

УДК 130.2

ЭВОЛЮЦИЯ СУПЕРГЕРОЯ В АМЕРИКАНСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ

В.Л. Тихонова, О.И. Закутнов

ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», г. Астрахань

DOI: 10.26456/vtphilos/2021.2.143

Цель статьи – показать, как трансформация образов супергероя в американском кинематографе отражает изменения исторических и культурных ценностей в сознании людей в течении относительно небольшого временного отрезка с начала XX - по начало XXI вв. Если первая половина XX века породила мифологизированных героев с четким делением на добрых и злых, соответствующих параметрам бинарности, в которых нуждалось западное общество, в связи с мировыми войнами, то во второй половине XX века, распространяющаяся на весь западный мир постмодернистская парадигма, с идеей множественности истин, множества возможностей для раскрытия подвижного креативного потенциала приводит к появлению амбивалентного героя – трикстера. Постмодернистская парадигма задает определенный игровой контекст: постмодернистская игра ведется с любыми условностями, формами, стилями, дискурсами. Поэтому такой супергерой уже не только спаситель, он вмещает в себе противоречия, совмещающие в себе разные образы героев и антигероев. На этом трансформация образа супергероя не завершается: появляются супергерои с исключительно отрицательными качествами, противостоят которым простые люди. Кроме постмодернистских тенденций, важным фактором, повлиявшим на эволюцию супергероя, явилась конкурентная борьба за читателя и зрителя между двумя крупнейшими компаниями по производству комиксов DC и Marvel. В статье использовались методы анализа, интерпретации, структурно-функциональный и компаративистский, показан процесс эволюции супергероического образа в американском кинематографе под влиянием современных постмодернистских установок и коммерческих проектов кампаний, специализирующихся в производстве супергероики.

Ключевые слова: *супергерой, бинарность, постмодернизм, ризомное пространство, комиксы, кинематограф, амбивалентность, трикстер.*

Современный темп жизни, быстрое развитие научных технологий не только влияет на экономические, политические, социальные сферы общественной жизни, но и оказывает немалое воздействие на культурные ценности и установки. Существенные трансформации происходят в американской киноиндустрии комиксов супергероического жанра. Супергерой берет начало в архаическом герое, обладающем наиболее полезными с общественной точки зрения качествами и ценностями. На сегодняшний день существует немалое количество разнообразных су-

пергероических персонажей, отражающих историческое развитие общественного сознания и культуры в целом. Популярность самых разных супергероев в массовой культуре позволяет судить о мире читателя и зрителя, об актуальных явлениях, происходящих в социуме, о проблемах, вопросах. Поэтому жанр супергероического в американской киноиндустрии особым образом фокусирует реальную действительность. В США посредством супергероического жанра активно ведется пропаганда и популяризация национальных ценностей как внутри страны, так и в мире. Высокие рейтинги фильмов о супергероях в американском и российском кинопрокатах свидетельствуют о популярности их в среде молодежи, вследствие этого исследование супергероического жанра является актуальным.

При анализе американской супергероики в комиксах и кинематографе нельзя забывать, что это, прежде всего коммерческий проект, появившейся в 1938 г. с выходом фантастического приключения о Супермене (National Publications – будущей DC Comics). Автор романов-комиксов А. Шлигельман назвал комиксы «внебрачным ребенком искусства и торговли» [8, с. 5].

В любом бизнесе удачное новаторство – основа успеха. Так, новый жанр супергероики имел успех у читателей журналов-комиксов, которые продавались огромными тиражами. Коммерческая удача привела к созданию других героев, обладающих уникальными суперспособностями: Бэтмена, Зеленого Фонаря, Чудо-Женщины и пр.

В 1939 г. компания Timely Comics (в будущем Marvel) подхватывает эстафету и также начинает выпускать комиксы в жанре супергероики, предлагая читателям своих вымышленных персонажей, наибольшую популярность среди которых завоевал Капитан Америка.

