Хихус по этой причине отказался выставлять свои комиксы на продажу. Есть и другая проблема. Почему-то люди думают, что комиксы должны быть смешными. Комикс – полноценное произведение искусства и может быть выполнен в любой стилистике. Автор комикса должен быть одновременно и режиссером, и литератором. В комиксе, как в кино, нужно делать крупные и общие планы, интересные ходы.

И все же многое в комиксах зависит и от текста. Никто ведь не рассматривает комикс – его читают. Над рисованными историями сценарист и

художник работают вместе (если это не один и тот же человек). Существуют всемирно известные комиксы как «от художника», так и «от литератора».

В Америке с ее молодой, не отягченной традициями культурой комикс моментально занял одно из главенствующих мест. Там «истории суперменов и бэтменов» нередко становятся сюжетами голливудских блокбастеров. У нас же пока ситуация принципиально иная. Национальных культовых персонажей комиксов вроде американского человека-паука или французских Остерикса и Обеликса у нас пока найти сложно. Можно назвать пресловутых «Мурзилку» с «Веселыми картинками», но это что-то из советского прошлого. Сегодня есть «Ну, погоди!», которые рисуют Алексей Котеночкин (младший) и Александр Курляндский, но эти образы пришли из мультипликации. А попытки комиксизации классики – «Анна Каренина» в картинках, например, – воспринимаются общественностью как оскорбление. Так что, станет ли комикс у нас национальной традицией со своими узнаваемыми лицами, будет видно позже.

Во всяком случае на будущее отечественной комикс-индустрии многие специалисты смотрят оптимистично. Так, искусствовед – один из главных отечественных экспертов по комиксам – Илья Фальковский считает, что в последнее время у нашего комикса появилась своя публика: «Мы хотим получать одновременно максимум информации. А комикс – это история, поданная в таком виде, в каком нам легче и удобнее всего ее воспринять: текст и картинки». По его мнению, комикс неизбежно войдет и в нашу жизнь. Совсем скоро ситуация, когда западные веяния будут вытеснены продукцией наших авторов не за горами. Ведь то же самое происходило с фантастикой и компьютерными играми. От себя хочется добавить, что в России комикс ждет большое будущее.

Так же изучив историю и этапы развития, видно, что комикс появился достаточно давно, но при этом, по-прежнему, считается молодым видом искусства. "Прожив" почти два столетия комикс все так же популярен. Его популярность обуславливается не только красочностью и лаконичностью подачи, но и "гибкостью". Ведь затронув тему этапов развития комикса, мы увидели, что в одно время ценили доброту, в другое предпочтение отдавалось криминалу и насилию.

2.2. Структура комикса

Правильно созданный комикс способен красочно и ярко рассказать практически любую историю. Иллюстрации привлекают внимание и могут на долго остаться в памяти. Все действие напоминает просмотр мультфильма, а иногда комиксы становятся настоящими шедеврами. Так как этот вид искусства очень распространен, многие люди желают приобщиться к нему. Чтобы история была понятна не только автору, но и читателям, важно понимать, из чего, собственно, комикс состоит.

Классическое содержание американского комикса состоит из следующих частей:

Обложка — показывает базовый смысл комикса. Помимо изображения на обложке могут присутствовать: название, дата, цена, эмблема фирмы, реклама, подписи художников. Обложка может присутствовать на двух листах, правая сторона обложки «лицевая», левая «тыльная».

Фронтиспис — изображение перед титульным листом. Даёт читателю возможность наиболее лучше узнать о комиксе.

Титульный лист — на нём могут находиться: краткое вступление, имена авторов, художников, контуровщиков и т. д. Может сопровождаться небольшими иллюстрациями.

Основная часть — страницы, количество которых неограниченно, но в стандартных комиксах их от 20 до 40.

Pin-Up Page — дополнительные рисунки от основных художников или от других людей, имеющих какое-то отношение к комиксу, например, альтернативные варианты обложек.

Но проще анализировать строение комикса исходя из его основных структурных элементов — это изображение и относящийся к ней текст, так как, все-таки всем известно, что комикс это история в картинках.

Итак, начнем с изобразительной части комикса. Как правило, картинки в комиксе изображаются последовательными кадрами и просматриваются слева на право, так как мы привыкли читать обычную книгу. В итоге, читая комикс, мы будто смотрим мультфильм. Нарисованные в кадрах персонажи имеют карикатурный характер, даже фоновые изображения такие как природа или

окружающая обстановка часто выглядят реалистичнее чем персонажи, но « простота стиля вовсе не означает простоту содержания». [11] Простота линий и форм порождает наимоощнейший механизм человеческого воображения. Все персонажи всегда находятся в плоскости между тремя измерениями: картинная плоскость, реальность, язык, получается этакий треугольник. В зависимости от художника и нарисованного им персонажа его образ занимает определенное место на этой плоскости. (приложение А) Чем абстрактнее персонаж, тем он стоит ближе к вершине этого треугольника- «картинной плоскости», чем проще нарисован персонаж, тем он правее ближе к точке под названием «язык», ну и чем он реалистичнее, то к «реальности». Чем проще или абстрактнее комикс, тем больше читателю приходится домысливать, достраивать полную картинку в своей голове. Важное место имеет направление и вырисовка линий. Для создания динамики в кадре художник выводит очертания персонажа так будто его засняли в движении, так же дело обстоит и с природой, например дуновение ветра: три длинные линии направленные от дерева и летящий в их сторону лист. Наряду с линиями важное место занимают цвета. Они могут показывать, как и физическую окружающую обстановку, так и психоэмоциональное состояние персонажа, например, если это грусть, то цвета будут холодные, сероватые, если ярость, то будут присутствовать оттенки красного и т.п. В комиксе всегда присутствуют яркие, контрастные цвета, это обусловлено тем, что создатели комиксов хотели противостоять унылому газетному миру. С помощью цвета, объекту придается форма, объем как живых, так и неживых предметов.

