

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Институт психолого-педагогического образования  
Кафедра германской филологии (ГФ)

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ  
Заведующая кафедрой ГФ  
\_\_\_\_\_ Б.А. Ускова  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2016г.

**Роль аллюзии как стилеобразующего элемента в жанре комикс**

Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.01 Педагогическое образование,  
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР:302

Исполнитель:

Студентка группы ИА-402

А.С. Попов

Руководитель:

Канд. фил.наук, профессор

Т.А. Знаменская

Нормоконтролер:

Доцент кафедры германской филологии

канд. пед. наук, доцент

М.В. Фоминых

Екатеринбург

2016 г.

## Оглавление

Введение .....	3
Глава 1. Теоретические основы изучения аллюзии как проявления интертекстуальности.....	5
1.1 Основные вопросы теории интертекстуальности.....	5
1.2 Определение понятия «аллюзия» .....	7
1.3 Ознакомление с историей становления комикса как жанра .....	10
Выводы по главе 1.....	13
Глава 2. Использование аллюзий как жанрообразующего элемента .....	14
2.1 Использование аллюзий в серии комиксов Wonderwoman.....	20
2.2 Использование аллюзий в серии комиксов Thor .....	36
2.3 Влияние мифологических архетипов на читателя.....	45
Выводы по главе 2.....	49
Библиография .....	52
Приложения .....	57

## **Введение**

История культуры комиксов насчитывает уже более полувека и вошла в культурное наследие многих западных стран. Однако в России ситуация являлась диаметрально противоположной. Вплоть до начала 2000-х годов были доступны локализованные версии западных графических романов. Тем не менее, несколько лет назад ситуация изменилась. Благодаря спонсорской поддержке и энтузиазму художников начали возникать издательства, занимающиеся не только распространением комиксов, но и их созданием.

**Актуальность темы** определяется широким использованием мифологических аллюзий в текстах комиксов и в тоже время недостаточной исследованностью их стилистической роли в становлении этого сравнительно нового литературного жанра.

**Объектом** данного исследования являются стилистические особенности жанра комиксов.

**Предметом** данного исследования является стилеобразующая функция аллюзии в комиксах серий «Wonderwoman» и «Thor».

**Цель работы:** выявить роль аллюзии как стилеобразующего элемента в текстах комиксов.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи**:

1. Рассмотреть теорию интертекстуальности;
2. Найти наиболее полное определение аллюзии;
3. Изучить историю становления жанра комиксов;
4. Выявить роль аллюзии в произведениях авторов, которые используют мифологические сюжеты в своих произведениях.

**Материалом для исследования** послужили тексты комиксов серий «Wonderwoman» и «Thor» таких авторов как Джордж Перес, Майкл Стражински а также Эл Ивинг и Ли Гербет.

**Практическое значение** данной работы состоит в том, что материалы исследования могут быть использованы в курсах стилистики, интерпретации текста, культурологии, герменевтики.

**Теоретическое значение** состоит в определённом вкладе в разработку теории интертекстуальности и стилистики текста.

В данном исследовании выдвигается **гипотеза** о том, что от читателя требуется набор определенных общекультурных компетенций для наиболее полного понимания сюжета такого произведения, как комикс.

Работа была представлена на восьмой международной научно-практической конференции, проводимой Институтом иностранных языков УрГПУ, а также публиковалась в сборниках:

1. Попов А.С., Знаменская Т.А. Роль аллюзии как стилеобразующего элемента в жанре комикса // Материалы восьмой международной научно-практической конференции. 2016. С. 69-71
2. Попов А.С., Знаменская Т.А. Аллюзии в текстах комикса как элемент жанра // Молодой ученый. №7. 2016 С. 14-15

# **Глава 1. Теоретические основы изучения аллюзии как проявления интертекстуальности**

## **1.1 Основные вопросы теории интертекстуальности**

В настоящее время концепция интертекстуальности является объектом интереса российских и зарубежных ученых. Теория интертекстуальности обязана своим происхождением М. Бахтину, который ввел этот термин в 1967 году [6; С.15]. Впоследствии Ю. Кристева создала собственную теорию, основываясь на его трудах [47; С. 430]. Интертекстуальность чаще всего понимается как сходство между двумя (либо более) текстами, принадлежащими разным авторам.

В рамках постструктурализма, интертекстуальность связывается с исследованиями Ж. Деррида. Текст рассматривается не как закрытая сущность, а как система, прочно связанная отношениями с другими и - шире - со всем культурным пространством конкретной языковой общности [18; С.71].

С подобной точки зрения могут быть рассмотрены: литература, общество, история, сам человек. Положение о том, что история и общество могут быть «прочитаны» как текст, приводит к осознанию культуры человека как единого «интертекста», который служит предтекстом любого вновь возникающего текста.

В своих работах М.М. Бахтин утверждал, что текст являет собой диалог автора со всей предшествующей и современной ему культурой, что можно определить как «чужое слово».

Интертекстуальность существует в любом письменном тексте, она характеризуется как один из семи основных стандартов текстуальности, наряду со связностью, согласованностью, интенциональностью, ситуативностью и информативностью [7; С.19].

Термин «интертекстуальность» был введен в 1967 г. М. Бахтиным. Он писал, что «Говорящий – это не библейский Адам, имеющий дело только с девственными, еще неназванными предметами, впервые дающий им имена» [7; С.162]. Также Джонстон в своей работе отмечал, что «тексты как многочисленные способы речи, многочисленные точки зрения и множество вещей трансформируются и используются заново каждый раз, когда сочиняется что-то новое» [34; С.139].

Учитывая мнения многих лингвистов, можно сказать, что под интертекстуальностью в общем, понимается взаимодействие между создаваемым и существующими текстами, их диалог, специальная теория чтения, имеющая свои собственные средства интерпретации.

М.М.Бахтин писал: «...воспроизведение текста субъектом (возвращение к нему, повторное чтение, новое исполнение, цитирование) есть новое неповторимое событие в жизни текста, «новое звено в исторической цепи речевого общения» [6; С.127]. Цитата с этой точки зрения становится знаком межтекстовой рецепции, свидетельством корреляции текста с предшествующей текстовой культурой.