По сути, конкурентная борьба за аудиторию двух крупных компаний – DC и Marvel – одна из главнейших причин развития индустрии комиксов и непосредственно жанра супергероики как в печатных изданиях, так и в кинематографе. Первые кинофильмы о супергероях появляются в 1940-х гг. и отражают содержание комиксов в бумажных изданиях. В дальнейшем кинематографические образы супергероев видоизменяются. Например, в фильме о Бэтмене (1943 г.) в отличие от комиксов повествуется о факте обретения силы супергероем. Сюжеты транслировались «и в обратном направлении – от фильма к комиксу. Так, пещера под поместьем Уэйнов была изначально придумана в сериале о Бэтмене (1943 г.)» [9, с. 156].

На причину популярности супергероики в США повлияли разные факторы: экономический, политический, социальный кризисы, Вторая мировая война, атомная угроза, вызвавшие психологическую необходимость в наличие героя (пусть даже вымышленного), способного в трудные периоды существования общества защитить людей от опасности. Именно поэтому модель супергероя базируется на собира-

тельном архитектурном образе, включающем желаемые, «условно нужные/полезные социокультурные качества/ценности, актуальные на определенном этапе исторического развития общественного сознания и культуры» [2, с. 35].

Естественно, во времена Второй мировой войны комиксы данного жанра достигают пика популярности: психологически они компенсировали желание победить, желание видеть героя, способного одолеть злое, деструктивное начало в обществе. Как известно, кризисные ситуации выявляют архаические пласты сознания людей, «порождая мифы или обращаясь к ним» [1, с. 17].

Мифы помогают человеку адаптироваться в дискомфортных условиях существования, «чувствовать себя защищенным в окружающем его мире, делать мир понятным и близким» [6, с. 159]. Другими словами, миф способствует формированию в сознании людей новой смысловой реальности и ценностного отношения к миру, «включая в себя механизмы социальной регуляции» [10, с. 42]. Это объясняет тот факт, что жанр супергероики первой половины XX в. отражает четкое бинарное деление героев на добрых и злых. Бинарности не свойственна абстрактная форма выражения. Она всегда ясна и понятна, так как «бинарный архетип мышления является ключевым семиотическим кодом» [5, с. 886].

Другой особенностью супергероического жанра является способность авторов комиксов реагировать на актуальные социокультурные вопросы и проблемы, которые, как правило, ложатся в основу популярных сюжетов. Так, например, во время Второй мировой войны актуализируется необходимость в герое-патриоте, в лице которого выступил Капитан Америка, побеждающий Гитлера. Реакцией на ядерную угрозу и гонку вооружений стало появление супергероев с ядерными качествами (Атомный Человек, Атомная Мышь и др.) и т. д.

Считаем не лишним отметить, что в целом американскому кинематографу свойственно одним из первых реагировать на широко обсуждаемые в определенные периоды времени проблемы, проигрывая их в сюжетных линиях и прогнозируя возможное развитие общества, исходя из идеи практического воплощения данных проблем в социуме. Это относится не только к тематикам, связанным с супергероикой. В качестве примеров можно привести фильм «Остров» (США, 2005 г.), поднимающий бурно обсуждаемую в начале 2000-х гг. проблему клонирования. Проблема развития технологий и создания андроидов отразилась в киноленте «Суррогаты» (США, 2009 г.), снятой по мотивам комиксов; проблема потребительства – в «Бойцовском клубе» (США, 1999 г.), терроризма – в супергеройском боевике «Темный рыцарь» (США, 2008 г.), примитивизации жизни массового общества – в «Идиократии» (США, 2006 г.), проблема отношения к безумию – в «Идентификации» (США, 2003 г.) и т. д.