Далее поговорим о текстуальной части комиксовой структуры. Текст в комиксе всегда сопряжен с изображением, и за счет этого мы можем видеть то самое последовательное действие, временные изменения, на чем, собственно, и базируется комикс. Текст в комиксе предназначен не только для того, что бы персонажи могли общаться, но и для окраса окружающей обстановки. Текстом показывают различные шумовые эффекты, будь то взрыв или тоже дуновение ветра, о котором уже говорилось. С помощью текста мы можем почувствовать полную, живую картину и погрузиться в мир фантастических персонажей с головой.

Таким образом, структура комикса делится на два типа передачи информации это вербальный и невербальный типы. Благодаря их взаимодействию в нем, комикс сочетает в себе очень большой объем информации, рассчитанной на максимальную простоту восприятия. Тем самым

он праждает у читателя самый загадочный процесс – это процесс человеческого воображения.

2.3. Супергерой и его анатомия

Период технологических революций, начиная с 18 века и заканчивая 20 веком, можно определить, как «индустриальное производство образов. Образов различных по своим целям, но имеющих один общий знаменатель — структуризацию символического мира, его организацию по заданным властью имущими параметрам. Символический мир человечества стал объектом технологического воздействия.[1]

К образам, продуцируемым индустриально и для индустриальной же колонизации символического мира человека, можно отнести и художественные образы. С. И. Ожегов в своем «Словаре» дает следующую трактовку образа в искусстве. «Это — обобщенное художественное отражение действительности, облаченное в форму конкретного индивидуального явления. То есть художественный образ, соответственно, форма мышления в искусстве»¹. [9]

Можно сказать, что одним из вариантов такого художественного образа, по сути, и являются образы героев комикса и в частности образы супергероев.

Комиксовые супермены появились не сразу. Само слово супергерой восходит, по крайней мере, к 1917 году.

Виктор Ерофеев в своем эссе «Комиксы и комиксовая болезнь» выделяет три поколения комиксных героев. «Первое поколение можно назвать невинными нонконформистами. Второе — представляет конформистскую реакцию, попытку морального укрощения комикса. Третье — определяется контрреакцией на конформизм, сознательным нонконформизмом»². [3]

Герои первых комиксов, среди которых есть как люди так и животные, разочаровавшиеся в реальной действительности и объединенные всеобщей верой в «американскую мечту», это символы эмоциональных состояний и переживаний. Это бедняки, нищие, авантюристы, испытывающие одиночество типажи, верящие в свое счастье, не взирая на неудачи.

¹ Ожегов С. И. и Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений // Российская академия наук. Институт русского языка им. В. В. Виноградова. – 4-е изд., дополненное. М.: ООО «А ТЕМП», 2006 г. с.435.

² Ерофеев В., В лабиринте проклятых вопросов. Эссе. / М., 1996, с. 438.

В отличие от героев комиксов первого периода, герои второго поколения американских комиксов (20 — 50-е гг.) это «носители идеи». Комикс окультурируется, приспосабливается под нужды общества, учит выживать в условиях агрессивного существования, противопоставляя ему воображение и смекалку, трансформирующие слабость в силу.

Комикс становится разножанровым. Развиваются жанры комикса-детектива, приключенческого комикса - вестерна, полярные экспедиции, «светские» комиксы, обыгрывающие атрибуты роскошной жизни высшего света, а также комиксы-мелодрамы и т. д.

Но главные персонажи второго поколения комиксов это герои, наделенные «сверхчеловеческими» чертами – супергерои.

Все, казалось бы просто, супергерой – это вымышленный персонаж, наделенный какими-то необыкновенными способностями или обладающий какими-то приспособлениями, которые придают телу супергероя необыкновенные способности, иначе определенными суперсилами, которые он направляет на свершение подвигов во имя всеобщего благоденствия.

У каждого супергероя есть свой, уникальный запоминающийся образ. Супергероем может быть как мужчина, так и женщина или ребенок, и даже животные, наделенные чертами людей. (приложение Б) Главное его отличие помимо сверх способностей – это сильное желание бороться с несправедливостью. У каждого из супергероев есть своя причина, которая их к этому подвигу. Часто супергерой бывает одиночкой, но случается, что они объединяются и действуют в составе группы или даже семьи, к примеру как Суперсемейка.

Хотя согласно многим определениям, персонажи не обязательно должны обладать сверхчеловеческой силой, чтобы называться супергероями, хотя в последнем случае используется также термин герой в маске (англ. *costumed crimefighter*), обозначающий персонажей, не наделённых суперсилой, но в остальном отвечающих представлениям о супергероях.

Но помимо уникальных черт супергероев можно выявить и схожие качественные характеристики их образа.

Что же представляет собой общий, собирательный образ супергероев, какими общими характеристиками они наделены, какова их сущностная структура, их анатомия?

Необыкновенные силы и возможности, какие-либо значимые навыки или новейшее оборудование.

Хотя силы супергероев бывают совершенно разными, сверхчеловеческая сила, умение летать, усиленные зрение, обоняние, осязание, испускание энергозарядов более часто встречаемы. Некоторые супергерои, например Бэтмен и Вупер, не владеют суперсилами, хотя добились профессионализма в боевых искусствах и научной работе. Иные владеют особым оружием либо технологическим оборудованием вроде силовых бронекостюмов Железного человека и кольца силы Зелёного Фонаря. Почти все персонажи подкрепляют собственные естественные силы особым оружием либо приспособлением (напр. лассо и браслеты Чудо-женщины, паутина Человека-паука, алмазные когти и кости Росомахи, дубинка Сорвиголовы, молот Тора и так далее)

Твёрдые моральные принципы, включая готовность рискнуть собственной жизнью ради добра, не ожидая награды. Такие принципы часто подразумевают отказ или отсутствие желания убивать или использовать смертельное оружие.

Мотивация, такая как чувство ответственности (Человек-паук), формальное призвание (Чудо-женщина), личная вендетта против преступников (Бэтмен) или сильная вера в справедливость и служение гуманизму (Супермен).

Тайная персона, оберегающая друзей и семью супергероя от того, чтобы стать мишенями его противников. (не считая исключения, такие как Фантастическая четвёрка). Хотя у многих супергероев есть доверенный, например, дворецкий Бэтмена Альфред Пенниуорт.