Вслед за М.М. Бахтиным структура текста как принципиально диалогическая рассматривалась в трудах структуралистов. Диалогическая природа сознания, по мнению Ю.М.Лотмана, реализуется в тексте как манифестация минимум двух языков [49; С.21]. Невозможно функционирование текста изолированно от предшествующей традиции: «Текст как генератор смысла, мыслящее устройство, для того, чтобы быть приведенным в работу, нуждается в собеседнике. В этом сказывается глубоко диалогическая природа сознания как такового <...> чтобы работать, сознание нуждается в сознании, текст - в тексте, культура - в культуре. Введение внешнего текста в имманентный мир данного текста играет огромную роль» [49; С.22]. Элемент «внешнего текста» в данном тексте воспринимается как цитата (в широком смысле), и реципиент неизбежно имеет дело со структурой «текст в тексте». Категориальным признаком цитаты считается

осознание ее как «чужого» текста в «своем», в этом состоит главное отличие цитаты от просто заимствования.

И.В. Арнольд под интертекстуальностью понимает «включение в текст целых других текстов с иным субъектом речи, либо их фрагментов в виде цитат, реминисценций и аллюзий» [3; С.174].

## **1.2 Определение понятия «аллюзия»**

Проблема литературной традиции и воздействия на творчество писателей их предшественников давно привлекает внимание многих филологов. Вопросами изучения аллюзии занимались такие лингвисты как: Алешко-Ожевская С.С., Дронова Е.М., Дьякова Т.В., Кучумова Г.В., Максименко Л.А., Петроченко Л.А и другие.

С середины XX века исследование данного явления получило особую значимость вследствие возросшего интереса российских лингвистов к способам передачи информации. Так, И.Р. Гальперин и А.Г. Мамаева исследуют аллюзию с точки зрения стилистики; И.В. Гюббенет, Л.А. Машкова - с позиций филологического комментирования текста; В.С. Чулкова, И.С. Христенко - с точки зрения лингвистики текста. Возникновение и формирование новых парадигм исследований лингвистического характера в конце XX в. позволило рассматривать аллюзию, во-первых, как средство активизации интертекстуальных взаимосвязей, вызывающее ассоциации с предшествующей созданию текста культурой, и, во-вторых, как явление концептуального порядка, как один из способов человеческого мышления, служащий для концептуализации окружающей среды и основывающийся на поиске ассоциативных связей между различными системами понятий.

Большинство ученых-филологов, соглашаются, что аллюзия есть наличие в тексте элементов, указывающих на связь одного текста с другими, или же отсылающих к определенным историческим, культурным, и биографическим фактам. Подобные элементы являются представителями

аллюзии, а тесты и факты - окружающей действительности, к которым осуществляется отсылка, называются денотатами аллюзии.

Ученые дают разные классификации аллюзии. Например, согласно Р.Ф. Томасу, существует шесть типов аллюзии:

1. «Случайная» ссылка (вид аллюзии, который «напоминает о чем-то, но только в общих чертах»; он неприменим к новому контексту);

2. «Единичная» ссылка (аллюзия, смысл которой заключается в том, чтобы «изложить контекст и передать этот контекст новой ситуации» - это самый распространенный тип аллюзии);

3. «Ссылка на самого себя» (аллюзия, заключающаяся в использовании автором отсылок к своим же собственным произведениям);

4. «Корректирующая» аллюзия (в источнике аллюзии присутствует значение, противоположное самой аллюзии);

5. «Очевидная» отсылка (аллюзивность «нарушает» намерение);

6. «Конфлатация» (аллюзия, которая «указывает разными путями на несколько источников одновременно») [60; С.73].

М.Д. Тухарелли предлагает следующую классификацию аллюзий по их семантике:

1. Имена собственные - антропонимы. К этой же группе относятся: часто встречаемые в художественном произведении зоонимы - имена животных, птиц; топонимы - географические названия; космонимы - названия звезд, планет; ктематонимы - названия исторических событий, праздников, художественных произведений и т.д.; теонимы - названия богов, демонов, мифологических персонажей и т.д.

2. Библейские, мифологические, литературные, исторические и прочие реалии.

3. Отзвуки цитат, ходовых речений, контаминации, реминисценции [31; С.59].

В лингвистике речь может идти о нескольких направлениях изучения аллюзии: литературоведческом, лингвостилистическом, интертекстуальном, когнитивном и когнитивно-дискурсивном.

В литературоведении аллюзия анализируется в качестве индивидуальности творческой манеры определенного писателя. Изучение интересующей нас литературной аллюзии сводится в своей основе к исследованию, литературного воздействия. В рамках литературоведческого подхода аллюзия подвергается широкому толкованию, размывающему границы предоставленного явления, фактически отождествляя его с неосознанным, либо сознательным литературным подражанием.

Такое толкование аллюзии полностью отвечает постмодернистскому прочтению текста: любой текст стал прочитываться во взаимосвязи с иными текстами, что, во-первых, расширило рамки литературоведческой направленности изучения аллюзии и, во-вторых, предоставило возможность исследования аллюзии в рамках теории интертекстуальности. Но если литературоведческий анализ подразумевает определенный набор интерпретаций, имплицитно данных автором, то интертекстуальный подход, в своем традиционном варианте, опровергает окончательное, исключительно верное значение, как аллюзии, так и самого текста, так как аллюзивный источник не может быть определен. Аллюзивный элемент, как оказалось, вовлечен в пространство межтекстовых взаимоотношений и, следовательно, может подчиняться нескончаемому количеству интерпретаций.

Лингвостилистический подход к изучению аллюзии связывается с исследованием исключительно лингвистической и стилистической природы данного явления. С позиций лингвистической стилистики аллюзия определяется как прием преднамеренного применения в тексте слов, словосочетаний и предложений, косвенно соотносящихся с различными прецедентами культуры. Аллюзия рассматривается как средство расширенного переноса качеств мифологических, библейских, литературных героев, прецедентов и событий на те действия, факты и тех героев, о которых

идет речь в описываемом высказывании. Одним из подходов к исследованию аллюзии считается рассмотрение данного явления в рамках филологического комментирования текста в целом. Так, изучая вопросы осмысливания художественного текста, И.В. Гюббенет говорит об аллюзии как об одной из главных категорий вертикального контекста, средстве анализа литературного произведения, раскрытия уровня фонового знания читателя, нужного для совершенного осмысленного понимания того либо иного произведения с филологической точки зрения [17; С.45]. Аллюзия показывает наличие у читателя конкретного, а, точнее - историко-филологического фонового знания. Развивая концепцию вертикального контекста О.С. Ахмановой и И.В. Гюббенет, Л.В. Полубиченко вводит понятие ассоциативного вертикального контекста, базу которого составляют ассоциации, пробуждаемые у читателя упоминанием в тексте о том либо другом событии или персонаже.