Возвращаясь к теме супергероического, отметим, что в послевоенное, мирное время супергероическая тематика как в бумажных изданиях, так и в кинематографе постепенно утрачивает свою актуальность. Люди устали от битв и сражений. Интерес большинства граждан Америки был направлен на темы, касающиеся эротики, научной фантастики, ужасов, романтики и пр. Супергерои выполнили свою функцию в качестве определенного компенсаторного механизма.

Отмечается даже период борьбы с комиксами (вернее, борьбы против насилия и ужасов в них), организованный детским психиатром Ф. Вертэмом. Им был выпущен ряд работ, предостерегающих об опасностях для подростков комиксов и развлекательных фильмов, которые содержат сюжеты насилия. Но особое внимание к описываемой им проблематике Ф. Вертэм вызвал работой «Совращение невинных» (1954 г.), в которой указывалась только одна причина детской и подростковой преступности – комиксы. С обретением популярности данной книги проблема отражения насилия в комиксах активно обсуждается в американском обществе. В результате в 1954 г. Ассоциацией журналов комиксов США принимается «Кодекс комиксов» [4], регулирующий сюжетные сценарии данного жанра.

Безусловно, все это оказало определенное влияние на появление коммерческих затруднений для компаний, выпускающих комиксы. Что касается непосредственно кинематографа, то вплоть до конца 1970-х гг. фильмы о супергероях выходили очень редко и не имели прежней популярности.

В 1978 г. сложная ситуация в индустрии супергероики разрешается с выходом на экран фильма компании DC о Супермене, имевшего огромный коммерческий успех. С этого времени вновь наблюдается всплеск интереса к данной тематике в кинематографе. Сценаристы фильма впервые за время съемок кинокартин о супергероях вышли за рамки сюжетной линии журнальных комиксов и предложили свой вариант героя, более человеческого и, соответственно, не такого всемогущего, как его предшественники из фильмов 1940-х гг.

В период второй половины XX в. – начала XXI в. тема супергероики становится вновь актуальной. Американское общество не отличается политической стабильностью: после окончания «холодной войны» обостряется проблема международного терроризма. С другой стороны, развитие технических средств и компьютерной графики позволяют создавать яркие, насыщенные спецэффектами остросюжетные киноленты.

На новом этапе развития супергероики в кинематографе герой претерпевает некоторую трансформацию: он, прежде всего, становится олицетворением надежности [14, с. 195]. Несмотря на наличие собственных экзистенциальных проблем, он способен противостоять существующему злу. Зрителю становится интересен супергерой, обладающий двойственной идентичностью: героической и самой обычной чело-

веческой. Он, с одной стороны, уникален и недостижим, с другой – подобен обычным людям, подвержен разного рода психологическим проблемам, что делает его ближе и понятнее зрителю, который начинает сопереживать этой личности.

В 1989 г. компания DC выпускает фильм «Бэтмен» (режиссер Т. Бертон), который задает новый вектор развития жанра: появляется юмористическая линия на фоне неонуарной атмосферы. Носителем шуток, которыми обставляются совершаемые преступления, становится эксцентричный антигерой Джокер – не просто хладнокровный маньяк убийца: все свои злодеяния он сопровождает театральными эффектами, каламбуром и шутками. В фильме показано явное психическое отклонение данного персонажа, что и отличает его от своего предшественника в фильме 1940 г.

Еще в 1970-х гг. «в обиход комикс мейкеров вошел термин “преступно безумен”» [14, с. 195]. Возможно, на сценическое конструирование кинематографического отрицательного персонажа (антигероя) оказали влияние работы М. Фуко (которые обрели популярность во второй половине XX в. на Западе), посвященные проблеме безумия. В них впервые появляются размышления о безумии в философском и культурологическом ключе. Так, М. Фуко писал, что «безумие есть феномен телесный и духовный, это сугубо человеческое клеймо, граничащее с грехом, признак падшей природы» [11, с. 358]. Это и было показано в фильмах конца XX в. Между тем в фильме 1940 г. Джокер, хотя и эксцентричный персонаж, но нет и намека на его психические отклонения.