Большинство супергероев используют описательное или метафорическое кодовое название себя, направленное на широкую общественность.

Особый костюм, нередко применяемый для сокрытия тайной личности.

Исходный мотив или тема, затрагивающие название героя, костюм, личные вещи и другие аспекты его или её персонажа (так Бэтмен напоминает летучую мышь, действует ночью, вызывает свой специальный автомобиль, который также походит на летучую мышь, «Бэтмобиль» и использует несколько устройств с приставкой «бэт»).

Дополнительные персонажи, включающие друзей героя, коллег или любимых, которые могут догадываться, быть в курсе о тайной личности супергероя или вообще не подозревать о ней. Личные отношения героя часто

омрачены этой двойной жизнью — стандартный мотив в историях, в частности, Человека-паука и Бэтмена.

Группа врагов, с которыми он (она) неоднократно вступает в конфронтацию. В некоторых случаях супергерои начинают свой путь с борьбы с совершенно обычными преступниками, прежде чем суперзлодеи появятся в сопутствующих сюжетах. Зачастую герой отчасти виновен в рождении этих суперзлодеев (Скорпион был создан как совершенный враг для победы над Человеком-пауком, а персонажи в комиксах Бэтмена часто обвиняют его в создании злодеев, с которыми он сражается). В большинстве случаев у супергероя существует архивраг, более сложный, чем остальные. Часто это двойник или прямая противоположность супергероя (так Саблезуб принимает свои дикие инстинкты, тогда как Росомаха пытается управлять своими. Бэтмен мрачный, тогда как Джокер яркий).

Материальная независимость (напр. Бэтмен или Железный человек или работа, позволяющая скромный заработок (напр. гражданская работа Супермена как репортёра).

Штаб или база, обычно сокрытые от публики (напр. Крепость уединения Супермена, Бэтпещера Бэтмена).

Предыстория, показывающая по какой причине у персонажа появились данные способности, а также обстоятельства, вынудившие его или её вступить на путь супергероя. Многим историям происхождения присущи трагические элементы или аномалии, повлекшие развитие способностей супергероя.

Многие супергерои работают отдельно, в одиночку. Но есть и много супергеройских команд. Некоторые, как Фантастическая четвёрка и Люди Икс, имеют общее происхождение и обычно действуют группой. Некоторые супергерои, особенно созданные в 1940-х работают с молодыми помощниками (напр. Бэтмен и Робин, Капитан Америка и Баки) — «сайдкиком» (англ. sidekick). Сайдкики рассматриваются как отдельная категория супергероев. Хоть супергеройская фантастика и считается формой фэнтези-приключений, она переходит во многие жанры. Многие супергеройские истории напоминают криминальную фантастику (Бэтмен, Каратель), ужасы (Спаун, Спектр), а другие более традиционную научную фантастику (Зелёный Фонарь, Люди Икс).

В их собственных вселенных отношение широкой общественности к супергероям сильно различается. Некоторых, как Супермена и Фантастическую четвёрку, обожают и видят как важных гражданских лидеров. Другие, как

Бэтмен и Человек-паук, сталкиваются с публичным скепсисом или откровенной недоброжелательностью. Некоторые, как Люди Икс и персонажи Watchmen (Хранители) защищают население, которое их не понимает и презирает.

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 отдаёт американским флагом, Бэтмен напоминает большую летучую мышь, а на костюме Человека-паука узор паутины. Традиция ношения супергероями масок (часто без видимых зрачков) и костюмов в обтяжку идёт от героя рассказа в картинках Ли Фалка «Фантом». Несколько супергероев, таких как Фантом, Супермен, Бэтмен и Робин, носят бриджи поверх этих костюмов. Это часто высмеивается как идея, что супергерои носят бельё снаружи.

Многие черты костюмов супергероев часто похожи:

— Супергерои, сохраняющие тайную личность, часто носят маски, разнящие от масок-домино до масок на всё лицо. Наиболее распространены маски, закрывающие верх лица, оставляя видимыми рот и челюсть. 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 Судьба или Магнето.

— Символ, вроде стилизованной буквы или визуального знака, обычно на груди. Примерами могут служить заглавная «S» Супермена, эмблема летучей мыши Бэтмена и паучья эмблема Человека-паука. Или общий символ, указывающий на их группу или лигу, как «4» на костюмах Фантастической четвёрки или «X» на костюмах Людей Икс.

— Обтягивающая одежда, часто именуемая трико или спандексом, хотя конкретный материал обычно не называется. Такой материал показывает спортивное телосложение героя и героическую сексуальную соблазнительность и даёт художникам на основе простого кроя воспроизводить множество различных дизайнов.

— Пусть чаще супергерои не носят плащи, эта часть костюма всё ещё ассоциируется с ними, скорее всего из-за того что два самых широко узнаваемых супергероя, Бэтмен и Супермен, их все таки носят.

— 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 четверки сделаны из нестабильных молекул, которые обладают свойствами суперсил героев

— Некоторые супергерои выглядят как люди разных профессий или субкультур. Затанна, обладающая колдовскими силами, одевается как театральный маг, а Призрачный гонщик, который ездит на супер-мотоцикле, одевается в кожаный костюм байкера.

— Так же многие супергерои имеют секретный штаб операции, в нем могут располагаться: лаборатория, ангар, гараж, зал для совещаний, трофейный зал и т.п.

Женские супергерои (супергероини):

Итак, первое появление женщины — супергероя (супергероини) относят к далекому февралю 1940 года и автору комиксов Флэтчеру Хэнксу и его героине Фантоме (англ. Fantomah), которая была бессмертна, жила в древнем Египте, и как-то сумела дожить до 1940г. Ее способности заключались в умении превращаться в некое черепообразное существо.

Первой узнаваемой героиней стала Чудо-женщина (англ. Wonder Woman), которая успела обжить почти все американские издания позже ставшая брендом DC Comics. Она была создана психологом по образованию Уильямом Мултоном Марстоуном (англ. William Moulton Marston) не без участия его жены Элизабет. Появилась Чудо-женщина в All Star Comics #8 в январе 1942.