### **1.3 Ознакомление с историей становления комикса как жанра**

Комикс как культурное явление появился на рубеже XIX-XXвв, и завоевал популярность у широкого читателя. Родоначальником жанра считается Родольф Тепфер, франкоязычный швейцарский художник, поместивший текст под последовательными иллюстрациями, формирующими короткие истории. В Соединенных Штатах первые публикации носили явный комический оттенок, были немногословны и размещались в газетах в качестве небольших развлекательных разделов.

Со временем, понятие комикс было расширено; появились не только небольшие комические истории, но и полноценные графические романы с серьезным содержанием.

В то же время развивалось множество различных школ комикса: американские *comics*, европейские *bande dessinée*, японская *manga* - несмотря на явные отличия между ними, формат повествования позволяет отнести их к одному жанру.

Согласно определению, данному С. МакКлаудом, комикс состоит из двух планов - визуального и текстового: «визуальный план представляет собой изображения, размещаемые автором в порядке справа налево и сверху вниз, сопровождаемыми текстовым планом - визуализированными репликами персонажей и/или повествователя. Восприятие комикса происходит при поэтапном чтении текста и просмотре изображений» [35; С.61].

Комикс, будучи мультикультурным явлением имеет множество названий в разных языках: в английском — «comics» и «graphic novels», во французском — «bande dessinée», в русском языке чаще всего используется прямое заимствование из английского: «комикс».

Как правило, под графическим романом понимается художественное произведение, созданное в формате комикса, т.е. покадрового повествования, сочетающего как вербальный текст, так и визуальные изображения.

Сочетание вербальных и изобразительных методов передачи информации образует креолизованный текст. Согласно определению, данному Ю.А. Сорокиным, смежный тип текста (креолизованный) - это сочетание вербальных и невербальных изобразительных средств передачи информации [30; С.12]. Взаимодействуя друг с другом, вербальный и невербальный тексты формируют целостность и связность произведения. В зависимости от характера связи между невербальной и вербальной частью текста выделяют две основных группы креолизованных текстов: тексты с частичной креолизацией и тексты с полной креолизацией.

Графический роман можно считать текстом с полной креолизацией, в котором вербальные и визуальные компоненты создают единый образ, выражают одну идею. Смысловая нагрузка вербального и визуального компонентов в графическом романе зависит от цели автора и от типа сообщения, которое передается в данном отрезке текста.

Долгое время издательства России не считали необходимым выделять комикс как отдельный жанр печатной продукции - публикации были

немногочисленны, бессистемны и предназначались в основном для детей. С течением времени российские издатели более активно занимаются выпуском подобной продукции.

Попытки издания комиксов и присвоения им статуса серьезной литературы в России стали предприниматься после распада СССР и отмены цензуры. Первые эксперименты по лицензированию западной комикс-продукции и выпуску собственных журналов в экономической среде того времени были неудачны.

В начале 2000-х годов издатели возобновили выпуск комиксов на российском рынке. Ведущим издательством, имеющим оригинальные лицензии, стало «КОМИКС», которое занималось адаптацией и выпуском американской продукции. Несмотря на низкое качество изданий, постепенно начала формироваться читательская аудитория.

Появившиеся в 2010 году молодые компании, такие как «Комильфо» и «Бумкнига», начали выпускать издания, рассчитанные на взрослую аудиторию. Вскоре последовала реакция от таких крупных издательств как «Эксмо» и «Амфора» - они начинают выпускать одни из самых знаменитых работ американской индустрии комиксов - «Хранители», «V значит „Вендетта“», «Город Грехов».

Такие компании как «42» и «Белый Единорог», появившиеся в 2013 году, начинают выпускать локализованные версии графических романов для российского читателя.

Издание собственно русских комиксов не обладает масштабами западной культуры, однако трудно не заметить прогресс по сравнению с состоянием комикс-индустрии на начало 90-х годов: работает около 20 издательств, выпускающих комикс-продукцию на русском языке. Среди них есть как небольшие специализированные, так и крупные, для которых издание комиксов является второстепенной целью.

## **Выводы по главе 1**

В последнее время за рубежом наблюдается настоящий рост интереса читателей и издателей к графическим романам и комиксам. В современную эпоху компьютеризации возросли возможности создания и распространения данного литературного феномена, являющегося существенным элементом поп-культуры.

Вслед за отечественными исследованиями текста Ю.А.Сорокиным и Е.Ф.Тарасовым, мы рассматриваем графический роман как один из типов креолизованного текста. Опираясь на работы данных авторов, мы определяем креолизованный текст как сложное литературное образование, в котором вербальные и невербальные элементы образуют единое визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, нацеленное на комплексное воздействие на адресата [30; С.18].

Основными компонентами креолизованного текста графического романа считаются вербальная часть (текст) и визуальная часть (рисунок, фотография, и др.).

Исследовав историю появления и становления комикса как жанра; под жанром мы понимаем вид произведений в области искусства, которому присущи определённые признаки; можно прийти к выводу о том, что за двести лет жанр серьезно преобразился. Из продукта исключительно комического содержания, ориентированного на целевую аудиторию, комикс превратился в многомиллионную индустрию, имеющую широкую базу читателей и поклонников по всему миру.

## **Глава 2. Использование аллюзий как жанрообразующего элемента**

Следует отметить, что комиксы представлены несколькими разновидностями. Графический роман представляет собой разновидность комикса: основой передачи информации читателю является не текст (реплики персонажей, рассказчика) а его графическая основа – рисунок. Сам же термин появился в конце 20-го века, однако история его появления неизвестна. Под понятием «графический роман», обычно подразумевают комиксы, предназначенные для взрослой аудитории, а не рассчитанные на детей или подростков. Содержание подобных произведений накладывает серьезное ограничение на возраст читателей (так называемый adult content). Со временем популярностью стали пользоваться автобиографические графические романы. В них автор произведения является единым целым с главным героем. Часто катализатором событий основной сюжетной линии являются факторы, пережитые самим автором – военный конфликт, потеря близких или другие жизненные ситуации.