Вся сюжетная линия фильма «Бэтмен» (1989 г) выстраивается между двумя дальностями: героя и антигероя. Остальная масса – жители города, где происходят события, – серая, безликая толпа, которой в определенной степени также свойственно безумие: зная о злодеяниях Джокера, люди откликнулись на заигрывания с ними жестокого преступника.

Супергерой, по сути, становится не столько спасителем людей, сколько борцом против зла как такового. Психологическая травма Брюса Уэйна, на глазах которого в детском возрасте убили его родителей – главный двигатель поступков супергероя.

С 2005 г. компания DC выпускает трилогию о Бэтмене (режиссер К. Нолан), в которой супергерой становится еще более близок зрителю: ему присущи и страхи, и сомнения. После убийства преступниками родителей, Брюс Уэйн решает бороться со злом и по этой причине отправляется к мастерам, которые обучили его боевым искусствам и воспитали в нем качества, необходимые борцу за свои идеалы. В данном случае герой и его поступки становятся понятны зрителю, что еще более приближает героя к обычному человеку.

Брюс Уэйн использует финансовые накопления отца, становясь Бэтменом. Особой характеристикой данного супергероя является беско-

рыстие: Бэтмену не нужна слава, главное для него вселить в людей уверенность в существование героя, на которого нужно равняться в жизни. По ряду причин Бэтмен считает необходимым сохранить в глазах горожан героический образ Дента – человека, которому Бэтмен помешал убить ребенка офицера полиции и себя самого.

В отличие от фильма о Бэтмене 1989 г., в трилогии 2005 г., 2008 г. и 2012 г., супергерой борется со злом уже не в одиночку, а совместно с полицейскими. Однако отличается от последних не только наличием сложных технических средств, но и качеством, присущим героям, – самопожертвованием: Брюс приносит себя в жертву, увозя взрывное устройство, приготовленное для уничтожения города. Обе кинематографические постановки о Бэтмене имели большой коммерческий успех, что является показателем популярности супергероической тематики у массовой аудитории.

Понравившийся зрителям мрачный стиль Т. Бертон переняла компания Marvel, выпустившая в 1998 г. фильм «Блейд» (режиссер С. Норрингтон), который также имел коммерческий успех в прокате, хотя несколько уступал по сборам компании DC. Бюджет фильма «Бэтмен» (1989 г.) составлял 35 млн. долларов, сборы в мире – свыше 411 млн долларов. Бюджет фильма «Блейд» (1998 г.) – 45 млн. долларов, сборы в мире составили свыше 131 млн. долларов.

Конкурентная борьба компаний DC и Marvel за успех среди зрителей по сюжетным линиям супергероического кино сыграла немалую роль в эволюции данного жанра в кинематографе. Теперь личность героя невероятно приблизилась к зрителям, прежде всего, по причине того, что супергероем становится обычный человек по ряду крайних обстоятельств, вынудивших его выйти за пределы привычного обихода.

Другими словами, супергерои разных компаний во многом похожи на обыкновенных людей, им присущи эмоциональные характеристики, например, Халк не справляется с приступами гнева, Тор испытывает трудности с младшим братом Локи, Железный человек подвергается паническим атакам и т. д.

Иными словами, облик героя исторически трансформируется, становясь по-человечески привлекательным даже в случае отклонения его эстетических и этических характеристик от классических норм, но соответствующих представлениям своего времени. Герои могут предстать перед зрителями в комичном, маргинальном облике с некоторым нарушением эстетики, например, «Хэллбой», «Хэнкок» и т. д., сохраняя при этом свою привлекательность.

Несмотря на определенные тенденции к созданию героев близких зрителю, что объединяет компании, создающие кинофильмы про супергероев, между ними все-таки существуют значительные различия. Персонажи очеловечиваются, становятся более близкими и понятными зрителю, но все же супергерои компании DC остаются четко ориенти-

рованы на положительные (добрые) деяния против своего антипода – антигероя, чьи поступки имеют только негативный контекст.