«Начиная с конца 1950х, DC запустило целый конвейер с которого сошли Девушка-ястреб (англ. Hawkgirl), Супердевушка (англ. Supergirl), Бэтвумен (англ. Batwoman) и позже Бетгерл (англ. Batgirl), Все — женские версии существовавших ранее героев. Бэтгерл в результате передаст бразды правления Оракулу.»¹[2]

Начиная с 60х, следуя примеру Чудо-женщины, в Лигу Справедливости постоянно включают как минимум одну супергероиню, аналогично этому в Фантастической четверке прописалась Невидимая Леди, а в Людах Икс — Чудо-Девушка (англ. Marvel Girl). В Мстителях аналогичный пост занимали

¹ Дмитриева Д., Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса» : [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://polit.ru/article/2015/02/14/ps_comics

Оса и Алая Ведьма. Вторая Волна феминизма в Америке ознаменовала новую эру. Так Невидимая леди из Четверки стала более самостоятельной и смелой супергероиней, а Чудо-девушка гораздо более могущественной Феникс (англ. Phoenix). Дальше вышли в мир Электра, Женщина-кошка, Клинок Ведьмы и Девушка-паук. А в серии Люди Икс новым женщинам — супергероиням, помимо основных героинь, место было всегда, пусть по большей части и в эпизодах.

У многих героинь, несмотря на влияние феминистических организаций Америки очень непропорциональные фигуры и неравномерное распределение мышечной массы, так же их костюмы нередко просто-таки выпячивают женскую сексуальность. Например костюм Power Girl блещет большим вырезом прямо на середине ее груди. Костюм Эммы Фрост традиционно дополнен чем то похожим на эротическое белье и это явно не временное и случайное явление.

Примеры персонажей нарушающих обычную схему супергероев:

Росомаха показывал желание убивать и антисоциальное поведение. Он принадлежит к подклассу морально противоречивых антигероев, более злых и жестоких, чем стандартные супергерои. В их числе Каратель, Зеленая стрела, Охотница, Джон Константин, Блэйд и, в некоторых воплощениях, Бэтмен. Нэмор-подводник — самый ранний пример этого архетипа, изначально появившийся в 1939. Некоторые, вроде Росомахи, Дэдпула и Сорвиголовы, часто каются в своих действиях, тогда как другие, вроде Карателя или Роршаха, не пытаются оправдаться.

Хоть более часто супергерои принимаются обществом, которому они покровительствуют, некоторые, как Человек-паук, Аутсайдеры и Люди Икс, в целом воспринимаются с презрением или неодобрением некоторых СМИ и широкой публикой.

Некоторые супергерои никогда не имели скрытого Я, например Люк Кейдж или члены Фантастической четверки. Другие, некогда имевшие тайную личность, как Капитан Америка и Сталь, позже открыли свои личности обществу. Третий Флэш и Железный человек — редкие примеры «публичных» супергероев, вернувших свои тайные личности.

Халк обычно определяется как супергероиней, но у него со своим вторым «я» отношения Джекила-Хайда. Приходя в ярость, учёный Брюс Бэннер становится сверхсильным Халком, созданием с малым умом и самоконтролем.

Часто его действия невольно или намеренно приводили к огромным разрушениям. Как результат, на него охотятся армия и другие супергерои.

Хотя большинство супергероев традиционно получили способности с помощью научных случайностей, магических средств или сурового обучения, Люди Икс и родственные персонажи являются генетическими мутантами, чьи способности появляются естественным путём. Мутанты чаще имеют трудности в контроле своих сил, чем другие супергерои, и так же наиболее сильно преследуются.

Тор, Геракл и Арес — мифические боги, пересказанные как супергерои. Чудо-женщина, хоть и не принадлежит к богиням, — одна из племени амазонок, основана на греческой богине Диане, и обладает многими богоподобными силами.

Спаун, Эдриган, Призрачный гонщик и Хеллбой — настоящие демоны, волею обстоятельств вынужденные служить силам справедливости и добра.

Супермен, Серебряный Серфер, Марсианский охотник и Капитан Марвел — инопланетяне, которые взяли на себя защиту планеты Земля. Адам Стрэндж, наоборот, — человек, оберегающий планету Ранн.

Чёрная молния — первый российский супергерой. Не обладая никакими сверхспособностями, имеет летающую «Волгу», с помощью которой и творит правосудие.

3. Влияние комикса на процесс культурной идентификации личности

3.1. Культурная идентификация личности с идеальным образом, художественным персонажем

Одним из основных источников вторжения мнимой реальности в нашу повседневность является иллюзия «родства» человека с художественными персонажами. Человек испытывает потребность в идентификации с каким-либо идеализированным образом и оживлении иллюзий.

Культурная идентификация это необходимое условие вхождения в социально-культурное пространство.

Процесс приобщения индивида к культуре, усвоение им определенных привычек, норм и стереотипов поведения в современной культурологии обозначается термином инкультурация. В узком смысле слова под инкультурацией в современной культурологии понимают восприятие культурных норм и ценностей человеком.

В процессе формирования личности происходит развитие внутреннего (экзистенциального) потенциала человека и возникает потребность в сравнении с другими.

У человека много возможностей идентифицировать себя с образами реальных или идеальных образов, воспринимать их предпочтения, особенности, мысли. Человек должен на каждом шагу приобретать чувство реальности, осознавая, что его индивидуальное развитие является успешным и соответствует его окружению, жизненным планам, целям и ценностям культурного пространства. Он может сохранить и развить свои таланты, дарования, определить свою жизненную позицию, свои предпочтения и идеалы, реализовать себя в творчестве, в какой-либо деятельности

Идентифицируя себя с культурным социумом, человек стремится сохранить свою индивидуальность. Осознание человеком своего Я зависит не только от того, как он сам себя воспринимает, но и от тех образов, которым он стремится подражать. Личностная целостность, сбалансированность включает в себя одновременно то, как человек воспринимает самого себя и то к каким идеалам он стремится, каким он хочет стать.

Итогом является приобретение культурной идентичности, которое определяет жизненные цели и устремления человека, способствует выбору нынешних и будущих приоритетов его существования.