Также, помимо содержания и качества прорисовки, графические романы отличаются стоимостью и внешним видом. Стандарт объема подобной литературы составляет 46 страниц, однако большинство произведений подобного характера отличаются большим объемом (100-150 страниц). Зачастую, графические романы создаются не целой командой художников и сценаристов, а тремя (а иногда и одним) автором.

Выявленные в проанализированных графических романах аллюзии, в основном, являются мифологическими. Современная массовая культура имеет множество сходных черт с мифологией. Проводя параллели, можно выявить определённые механизмы, по которым она функционирует. Если обратить внимание на современных супергероев, таких как Бэтмен или

Супермен, можно прийти к выводу, что в них заложены те же архетипы, что и в древних мифах. В данной работе мы считаем возможным использовать термины «комикс» и «графический роман» как синонимы.

Несмотря на то, что на сегодняшний день мифопоэтическое наследие может считаться изжившим себя материалом, оно является не только устаревшим способом объяснения картины мира, но также и системой, позволяющей человеку оправдать свои поступки или недостатки, возложив ответственность на высшие силы.

Основу мифа составляют архетипы бессознательного, способствующие созданию повествовательной основы сакральных текстов которые в свою очередь трансформируют повседневные потребности в институцию культурного сознания.

Слово «миф» пришло из древнегреческого. Изначально, под ним понималась совокупность сакральных истин, противостоящих повседневно-эмпирическим тезисам, выражаемым обыкновённым «словом», отмечает профессор А.В. Семушкин [53; С.81]. Начиная с V века до н. э., в философии и истории «миф», противопоставленный «логосу», с которым они изначально совпадали по значению (только впоследствии «логос» стал означать способность мышления, разум), приобрёл уничижительную коннотацию, обозначая бесплодное, необоснованное утверждение, лишённое опоры на строгое доказательство или надёжное свидетельство.

Преобладание мифологического сознания относится к эпохе первобытности и связано с её культурной жизнью. Английский этнограф Б. Малиновский отвёл мифу в практические функции поддержания традиций и сохранения культуры [23; С.32].

А.А. Потебня отмечал, что «язык есть главное и первообразное орудие мифологии» [26; С.92], её нельзя мыслить вне слова, а потому она принадлежит словесности и поэзии. Мифология охватывает реальность в форме единого образного повествования. Это позволяет утверждать, что миф не только оказал значительное влияние на литературу, но и предвосхитил её.

Долгое время именно мифы служили основным источником знаний о первобытных и античных культурах. Так, труды Геродота и Тита Ливия долго являлись основной методической базой для создания литературы, посвящённой прошлому. Р. Барт определяет миф как: «Трёхчленную схему - означающее, означаемое и знак - обнаруживается также и в мифе. Но миф представляет собой особую систему в том отношении, что он создается на основе уже ранее существовавшей семиологической цепочки: это вторичной оказывается всего лишь означающим. Напомним, что материалы, из которых создается мифическое высказывание (собственно язык, фотография, живопись, плакат, обряд, вещь и т.д.). Могут быть исходно разнородными, но, попадая во владение мифа, они сводятся к голой знаковой функции; для мифа все они лишь сырье, все они едины в том, что приведены к чисто языковому состоянию. В буквенном или же пиктографическом письме миф видит лишь сумму знаков, некий совокупный знак, итоговый член первичной семиологической цепочки. И вот теперь этот итоговый член делается первым элементом новой, более крупной системы, надстраивающейся над ним. Миф как бы возвышается на ступеньку над формальной системой первичных значений» [5; С. 135].

Однако, как утверждает Джордж Шёпфлин, «главное в мифе - это содержание, а вовсе не соответствие историческим свидетельствам» [36; С.29]. В мифах события рассматриваются во временной последовательности, однако зачастую конкретное время события не имеет значения и важна только отправная точка для начала повествования.

В своей работе «Диалектике мифа» А.Ф. Лосев говорил о том, что: «Миф не выдумка, а содержит в себе строжайшую и определеннейшую структуру и есть логически, т. е. прежде всего диалектически, необходимая категория сознания и бытия вообще. <...> Миф не есть произведение или предмет чистой мысли <...> В основе мифа лежит аффективный корень <...> Миф – не идеальное понятие, а также не идея и не понятие, это сама жизнь... Миф

не есть бытие идеальное, но жизненно ощущаемая и творимая вещественная реальность и телесная, до животности телесная действительность» [22; С.46].

В своей работе «Мифологическое сознание как способ освоения мира» (1991) В.М. Пивоев выделял пять различных явлений, которые обозначаются этим термином:

- древнее представление о мире, результат его освоения;
- сюжетно оформленную и персонифицированную догматическую основу религии;
- используемые в искусстве древние мифы, которые функционально и идейно переосмыслены, превращены, по существу, в художественные образы;
- относительно устойчивые стереотипы массового обыденного сознания, обусловленные недостаточным уровнем информированности и достаточно высокой степенью доверчивости;
- пропагандистские и идеологические клише, целенаправленно формирующие общественное сознание [25; С. 48].

Мифологемы, создающие эмоционально насыщенные символы увлекают читателя. Мифологическое сознание, порождаемое архетипами, опирается на чувственные, а не мыслительные образы, что позволяет индивиду быть полностью уверенным в объективности мифологем. Как отмечал Кант «В чувственном знании предметы даются, а не анализируются. В функциях мышления чувственное не нуждается. Чувства ошибаться не могут именно из-за неспособности к обоснованию. Они не судят, потому и не ошибаются» [19; С. 427].

Переходя из поколения в поколение, культурный опыт передаётся осознанно или бессознательно. В связи с этим культурный смысл модифицируется, символизируется.

Под символом понимают продукт человеческого сознания, с помощью которого кодируется культурное пространство. Языковые символы в своей

основе имеют архетипическую природу, объединяя слои реальности в единый пласт, благодаря процессу семантической деятельности.

Обращаясь к эмоциональным образам и ощущениям, мифология мотивирует людей к действию. Важную роль в этом играет чувство сопричастности: оно дает уверенность в правильности поступков, тем самым избавляя индивида от моральной ответственности. Мифологема утрачивает свое значение только тогда, когда анализ происходящего вытесняет чувственные образы, разрушая коллективное бессознательное.