Компания Marvel более гибка и пластична в создании образов супергероев, выходящих за привычную бинарную схему и, соответственно, за шаблон мономифа. Еще в четвертом выпуске бумажного комикса «Фантастической четверки» было опубликовано письмо читателя, в котором выражались тенденции развития супергероику Marvel. Письмо имело следующее содержание: «Вы определенно задали новый вектор в комиксах: рассказы о персонажах, похожих на настоящих живых людей, а не о белых и пушистых борцах за вселенскую справедливость, которые только оскорбляют средний интеллект читателей» [8, с. 50].

В 1996 г. от компании Marvel выходит фильм «Люди Икс», совершивший неожиданный поворот в кинематографе: супергерои – не спасители мира, а аутсайдеры, отвергнутые обществом за их непохожесть на других.

Marvel вышла за пределы стандартов, установленных в жанре супергероику компанией DC. Супергерои Marvel отличаются зачастую далеко не идеальной натурой. Фильмы супергероического жанра наполнены обилием шуток, экспериментами над героями и их судьбами. В результате супергерой постепенно уходит от четко заданной положительной бинарности к амбивалентности.

Старт новой волне образов супергероев задает фильм компании Marvel 2016 г. «Дэдпул» (режиссер Т. Миллер). Фильм о бывшем солдате спецназа, обладающим особым чувством юмора и способным постоянно вести диалог то с персонажами фильма, то со зрителями.

К примеру, Дэдпул говорит: «Супером я быть не хотел, да и герой из меня никакой. Но когда твой злейший враг угрожает твоей девочке, то хочешь, не хочешь, а супергероем станешь», или: «Как это называется, когда тебя одолевает злость и страх одновременно? – ...не знаю... злотрах?!». Дэдпул разговаривает со зрителями и даже иронизирует над ними. Например: «Ты вот сейчас такой: “Кино ведь про супергероев, а тут парень в трико пустил человека на кебаб. Сюрприз!” У нас тут совсем другое кино про супергероев» [3].

Новый супергерой отвечает потребностям публики, проявляя положительные и отрицательные качества одновременно, поэтому постепенно замещает классических героев и антигероев.

Это соответствует установке ризомного пространства постмодернизма, не предполагающей наличие структурного и линейного способа организации любой целостности, что способствует появлению множества возможностей для раскрытия подвижного креативного потенциала. Постмодернистская парадигма задает определенный игровой контекст: постмодернистская игра ведется с любыми условностями, формами, стилями, дискурсами.

Под воздействием ризомного пространства зрителю гораздо интереснее, а главное, актуальнее герой, воплощающий сущность трикстера.

Трикстеру свойственна двойственность: он может проявлять как активность, остроумие, так и лень, глупость. В нем сосуществуют противоречия, благодаря которым один герой способен совмещать в себе разные образы героев и антигероев.

Так, анализируя трикстера в контексте герой–антигерой современной массовой культуры, отмечается, что он – «неподконтрольная никому фундаментальная Сила, результат действия которой для самого трикстера непредсказуем, благодаря его неустойчивой психике» [13, с. 120–121]. Само появление трикстера уже нарушает устоявшиеся традиции, привнося элемент хаоса, способствующий деидеализации «превращения мира идеального в мир реальный» [13, с. 120–121]. В современном непредсказуемом мире такой герой более востребован, чем просто антигерой, воплощающий неприкрытое зло, или чрезмерно идеализированный, оторванный от реальности классический герой.

Сюжеты Marvel наиболее соответствуют игровому пространству постмодернистской ризомы: они «отличаются сложностью и изощренностью» [12, с. 32]. Экранизации этой компании «представляют собой миксы из самых разных интерпретаций... привлекая более широкую аудиторию и вытесняя официальные версии мифологии» [12, с. 33].