При расширенном толковании идентификация трактуется, как неосознаваемое следование образцам и идеалам, позволяющее преодолеть собственную слабость и чувство неполноценности. Идентификация может происходить с любым объектом-человеком, животным, предметом, идеей, идеальным образом, художественным персонажем и пр.

Таким образом, одним из элементов культуры, по отношению к которому происходит идентификация является какой-либо идеальный образ, художественный образ или персонаж.

Словарь С. И. Ожегова дает следующее толкование образа в искусстве. Это — обобщенное художественное отражение действительности, облаченное в форму конкретного индивидуального явления. То есть художественный образ, соответственно, форма мышления в искусстве.

Художественный образ - это основное средство выражения художественной информации, отражающее наделенную художественным смыслом реальность главным действующим элементом которой является сам человек (автор, читатель, герой). Это форма отражения, воспроизведения объективной реальности с позиции определенного эстетического идеала в искусстве.

Художественный образ, персонаж всегда связан с реальностью и автором. Он является эманацией таланта, способностей автора. Автор реализует свой замысел непроизвольно, вне плана и графика, а процесс творения носит характер свободного творчества. Образ какого-либо персонажа сначала вынашивается автором и реализуется в творческом акте.

автор, создавая свое произведение, ставит себя на место своего героя, своего персонажа и переживает его судьбу как свою. Через образ персонажа автор выражает свое «Я», свои ощущения, свое личностное видение окружающего мира.

Подобное тому, что происходит с автором произведения в процессе работы над своим творением, бывает и с его зрителем, слушателем, читателем.

Происходит идентификация, отождествление себя с образом, персонажем благодаря которому происходит проникновение в смысловое содержание произведения, его эстетическое переживание. Человек старается уподобляться кому-то идеальному персонажу, являющемуся квинтэссенцией неразрывного, взаимопроникающего выраженного в нем единства объективного и субъективного, логического и чувственного, рационального и эмоционального, абстрактного и конкретного, общего и индивидуального, необходимого и случайного, части и целого, сущности и явления, содержания и формы

Переживая жизнь героя, персонажа произведения, человек способен перенести на себя черты данного героя и мысленно стать им. Это происходит потому, что, говоря о себе самом, говоря о персонажах автор говорит об общем — о человечестве. Его персонажи со сложными и многогранными характерами, развернутыми в конкретной среде, в то же время сгущены до образа, до типа, до символа. И поэтому человек узнает в героях, персонажах себя.

Идентификация оказывается отчуждением субъекта от самого себя в пользу объекта, в который, он, так сказать, перемаскируется и преследует цель усвоить образ мысли или действия художественного персонажа для того, чтобы достигнуть этим какой-нибудь выгоды или устранить какое-нибудь препятствие или разрешить какую-нибудь задачу. Происходит проекция, приписывание образу персонажа своих черт, мотивов, мыслей, чувств и одновременное уподобление объекту.

Жизнь персонажа становится своей. Этот элемент восприятия требует погружения в глубины внутреннего мира персонажей, способности поставить себя на их место. От персонажа, героя произведения переносится опыт, строй мысли, поведение в тех или иных жизненных ситуациях. Человек получает возможность в одной своей жизни пережить множество других жизней, попробовать себя в разных состояниях, в разных жизненных обстоятельствах, за счет чего и расширяется и обогащается его опыт.

Идентификация зависит как от произведения, от того, как ярко и умело в художественном образе автор сумел выразить общезначимые свойства психологии и поведения персонажа, так и от способности личности распознать в характере и в поведении персонажа близкие себе черты.

Чем богаче духовный мир личности человека, выше его культурный уровень, тем красочнее и разнообразнее палитра его сопереживаний с персонажем и его автором.

Психологи увязывают способность к внутренней идентификации с периодом отрочества, когда идет бурный процесс саморазвития, когда создается гипотеза о себе самом, рождается душа, когда заметно раздвигаются границы внутренней жизни человека. Именно в отрочестве чаще всего возникает явление, называемое кризисом идентичности, т.е. утратой человеком представления о своем месте в непрестанно изменяющемся мире, о самооценности собственной личности. Кризис идентичности затрагивает внутренний мир, систему ценностей. Есть опасность возникновения у человека в этом возрасте негативной идентичности, тяготения к антигерою, антиперсонажу с проявлениями агрессии, насилия, или отчаяния, самообесценивания и пр. Вот почему для подростка способность к

идентификации с художественными образами, персонажами приобретает очень важное значение. Художественные произведения раскрывают в индивидуальных образах то, что свойственно каждому, независимо, в известном смысле, от возраста, национальности, социальной принадлежности, обстоятельств жизни. Не случайно имена многих героев становятся нарицательными и ими пользуются для характеристики реальных людей.

Герой («по образу и подобию»), способный изменить мир, но, в первую очередь, себя это основополагающий элемент цельного и абсолютного художественного образа.

Способность человека почувствовать другого, отличного от себя, позволяет ему ощутить многогранность мира людей, уникальность каждого. И в то же время осознать и свою собственную индивидуальность, единственную и неповторимую. Поэтому, говоря об идентификации, мы одновременно должны говорить и об обратном процессе, суть которого — нахождение различий между личностью и художественным персонажем.

Человек находит сходство себя с образом героя в одном отношении и различие в другом. Это позволяет человеку лучше понять и осознать свое личностное начало, задуматься о себе сегодняшнем и выстраивать свое будущее. Таким образом художественные персонажи оказывают огромное влияние на формирование идеала человека. И в этом плане становится пространством для развития личности, формирования лучших человеческих качеств. Понимание человеком самого себя зависит не только от того, как он сам себя описывает, но и от тех образов, которым он следует. Гармоничность человека определяется одновременно тем, как люди себя видят и какими они хотели бы себя видеть.

Функции художественного образа — осмысления бытия, личностного развития и эстетизации мира являются специфическими и уникальными.

3.2. Культурная идентификация как культурная идентичность

Процесс культурной идентификации это непрекращающийся постоянный процесс, который определяется потребностью человека в самоидентичности. Это процесс самоотождествления, формирования идентичности, т. е. идентичность можно рассматривать как результат действия механизма идентификации.