Инстинкты, заложенные в природе человека, обуславливают коллективное бессознательное, то есть совокупность архетипов. Юнг определяет данный термин как определенные модели поведения людей, носящие врожденный, наследственный и универсальный характер. «Все самые яркие и мощные идеи восходят исторически к архетипам. И это особенно верно в отношении религиозных представлений, хотя центральные понятия науки, философия и этики также не составляют исключения из этого правила» [33; С. 187] Поскольку архетипы бессознательны, их влияние на человека не осознается и сопровождается аффектами, поэтому как только влияние архетипа понимается индивидом оно ассимилируется с сознанием. Паттерны, являющиеся архетипическим представлением о мире, наполнены конкретным личностным содержанием, определяющим сознание.

Различая два основных слоя в бессознательном - личностное и коллективное, мы в данной работе ориентируемся прежде всего на влияние коллективного бессознательного на мироощущение человека. Юнг определял его как первичные, устоявшиеся, лишенные содержания образы. Работая в психиатрической больнице, он заметил, что некоторые пациенты из числа малообразованных имели опыт переживания универсальных религиозных и мифологических символов, хотя в большинстве случаев, пациент не мог ничего знать об этом вопросе, исходя из уровня его образования. Опираясь на свои исследования, доктор сделал вывод о том, что появление подобных

образов должно носить спонтанный прорыв бессознательного материала [33; С.120].

Архетипы, наиболее подробно описываемые Юнгом это тень, анима и анимус, мудрый старец, великая мать, младенец и самость. Как правило они представлены в персонифицированной форме [33; С.92]. Часто они служат источником таких культурных символов как боги и богини. Входя в межличностный опыт, они проецируются на окружающую действительность. Конкретный образ может быть как положительным, так и отрицательным архетипом, проявляющимся в различных мотивах фольклора.

Другой взгляд на данную теорию предложил Р. Барт, представляя миф как сообщение переданное предками, тем самым выводя его из области антропологии, и перенося его в область языка. Так, он отмечал: «... с самого начала необходимо твердо заявить, что миф представляет собой коммуникативную систему, некоторое сообщение. Отсюда явствует, что это не может быть ни вещь, ни понятие или идея; это форма, способ обозначения. Далее нам придется заключить эту форму в исторические рамки, определить условия ее применения, вновь наполнить ее социальным содержанием; но прежде всего ее следует описать как форму» [5; С. 265]. Следовательно, миф - это форма, наполняемая любым содержанием, обусловленным окружающей действительностью.

В разработанной Юнгом концепции коллективного бессознательного, миф используется в качестве архаичного представления о мире, содержащего определенные архетипы, объясняющие поведение индивида.

Данная теория мифологизирует действительность, связывая древние представления о мире с современными клише человеческого сознания, по сути, являясь стереотипами человеческого поведения, с помощью которых можно объяснить любые общественные процессы.

Большинство существующих историй о супергероях имеют модели и структуры, идентичные таковым в народном фольклоре. Практически все важные события у супергероев отличаются схожестью. В своей работе “Миф

о рождении героя”, психоаналитик О. Ранк утверждает, что лишь на основе психологического анализа открытие содержательной идентичности мифов представляется возможным [27; С.94].

Не смотря на отсутствие мифологии в чистом виде в современной действительности, мифологическое мышление продолжает оказывать влияние на поведение и мышление индивида. Мифологические образы, введены в различные культурные феномены (как, например, комиксы), определяют мироощущение человека и его действия.

Обращаясь к фольклорному материалу различных мифов, таких как рождения Геракла, Персея, Париса и Гильгамеша, О. Ранк сумел выявить ряд схожих черт, являющихся основой для создания сюжета. Например, в мифах отношение героя к своим родителям выходит за рамки общепринятых норм общества: подобное отклонение обусловлено неизвестным, находящим отражение в характере героя.

Пытаясь объяснить смысл мифа о рождении героя с точки зрения психологии, О. Ранк выявил связи между реально существующими психическими заболеваниями и отклонениями в поведении главного героя. Он считал, что данные девиации соответствуют людям, страдающим манией преследования, паранойей или манией величия [27; С. 131].

В качестве материала для анализа нами были выбраны комиксы серий Marvel и DC – «Thor» и «Wonderwoman» соответственно. Выбор обусловлен, прежде всего, высокой популярностью данных графических романов у современного молодого поколения, как на западе, так и в России.

Прежде, чем приступить к непосредственному анализу примеров аллюзий в данных произведениях, следует изучить их историю создания, а также описать основных персонажей - Тора и Чудо-женщину.

## **2.1 Использование аллюзий в серии комиксов Wonderwoman**

Тексты этой серии содержат целый ряд аллюзивных персонажей мифологического происхождения, таких как Тор, Один, Зевс и др.

Чудо-Женщина, от английского «Wonder Woman» - героиня серии комиксов вселенной «DC Comics», созданная У.М. Мэрстоном и Г.Д. Питером, впервые появившаяся в 8ом выпуске «All Star Comics» в декабре 1941 года. Впоследствии, она стала постоянным персонажем «DC», появляющимся в комиксах уже на протяжении 70 лет. Чудо-Женщина - принцесса амазонок, у себя на родине известна как Диана. Она опытная воительница, обладает сверхчеловеческой силой, скоростью, выносливостью, умеет общаться с животными, а также использует лассо Истины, с помощью которого может заставить говорить правду, и неразрушимые браслеты, которые служат в качестве защиты. Эта серьёзная, опытная, но в душе, добрая, героиня на протяжении многих является иконой феминизма.

Устройство мира в комикс-вселенной сходно с религиозными представлениями древних греков: мир состоит из обители людей, Олимпа - дома богов, Аида - подземного мира и Тартара - пространства, находящегося в глубине космоса, ниже Аида («*Into the depths of tartarus it's a nine-day drop. We must be faster*»).

Как и в мифологических текстах, боги в комиксе о Чудо-Женщине обитают на горе Олимп: «*We needed to talk and I really didn't have time to wait for you come to Olympus*». В первоисточнике, на Олимпе находятся дворцы Зевса и других богов, а сама гора считается и символом верховной власти и победой новых богов над старыми.

Аид - царство мертвых, которым правят Аид и Персефона, по античной традиции, находившийся далеко на Западе. В нем продолжают свое существование души умерших. В ранней мифологии, это место посмертного существования, а в более поздней возникает идея загробного воздаяния. Посланник богов Гермес доставляет души ко входам в Аид, паромщик Харон перевозит их через Стикс - реку мертвых, а трехглавый пес Цербер впускает всех в царство мертвых, но никого уже оттуда не выпускает. Со временем мифологическая традиция выработала противоположность Аиду - Элизий - место, в котором в вечной радости пребывают души праведников и героев.