В отличие от DC, Marvel активно ориентируется на запросы аудитории, хотя и придерживается установки одного из своих редакторов комиксов А. Алонсо, считающего, что для того чтобы «раскрутить комикс, нельзя полностью отходить от канонической саги» [12, с. 32].

Ризомное пространство современного мира обуславливает постоянное изменение героя, вызывая тем самым интерес у потребителя. Например, образ Тора компании Marvel претерпел много трансформаций за всю историю вселенной. Изначально мы видим молодого, полного сил асгардского бога грома («Тор», 2011 г. и «Тор 2. Царство тьмы», 2013 г.). В итоге же Тор превращается в толстое, вечно пьяное существо («Мстители. Финал», 2019 г.).

Апогеем трансформации супергероического жанра в кинематографе является создание совершенно новых образов супергероев, избалованных славой, наглых и жестоких, представленных режиссерами Филипом Сгриккиа, Стефаном Шварцом, Фредом Туа и другими в сериале «Пацаны» (2019 г.), поставленном на основе одноимённого комикса Г. Энниса и Д. Робертсона, в разное время издававшегося DC Comics и Dynamite Entertainment [7].

По сюжету фильма местная «Лига справедливости» — Семёрка, принадлежащая мега корпорации «Vought» с мощным маркетинговым отделом, полностью контролирует и корректирует жизнь и образы героев, которые являются коммерческим продуктом данной корпорации.

Как следствие, супергерои имеют славу, деньги и некоторую свободу вести разнузданный образ жизни. Изнасилования, убийства не запрещены. Главное – не запятнать репутацию героя, поэтому любые злодеяния можно совершать при условии не быть никем замеченным.

В фильме у каждого «супера» есть свой рейтинг, и это главная забота их жизни. С преступниками они, впрочем, тоже иногда сражаются, но в случае, если их снимает камера. Супергерои в данном случае – идеальный массовый продукт, приносящий немалый доход корпорации. Героями фильма становятся в основном обычные люди, объединившиеся в отряд по борьбе с суперами, приносящими немалый вред обществу.

Таким образом, эволюция супергероического жанра в кинематографе отражает тенденции изменения общественных взглядов на явление героического. Начиная с первой половины XX в. общественное сознание нуждалось в мифологизированном герое-спасителе. Конкурентная борьба компаний, связанных с созданием жанра супергероического, среди которых особенно выделяется DC и Marvel, а также трансформации, происходившие в западном обществе (включая появление новых философских течений) приводят к тому, что с середины XX века личность героя невероятно приблизилась к зрителям, прежде всего, по причине того, что супергероем становится обычный человек. Кроме того, постмодернистское ризомное пространство, со свойственной ему гибкостью и текучестью, породило амбивалентных героев – трикстеров. Непостоянство, изменчивость ризомного пространства привело к появлению образов супергероев с негативными характеристиками. Теперь они не столько защитники и опора для общества, сколько проблема, несущая зло и разрушение.

Список литературы

1. Богдановская И.М. Психологические механизмы трансформаций традиционных мифологем в образе России современной молодежи // Известия Российского государственного университета им А.И. Герцена. 2011. № 142. С. 15–27.
2. Беляев Д.А. Концепт «супергерой» как локальный вариант массовой культуры // Вестник Волгоградского государственного университета. 2013. № 2 (20). С. 35–42.
3. Дэдпул. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/462360/> (дата обращения: 02.04.2021)
4. Кодекс комиксов. [Электронный ресурс]. URL: <https://blog.rgub.ru/izotext/2015/04/istoriya-cenzury-v-amerikanskix-komiksax-pod-znamenem-bitvy-za-dushi-detej/> (дата обращения: 02.04.2021)
5. Макаревич О.В. Бинарные категории мышления как основа философского мировосприятия в литературных сказках Амели Нотомб и Мишеля Турнье // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4 (2). С. 886–888.