Идентичность человека складывается из тех ценностей и норм, которые характерны для определенного исторического промежутка времени и представляет собой поддержание баланса между внутренней целостностью и ценностями общества.

Культурная идентификация - это процесс установления и сохранения в себе постоянного и неизменяемого ядра личности, о котором человек может сказать: «Это я». В противном случае личность потеряется за множеством своих ролей

Обилие ролей, исполняемых человеком в современном обществе, остро ставит проблему культурной идентификации.

Современный человек все глубже погружается в мир сверхчеловеческого и все меньше уделяет внимание миру реальному. Развитие культуры и общества ведет к расширению спектра самоидентификации. В то же самое время происходит диффузия ранее ярко выраженных идентификаций.

Утрата общей идеи, надличностного идеала, переход на рельсы утилитаризма, как капиталистического, так и социалистического образца в современную эпоху привела к овеществлению человека. Стало возможным разложить его психический мир на составляющие части, отдельные элементы.

Именно тогда происходит возникновение комиксовой культуры и комиксовых супергероев, которые явили собой идеальные образы.

«Комикс это творение, которое заполняется глобальным сознанием, отражая его и в нем отражаясь. Комиксы считаются откровенным эхом популярных воззрений, они непосредственно обращены к людским желаниям, нуждам, эмоциям»¹. [4]

¹ Ерофеев В. В., Лабиринт Два: Остается одно: Произвол : [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.litres.ru>Зебра Е;

Комиксы не столько правдоподобны, сколько псевдореалистичны и романтичны одновременно. Идеологически выдержанные, морально устойчивые, они создают собственную реальность мечты и долга как соглашения между личностью и обществом. Супергерой — этот вариант нового мифологического существа, способного играть важную роль психологического регулятора и стабилизатора. Происходит идентификация личности с мифологическим сознанием бессмертного героя. Такое сознание гарантирует оптимальную форму постоянства в хаотическом мире. Человек попадает в скрытую зону нравственного влияния комикса. Верность супергероя самому себе дает читателю пример нормативной реакции, этического примера. Комикс побуждает читателя выработать свой собственный жизненный стиль, которого тот будет придерживаться вечно, поскольку комикс поддерживает сладкую иллюзию бессмертия.

Образ супергероя включает в себя многообразие различных форм. Он интерпретируется и как детектив, и как спортсмен, и как герой с маской на лице, но одновременно он более масштабнее, чем каждая форма в отдельности, и приставка супер- сильнее всего показывает превосходство нового героя над предшествующими. Супергерой так сильно закрепился в сознании, что воспринимается «как есть» без какого-либо осмысления или анализа. Это охватывает и социальный элемент комикса — его философию. Это давало возможность политической пропаганде существовать в комиксе, и при этом быть не распознанной самими читателями, и даже, зачастую, последующими американскими исследователями этого явления. Большая часть идеологии, которая присутствует в комиксах «золотого века», направлена на пропаганду героем идеи общенационального объединения

Однако, говоря о культурной идентичности, интерес представляет не столько многообразие супергероя, сколько его социальные составляющие. Наиболее важен вопрос — что мы можем узнать о самосознании человека через образ супергероя?

Например, в Человеке-Летучей мыши Бэтмене нет ничего фантастического, он почти самый простой человек, без каких-либо сверхспособностей. Брюс Уэйн, это Бэтмен в его простой жизни. В детстве у Брюса на глазах убивают родителей — и после этого трагического происшествия он дает обещание бороться со злом до самой своей смерти. Брюс трансформируется в «совершенного человека». Он добивается умственного и физического совершенства. В будущем он узнает, что он унаследовал огромное состояние его отца миллионера Томаса Уэйна. Все это и позволяет Брюсу стать Бэтменом.

В качестве своего символа он выбирает образ летучей мыши, чтобы вселять ужас в злодеев и преступников.

Одевая костюм летучей мыши, он становится отчасти мифическим героем и сражается не только с обыкновенным криминалитетом, но и фантастическими, сказочными злодеями.

В этом образе сочетаются и культ силы, обычная загадочность и краткость детектива, и научно-фантастическая окантовка.

Очень значимый вес имеет то, что начало истории о Бэтмене не соответствует моменту его рождения в биологическом смысле, а происходит в то время когда погибли родителей мальчика. Маленький Брюс Уэйн дает твердое обещание противостоять и бороться с преступностью и очистить родной город Готэм от нее вообще. Это обещание для него есть ничто иное как некая точка опоры, на которой и зиждится вся миссия Бэтмена.

Таким образом второе поколение супергероев американских комиксов (20 — 50-е гг.) это герои — носителей новой идеи.

Бэтмен, переодевался в черный костюм с маской. Неотделимой частью его приключений становится машина — специально оборудованный Бэтмобиль, а позже и самолет.

Наконец, третье — самое интересное для нас его альтер-эго — Бэтмен хранит свой арсенал, проводит время в размышлениях и перевоплощается в Бэтпещере — специально оборудованных подземных катакомбах.

Почему же в американской массовой культуре начала XX века начинает пользоваться такой популярностью именно сюжет о миллионере-герое? Почему возникает потребность в идентификации именно с данным образом?

На первый взгляд, сейчас миллионер и борец с преступностью могут оказаться даже, наоборот, двумя противоположностями. Однако в Америке появление такого образа не случайно, корни его в идее «американской мечты», основа которой — свобода личности и свободное предпринимательство.

Американские миллионеры, поднявшиеся со дна жизни на ее вершину — Джон Рокфеллер, Генри Форд, Эндрю Карнеги, Томас Эдисон и другие — в это время воспринимались обществом как герои, становились «иконами» массовой культуры.

Эндрю Карнеги, Рокфеллер, Джон Морган это отраслевые магнаты. Основа философии Карнеги гласила о том, что излишние богатства — это священное бремя, которое накладывает на своего обладателя долг распорядиться им в течение своей жизни так, чтобы эти богатства пошли на пользу обществу. Карнеги до сих пор считается самым крупным филантропом в мире (90 % своего состояния потратил на благотворительные цели: театры,

библиотеки, больницы, детские центры, научные гранты и прочее), американские газеты неустанно печатали заметки о его благотворительной деятельности. Начиная с должности телеграфиста на железных дорогах и поднялся до уровня стального магната с многомиллионным состоянием благодаря своему предпринимательскому таланту. В глазах общественности это был человек, который не только осуществил «американскую мечту», но и не забыл об обществе.