Амазонки из мира Чудо-Женщины после смерти попадают в Аид: «...*brought me back from the Hades' realm to save you*».

Тартар настолько же удален от Аида, насколько земля от неба; в нем залегают корни земли и моря, все земные начала. Великой бездны страшатся даже боги, туда были низвергнуты побежденные титаны. Правит Тартаром Никта, богиня ночи.

Чтобы подчеркнуть, что события комикса происходят в нашем мире, авторы указывают на созвездие, которое видит главная героиня: «*The w. The crown. Cassiopea*». Кассиопея – созвездие северного полушария, ярчайшие звезды которого образуют фигуру, похожую на латинскую букву «W». Созвездие названо в честь матери Андромеды, поссорившейся с богами из-за утверждения, что она красивее всех на свете, за что была наказана - помещена на небо вверх ногами сидя на троне.

Диана - главная героиня комикса о Чудо-Женщине, была послана богами царице амазонок Ипполите. По свидетельствам древнегреческого историка Диодора Сицилийского, женщины-амазонки жили на границе обитаемого мира, т.е. за пределами известных эллинам территорий [21; С 98]. По его словам, это было матриархальное общество, в котором мужчины вели хозяйство, а женщины занимались политикой и военным делом. Реальность существования амазонок до сих пор не доказана. По одной из теорий, племя женщин-воительниц действительно существовало: в степях междуречья Дона и Волги, а также на территории Заволжья и Урала находятся курганы, относящиеся к культуре сарматов. В этих захоронениях найдены останки женщин в полном боевом доспехе.

По сюжету графического романа, амазонки - это воинственное племя женщин, живущих на вымышленном острове Темисфира. «*The Amazons proved too fierce*». Они не имеют никаких отношений с мужчинами и практически не допускают их на свою территорию. «*Are you so desperate to regain your power, you would ally yourself with the man whose army enslaved*

*your Amazon sisters?»; «Did you actually believe I would allow amazons to be ruled by men?».*

Амазонки гордятся своим происхождением и считают всех женщин своими сестрами: *«But as strange as this place is.. The Amazon in me will not stand by when a sister is in need»; «For it is the duty of an Amazon warrior»; «I was born of magic. A child of the Amazons, the champion of gods»; «And that is why, as much as any Amazon, this woman is my sister».*

Амазонки живут на острове, подаренном им богами. Недалеко от поселения воительниц находится Лес дриад – *«Dryadic forest»*. В античной мифологии, дриады, дочери Зевса – божества деревьев, обитательницы лесов рощ. Считалось, что те, кто сажают и ухаживают за деревьями, имеют расположение дриад и будут счастливы. По сюжету, амазонки почитают лесных духов и не заходят в место их обитания без крайней необходимости.

Одним из ключевых персонажей серии является мать главной героини - царица амазонок Ипполита: *«And when the Amazon queen, Hippolyta»; «You'r of Hippolyta's blood!»; «Hippolyta The Amazons proved too fierce»; «Years ago, the might Hippolyta led your Amazon race to the island and waged war with the people there»* Согласно древнегреческому мифу о девятом подвиге Геракла, Ипполита - правительница амазонок, носила, принадлежащий богу войны Аресу, пояс. Царь Эвисфей отдал Гераклу приказ забрать у нее пояс для своей дочери. Впечатленная силой и решительностью героя, царица предложила свой пояс в качестве дара, но Гера, коварная богиня, устроила так, что герои вступили в прямой конфликт. Существует несколько версий развития событий: по одной из них, Геракл, подозревая предательство, убил Ипполиту; по другой – в схватке, герой выбил царицу из седла и занес над ней свою дубину, предлагая пощаду, но гордая царица предпочла смерть; по третьей версии, Геракл пленил царицу и отдал ее в наложницы Тесею, однако Ипполита сумела сбежать.

Мать Дианы вступает в бой, оседлав пегаса Дискордию: *«You gave him a Pegasus named Discordia»*. В греческой мифологии Пегас - крылатый конь,

появившийся из крови побежденной Медузы. Стремительный и грациозный, он стал объектом охоты героев Греции. Наиболее терпеливые из них видели Пегаса, возвращающегося на гору Геликон, где он одним ударом копыта заставлял бить ключом прохладную воду темно-фиалкового цвета - источник поэтического вдохновения. Символично имя, данное амазонками пегасу. Дискордия – это латинский перевод имени греческой богини раздора Эриды.

Согласно версии вселенной «DC Comics», Ипполита правила амазонками в течение трех тысяч лет. Она молила богов о дочери и однажды они ответили на ее мольбы, подарив ей Диану: *«Centuries ago, the gods of mount Olympus created the amazons to lead humanity bin the ways of virtue. And when the Amazon queen, Hippolyta, prayed for a daughter... the gods blessed her with a child possessing the wisdom of Athena, the grace of Aphrodite and the swiftness of Hermes»*; *«If I could not destroy the mighty amazons, then I could destroy Hippolyta's most beloved»*.

Вселенную, в которой обитают персонажи комикса, населяют боги и герои, характерные для мифов древней Греции. Например, богиня земли Гея, которой поклоняются амазонки: *«Gaia the mother earth»*; *«What you call Earth Mother, the amazons know as Gaia... The creator and giver of life to the earth and universe»*. Гея – важнейшее доолимпийское божество, сыгравшее важнейшую роль в процессе создания мира. Она родилась вслед за Хаосом и сама из себя родила Урана – небо и взявшая его в супруги, вместе они произвели на свет шесть титанов и шесть титанид – прародителей верховных божеств греческого пантеона. Среди них - Тифон – могущественное чудовище, олицетворение огненных сил земли и ее испарений с их разрушительными действиями. В мире Чудо-женщины, он – олицетворение неконтролируемых темных сил, пугающих даже богов: *«If Gaia is worried, it can only mean thing... HE is free. And HE is coming»*; *«The end-bringer, father of all monsters, Typhon»*; *«Is Typhon as bad as Gaia believes»*; *«She should know. She bore many children. He was her last»*; *«Typhon fought Zeus at the behest of his mother for*

*imprisoning the titans. And tore out his sinews as a result before being cast out, to the depths below».*

Как и в мифах, Зевс в серии графических романов о Чудо-Женщине - верховный бог греческого пантеона: «*-Zeus... lord. Is this... are we... is this our home? – I don't know, Athena*», «*You may give birth to all the thunder and lightning, Zeus*», «*The lightning. I recognize it. It belongs to Zeus*». В религии древних греков, Зевс - царь всех богов. Его отцу, богу времени Кроносу, было предсказано, что он погибнет от руки одного из своих сыновей. Поэтому, когда рождались дети, он проглатывал их. Супруга Кроноса Рея, решила спасти последнего из своих детей: она удалилась на остров Крит и там родила сына. Когда Зевс вырос, он готовил зелье, которое заставило Кроноса выплюнуть проглоченных детей.