6. Осмонова Н.И. Культурные основания мифа как фактора национальной идентификации // *Общечеловеческое и национальное в философии: II Международная научно-практическая конференция КРСУ (27–28 мая 2004 г.): материалы выступлений / под общ. ред. И.И. Ивановой. Бишкек: КРСУ, 2004. С. 158–165.*
7. Пацаны. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/460586/> (дата обращения: 02.04.2021)
8. Рид Т. *Marvel vs DC. Великое противостояние двух вселенных.* М.: Эксмо, 2018. 400 с.
9. Рязанова С.В., Логвинов Р.Н., Дроздов С.Т. Эволюция антропного мифа в мифологии США: причины, предпосылки, логика // *Вестник археологии, антропологии и этнографии.* 2017. № 3 (38). С. 152–161.
10. Топорков А.Л. Миф: традиция и психология восприятия // *Мифы и мифология в современной России.* М.: АИРО XXI, 2000. С. 39–64.
11. Фуко М. *История безумия в классическую эпоху.* СПб.: Рудомино, 1997. 573 с.
12. Хау Ш. *Тайная история Marvel Comics. Как группа изгоев создала супергероев.* М.: Эксмо, 2019. 592 с.
13. Хлыщева Е.В. Герой-антигерой современной массовой культуры: трансформация ценностных ориентиров // *Каспийский регион: политика, экономика, культура.* 2018. № 3 (56). С. 120–124.
14. Циркун Н.А. Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма // *Вестник РГГУ. Москва, 2014. № 14 (136). С. 191–199.*

THE EVOLUTION OF A SUPERHERO IN AMERICAN CINEMATOGRAPH

V.L. Tikhonova, O.I. Zakutnov

Astrakhan State University, Astrakhan

The purpose of the article is to show how the transformation of superhero images in American cinema reflects changes in historical and cultural values in the minds of people over a relatively short period of time (from the beginning of the 20th century to the beginning of the 21st centuries). If the first half of the XX century gave birth to mythologized heroes with a clear division into good and evil, corresponding to the parameters of binary that Western society needed in connection with world wars, then in the second half of the XX century, spreading to the entire Western world the postmodern paradigm, with the idea of a plurality of truths, of a multitude of possibilities for revealing a mobile creative potential, leads to the emergence of an ambivalent hero - a trickster. The postmodern paradigm sets a certain game context: the postmodern game is played with any conventions, forms, styles, discourses. Therefore, such a superhero is no longer only a savior, he contains contradictions that combine different images of heroes and antiheroes. The transformation of the

superhero image does not end there: superheroes appear with extremely negative qualities, which are opposed by ordinary people. In addition to postmodern tendencies, an important factor that influenced the evolution of the superhero was the competition for reader and viewer between the two largest comic companies DC and Marvel. The article used methods of analysis, interpretation, structural-functional and comparative, shows the process of evolution of the super-heroic image in American cinema under the influence of modern postmodern attitudes and commercial projects of campaigns specializing in the production of superheroics.

Keywords: *superhero, binary, postmodernism, intelligent space, comics, cinema, ambivalence, the trickster.*

Об авторах:

ТИХОНОВА Валентина Львовна – кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры культурологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», г. Астрахань. SPIN-код: 1273-3315, e-mail: opera-15@mail.ru

ЗАКУТНОВ Олег Игоревич – кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры культурологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», г. Астрахань. SPIN-код: 5982-3656, e-mail: zakutnov-oleg@mail.ru

Authors information:

TIKHONOVA Valentina Lvovna – PhD (Philosophy), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Culturology, Astrakhan State University, Astrakhan. E-mail: opera-15@mail.ru

ZAKUTNOV Oleg Igorevich – PhD (Historical Sciences), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Culturology, Astrakhan State University, Astrakhan. E-mail: zakutnov-oleg@mail.ru