Томас Эдисон (телефония, аудиозапись, лампа накаливания и т. д.), популярная фигура того времени. Он проделал путь от продавца в поезде до основателя компании *General Electric Company*, а главным его девизом было: «Не изобретать то, что не нужно людям». Фигура Эдисона соединила в себе образ «американской мечты» и веру в технический прогресс.

Однако Бэтмен это уже следующее поколение. Так, отец Бэтмена (Томас Уэйн) с нуля построил империю «Уэйн-энттерпрайзис», а его сын движется по лестнице самосовершенствования дальше, развивая в себе интеллект, духовные качества и являясь носителем справедливости и исполнителем «долга перед обществом».

Миллионеры-борцы с криминалом как нельзя лучше подходят для поколения Великой депрессии, во время которой состояние, заработанное своими трудами и своими техническими идеями, осознается как нечто действительно стоящее, и, конечно же, невероятно сильно возрос уровень преступности. Для самоидентификации человека понадобились герои, способные ее победить. Как уже говорилось, с преступностью борются все супергерои, но миллионер-борец с преступностью — это еще более сильный образ.

Вымышленные персонажи, дети «великих промышленников» прошлого, используют огромное наследство для помощи людям, но уже не в качестве благотворительности. Они становятся носителями высоких моральных идеалов лично.

В то время как в реальности преступность росла, и бизнес все больше носил криминальный характер на страницах комиксов шла праведная борьба с преступностью. Происходила некая культурная компенсация стабильности и безопасности, которых не было в реальной жизни.

Таким образом человек идентифицирует себя с объектом, который принимается за идеал, — здесь идентификация стремится выразить то, чем субъект хочет быть, какими качествами он желает обладать; Он растворяется в своем идеале, уходя от реальной действительности, защищаясь таким образом психологически и одновременно перенимая определенные культурные

социальные стереотипы поведения, миропонимания, приобретая свою культурную идентичность. Одновременно с этим внося свои изменения в эти стереотипы, образы и символы. Поэтому суть культурной идентичности заключается в осознанном принятии человеком соответствующих культурных норм и образцов поведения, ценностных ориентации и языка, понимании своего «я» с позиций тех культурных характеристик, которые приняты в данном обществе, в самоотождествлении себя с культурными образцами именно этого общества.

Сегодня символическая функция супергероя раздваивается: он становится воплощением ценностей культуры глобализации, в то же время как символическое воплощение американских национальных идей он задает вопрос о роли Америки в этих новых глобальных условиях. Сегодня основная масса супергероев, как в комиксах, так и в кино демонстрируют оптимизм, агрессию и обновленный моральный пафос.

Современный мир переживает третью технологическую революцию. После промышленной технологизации XVIII-XIX вв. и технологизации менеджмента XX в. человечество с упоением предалось технологизации гуманитарной. Ее суть можно охарактеризовать как индустриальное (а значит, высокотехнологичное) производство образов. Образов различных по своим целям, но имеющих один общий знаменатель — структуризацию символического мира, его организацию по заданным властью имущими параметрам. Символический мир человечества стал объектом технологического воздействия, и последствия такого воздействия до конца не известны.

Заключение

Поставив цель проанализировать процесс идентификации для формирования собственной идентичности и исследовать роль комиксовой культуры в процессе формирования идентичности для создания и закрепления у личности ценностей, которые несет в себе такое явление как комикс и, в частности, образ супергероя, для ее решения были поставлены задачи, итогом которых мною были получены следующие результаты:

1) Существуют различные научные подходы, различные позиции в обсуждении темы культурной идентичности, но все позиции сходны тем, что понятия культурной идентичности носит сложный комплексный характер и его необходимо рассматривать с позиций различных дисциплин, так как именно этот подход сможет полностью раскрыть понятия, связанные с темой идентичности такие, как личность, границы человеческого «Я», смысл жизни и природы человека.

2) Культурная идентификация выступает как процесс достижения идентичности, отождествление и построение способов взаимосвязи индивида с бесконечным миром культуры. Этот процесс дает возможность личности определить свое место в глобальном культурном пространстве и вследствие этого предоставляет возможность реализовать свою потребность в самоидентичности уже в конкретном, локальном, окружающем его мире.

3) Так же изучив историю и этапы развития комикса, стало понятно, что комикс появился достаточно давно, но при этом, по-прежнему, считается молодым видом искусства. "Прожив" почти два столетия комикс все так же популярен. Его популярность обуславливается не только красочностью и лаконичностью подачи, но и "гибкостью". Ведь затронув тему этапов развития комикса, мы увидели, что в одно время ценили доброту, в другое предпочтение отдавалось криминалу и насилию.

4) Благодаря взаимодействию в комиксе вербальных и невербальных компонентов, он сочетает в себе высокий объем информации, рассчитанной на максимальную простоту восприятия. Под вербальными компонентами понимается буквенный текст, все речевое единство в рамках комикса, а невербальные компоненты включают в себя все разнообразие графических элементов комикса.

5) Собираемый образ супергероя наделен необыкновенной силой и

возможностями, значимыми навыками или новейшим оборудованием. Он обладает рядом неотемлимых характеристик: трагическое стечение обстоятельств подвигших его на путь героя, друзья защитники, двойная жизнь, основное место действия (например кокай-либо мегаполис), устойчивая иконграфия (алетичность, костюм) каждый герой берет на себя функцию по восстановлению справедливости и т.д.

6) Супергерои являются спорным явлением новой массовой культуры. Популярность образа супергероя говорит о том, что в обыденной жизни людям не хватает героического, и потребность в идентичности требует контроля за содержание тех ценностей, которые транслируют данные персонажи. Амбивалентность образа супергероя не дает определить степень их полезности в формировании самоидентичности читателя, но с другой стороны, это прекрасная форма для воплощения тех ценностей, которые так необходимы людям в наши дни.