Также, на Олимпе обитают и другие боги греческого пантеона, как, например, Гефест («*Hephaestus*») – бог огня и покровитель кузнечного ремесла. Согласно Гомеру, сын Зевса и Геры, он родился хилым и больным, к тому же хромым на обе ноги. Мать, увидев своего ребенка, отказалась от него и скинула малыша с Олимпа. Но море не поглотило Гефеста, а морская богиня Фетида стала его приемной матерью. До своего совершеннолетия он жил на дне моря, где совершенствовал свое кузнечное мастерство – из-под его молота выходили изделия, которым не было равным ни по красоте – ни по прочности. Узнав о своем происхождении, Гефест решил отомстить матери: он изготовил золотой трон и отправил его на Олимп. Стоило Гере сесть в него, как невидимые ранее оковы приковали ее к креслу. После долгих уговоров, бог-кузнец освободил мать и был принят на Олимп.

Мать Гефеста - Гера, также является второстепенным персонажем комикса - главные герои обращаются к ней с молитвами, а сама богиня влияет на судьбу персонажей: «*By Hera I hope it's enough*». В греческой мифологии Гера – царица богов, богиня воздуха, покровительница семьи и брака. Несмотря на множественные внебрачные связи, Зевс чтит свою супругу и сообщает ей о своих планах. Богиня отличается властностью,

жестокостью и ревнивым характером. Она ненавидит Геракла, как и других внебрачных детей Зевса и постоянно вмешивается в его судьбу, как в мифе, так и в комиксе: *«Hercules was cursed by Zeus' jealous wife, Hera, to complete twelve labors»*.

Геракл - сын верховного бога Зевса и смертной женщины Алкмены, согласно мифу, обладал нечеловеческой силой и выносливостью. В день, когда герой должен был появиться на свет, его отец объявил, что ребенок, родившийся в этот день, станет владыкой все земных народов, но ревнивая Гера задержала роды Алкмены. Достигнув совершеннолетия, Геракл вынужден был пойти на службу к царю Еврисфею и совершить 12 подвигов, в качестве расплаты, за убийство детей, в частности, победить Немейского льва, добыть пояс царицы амазонок и убить Лернейскую гидру.

Как и в первоисточнике, в серии графических романов о Чудо-Женщине, Геракл (*«Hercules»*) - внебрачный сын Зевса: *«The son of Zeus and mortal woman»*; *«I am Hercules, the son of Zeus and Alcmene, slayer of the Nemean lion, the nine-headed hydra»*. Также, для полноценного восприятия образа, важная графическая составляющая комикса: герой изображен в плаще, сшитым из шкуры Немейского льва (см. приложение 2).

Одним из врагов главной героини комикса является бог войны Арес: *«Ares will win»*; *«And you want Ares, god of war, to give you the key, is it right?»*; *«Ares if you betray me, if you don't keep your bargain I swear to Hera and the goddesses who made this world, you will taste the point of my sword»*; *«Do you hear, Zeus? Do you hear, Athena? Ares has won!»*; *«That's why you were able to kill Ares»*. В мифах Арес - бог войны, один из сыновей Зевса и Геры. Отец не любит его за кровожадность и агрессию и, если бы Арес не был его сыном, то Зевс низверг бы его в Тартар.

Диана часто сравнивается с Гермесом: *«The eyes of Artemis the hunter. The speed of Hermes»*; а сама обращается к нему, если ей нужно вовремя добраться до того или иного места: *«Hermes help me»*. В греческой мифологии Гермес - сын Зевса, вестник богов, покровитель

путешественников и проводник душ умерших; покровитель торговли, бог красноречия, изворотливости и воровства. Он может переноситься с Олимпа в любую точку земли с помощью крылатых сандалий. Кроме того, Гермеса называют еще и римским его именем: «*What is it... Mercury... Is your name?*».

Одним из антагонистов в комиксе является греческая богиня луны, покровительница колдунов Кирка («*Circe*»). В «Одиссее» Гомера Кирка обращает попавших на ее остров моряков в свиней. Одиссей отправляется к дому волшебницы и просит вернуть его спутникам человеческий облик. Богиня соглашается, но предлагает герою остаться с ней и разделить ее любовь. Одиссей принимает предложение и в течении года живет на острове, а затем, по настоянию своих товарищей просит отпустить его на родину.

Мать Кирки Геката также поминается в комиксе: «*I traded my soul for the power of the goddess Hecate*». В греческой мифологии она - богиня ночи и повелительница мрака. Геката властвует над всеми приведениями и чудовищами, ночными видениями чародейством. Греки считали, что богиня блуждает во тьме со своими постоянными спутниками совами и змеями, освещая себе путь тусклым факелом. Именно она посылает на землю ужасы и кошмарные сны.

Деметра - богиня плодородия и земледелия, ярче всего описана в мифе о похищении Персефоны Аидом. Безутешная Деметра отправилась на поиски своей дочери, приняв облик смертной женщины. Пока она путешествовала, земля перестала родить и начался голод. Тогда Зевс приказал вернуть Персефону матери. Не забыв свою жизнь в подземном царстве, богиня стада проводить летние месяцы на земле, а зимние со своим супругом. В комиксе Деметра упоминается как второстепенный персонаж: «*She doesn't want to live, Demeter*».

В одной из глав, Диана обращается за советом к мойрам («*Sisters of fate*») - богиням судьбы по представлениям древних греков. Первоначально, судьба воплощалась в каком-либо фетише, являвшимся носителем жизненных сил. Но, с течением времени, анимистические представления укрепились и

магическая сила, заключенная в предмете, стала представляться самостоятельным божеством, имеющим собственную волю. Мойры - дочери богини ночи Никты, существа, не имеющие четкого антропоморфного облика, представлявшие рок и судьбу.