7) Обзор структурного анализа идентичности позволяет усмотреть в ее содержании аналогию с символами. Так же как и символы идентичность выражает определенные способы закрепления и трансляции экзистенциальных фактов и ситуаций, имеющих характер духовного усвоения, которые являются компонентами коллективного или личного опыта. Идентичность имеет структурное строение, основу которого составляют смыслы, ценности, хронотопы, прототипы, порождаемые самосознанием и закрепляемые памятью. Источником таких ценностей и смыслов как раз и может служить комиксовая культура, так как она как ни кто другой полна огромным количеством образов, которые и служат для человека различными символами, каких либо идей, ценностей, убеждений – всего того, собственно, на чем и строится культурная идентичность.

В наше время идея глобализации социальных и экономических отношений приводит к тому, что комиксы как культурное явление становится максимально доступным.

По причине того что комиксовая культура имеет достаточно молодых читателей, влияние ценностного наполнения супергероического образа происходит именно на подростковую аудиторию. А так как современная молодежь – это, по сути, наше будущее, то, вследствие, какими ценностными ориентациями она обладает, таким оно и будет.

Так как образы супергероев стали достаточно популярными, это позволило использовать их образы в качестве брендов. Они стали героями реклам, сериалов, фильмов, мультфильмов и т. п. [6] Это привело к тому, что супергерои воспринимаются читателями, как современный миф и через это мифическое они приобщаются к сверхчеловеческому началу. [7]

Сегодня исследователи часто критически подходят к данному жанру, так как супергерои заявлены как живущие рядом с нами «защитники слабых» — но в то же время их суперспособности создают большую разницу между ними и обычными людьми, что акцентирует внимание на слабости последних. Они развивают в нас моральные качества и чувства ответственности и в тоже время навязывают идеи сексизма и аморальности, они показывают нам, что мы сами, своими силами можем изменить свою жизнь и целый мир, и одновременно создают ощущение слабости и ненужности, по сравнению с ними. Они пропагандируют уважение к закону и сами же его вершат.

Я считаю, что дальнейшие исследования данной проблемы будут очень актуальны, так как комиксовая культура и в частности образ супергероя, набирают с каждым годом все большие обороты и популярность этого жанра неизмеримо растет. И с этим ростом и востребованностью происходит сильный всплеск в психологическом отождествлении массового потребителя с данным продуктом. И тем самым появляется потребность в анализе и контроле за содержанием этого продукта. По этому, так как таое явление как комикс, еще достаточно не изучено, то существует большая необходимость в изучении, анализе данного феномена массовой культуры.

Список использованной литературы:

1. Анатомия рекламного образа / Под общ. ред. А. В. Овруцкого. — СПб.: Питер, 2004. — 7 с.)
2. *Дмитриева Д.*, Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса» : [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://polit.ru/article/2015/02/14/ps_comics
3. *Ерофеев В.*, В лабиринте проклятых вопросов. Эссе. / М., 1996, с. 430-447.
4. *Ерофеев В. В.*, Лабиринт Два: Остается одно: Произвол : [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.litres.ru>Зебра Е;
5. История мирового комикса / Татьяна Подойницына / «ЗАО «Газета Новые Известия» 2008 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.2ivanova.ru/cite/histoirebd.html>
6. *Кафтанджиев Х.*, Герои и красавицы в рекламе. / СПб. 2008 с. 106-118, с. 76-94.
7. *Кемпбел Д.* Тысячеликий герой. М.: «Ваклер» 1997г. с. 7-10
8. Культурология: Учебное пособие / Под ред. проф. Г.В. Драча. - М.: Альфа-М, 2003. – с. 237
9. *Ожегов С. И. и Шведова Н. Ю.* Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений // Российская академия наук. Институт русского языка им. В. В. Виноградова. – 4-е изд., дополненное. М.: ООО «А ТЕМП», 2006 г. с.435.
10. Плюрализм и индивидуализация процессов идентификации как эффект глобализации / Яковлев Л. С. /Международный журнал исследований культуры: Политики культурной идентичности 2010г. Выпуск № 1. с. 58-64
11. *Скотт Мак-Клауд*, Понимание комикса: невидимое искусство. 1993 г.
12. *Фрейд З.*, Психология масс и анализ человеческого "Я". АСТ, Астрель, 2011 г.
13. *Харитонов Е. В.* Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс. Москва: Academia-F 2005
14. *Эриксон Э.* Идентичность: юность и кризис. / Пер. с англ. / Общ.ред. и предисл. Толстых А. В. - М.: Издательская группа “Прогресс”, 1996. с.43
15. *Юнг К.Г.* Душа и миф: шесть архетипов / Государственная библиотека Украины для юношества, 1996.
16. *Erik Erikson* "Childhood and Society", 2nd ed., 1963

Приложение А

Данная иллюстрация представляет весь изобразительный лексикон комикса и многих других визуальных искусств.

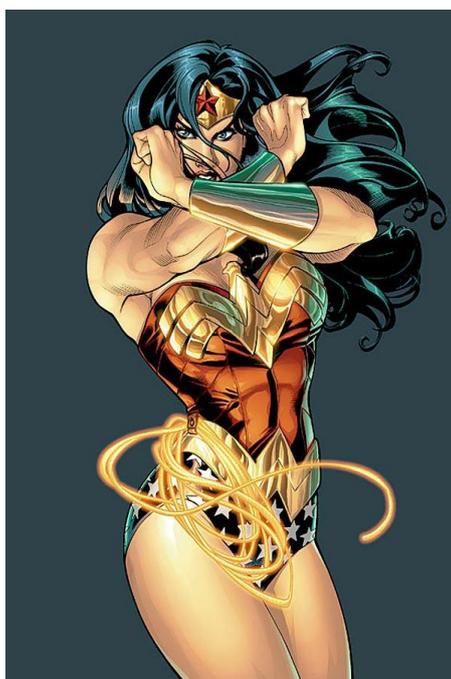


Приложение Б

Примеры некоторых супергероических образов наиболее известных и популярных.



1- Лига справедливости.



2- Чудо женщина.



3- Супергерл



4- Бэтмен



5- Железный человек



6 - Мстители