Также, в сюжете появляется богиня Артемида: «*We are nor without mercy, Artemis*». В греческой мифологии она – богиня охоты, дочь Зевса и сестра-близнец Аполлона. По преданию, все свое время она, вооруженная луком и стрелами, проводила, охотясь в окружении нимф.

Одной из богинь, покровительствующих главной героине, является Афина, к которой Диана часто обращается в своих молитвах: «*Athena... goddess... I call upon your wisdom at our hour of battle*»; «*Athena... goddess of wisdom... divine mother... please bring me home*», «*Athena, forgive me...*». Афина - древнегреческая богиня войны и победы, покровительница знаний и искусств. По преданию, Зевс тайно женился на nereиде Фетиде. Боясь, рождения сына, превосходящего его по силе, бог проглотил свою беременную жену. Через некоторое время, созревший плод оказался у него в голове, откуда, с помощью Гефеста, разрубившего топором голову отца, появилась Афина в полном вооружении.

В образе Афины также важна графическая составляющая: богиня изображена как молодая женщина, вооруженная копьем; ее сопровождает сова (в классическом искусстве - символ мудрости) (см. приложение №1).

Богиня войны также влияет на судьбу героев комикса, является к ним в своем земном облике, дает советы, а иногда и поворачивает действие в нужном ей направлении: «*Athena: but you seem to have forgotten, or perhaps chosen to ignore that I am also the goddess of war, and the goddess of strategy...*»; «*The virgin spear was made for Athena herself*». Почитаемая всеми войнами, она становится единственной женщиной, которую Зевс допускает к гаргарейцам - племени мужчин, созданных верховным богом для контроля амазонок: «*The goddess Athena shall be the only woman permitted here. You live again in her honor*».

Решив наказать амазонок, в комикс-вселенной Чудо-Женщины, Зевс решает создать племя, состоящее только из мужчин и называет их гаргарейцами: «*I call you gargareans. I call you Olympians*». В их главе он ставит Ясона («*You are named Jason, my son. You long ago captained a ship called the Argo.*»), Евфема («*You know our quest, son of Poseidon*»; «*His name is Euphemus. And he is the son of Poseidon*») и Ахиллеса («*Behold Achilles, king of the Olympians*»).

В греческой мифологии Гаргарейцы - племя мужчин, иногда вступающее в отношения с амазонками, чтобы предотвратить вымирание обоих племен. По свидетельствам историков, это племя существовало на территории современной Чечни, Ингушетии и Грузии.

Ясон, ставший предводителем нового племени, известен по мифу об аргонавтах. Царь Пелей, опасавшийся, что племянник свергнет его с трона, отправил Ясона добывать золотое руно. Испытав множество приключений, герой добыл руно, победил дракона и, вернулся домой. Так и не став царем, престарелый герой забрел однажды на причал, где стоял его легендарный корабль Арго. Вдруг, гнилая мачта обломилась и обрушилась на Ясона, тут же упавшего замертво.

Во всех приключениях Ясона сопровождал его друг, сын бога Посейдона Евфем.

Ахилл - в греческой мифологии один из величайших героев Троянской войны. Сын морской богини Фетиды, он был практически неуязвим. По одним из источников, мать опускала его в воды реки Стикс, держа за пятку, таким образом, сделав своего сына практически бессмертным. Бедующего героя воспитал кентавр Харон. Погиб Ахиллес в Троянской войне, когда стрела, пущенная Парисом, попала ему в пятку.

По ходу сюжета главная героиня встречается мифологических существ, как, например, Медузу Горгону. Она является одним из второстепенных персонажей: «*Medusa*». Н.А. Кун, переложил миф о Медузе в своей книге «Легенды и мифы древней Греции»: В незапамятные времена сестры-

горгоны были красивыми морскими девами. Увидел однажды Медузу владыка морей Посейдон и полюбил ее, но это не понравилось олимпийцам, особенно, богине-воительнице Афине. Она обратила Медузу и ее сестер в ужасающих крылатых чудовищ, покрытых чешуей, со змеями вместо волос и огромными, торчащими изо рта, желтыми клыками, после чего сестры укрылись на отдаленном острове. Все быстро позабыли о былой красоте горгон и с нетерпением ждали, когда же явится герой, который избавит мир от отвратительной Медузы, под взглядом которой все живое становится камнем. Сразиться с чудовищем выпало на долю сына Зевса – Персея. Получив в дар от богов кривой меч и круглый блестящий щит, герой отправляется на поиски горгон. Войдя в их убежище, Персей обратил внимание на отражение в щите и понял, что таким образом можно смотреть на горгон. Наконец, обнаружив нужную из сестер, герой обезглавил ее [21; С.101]. В сюжете графического романа, Медуза также предстает змееволосым чудовищем с ядовитыми слезами: «*The poison... made from the tears of the Medusa*».

В одном из эпизодов упоминается Минотавр: «I was fighting Minotaurs while you»; в греческой мифологии - чудовище с телом человека и головой быка, обитавшее на острове Крит. Он сын Пасифаи, супруги царя Миноса и, по одной из версий, Посейдона. Минотавр жил в подземном лабиринте, построенном Дедалом по просьбе царя. Минос, подозревавший афинского царя Эгея в убийстве одного из своих сыновей, попросил богов наслать на город чуму. Чтобы избавиться от проклятия, афиняне должны были каждый год посылать на Крит семь юношей и семь девушек. Царевич Тесей решил избавить свой народ от уплаты кровавой дани и уничтожить Минотавра. Заменив собой одного из юношей и заручившись поддержкой влюбленной в него Ариадны он проник в лабиринт и победил Минотавра.

Одним из легендарных монстров, нападающих на главную героиню комикса, стал Кракен («*Kraken*»). Это мифологическое морское чудовище,

являющееся, по одной из версий - демоном, по другой - сверзарзумом, выглядящее, как гигантских размеров головоногий моллюск.

В одном из эпизодов, мать Дианы Ипполита показывает грифонов другу своей дочери: «*Well, you know how it is with griffins*». В мифологии они – «собаки Зевса», крылатые чудовища с телом льва и головой орла.

В одном из выпусков говорится о Трое. Главная героиня сравнивает масштаб разрушений, причиненных амазонками Вашингтону с Троянской войной: «*It took my sisters mere hours to do to Washington dc what took the ancient Greeks ten years to do to Troy*». Наиболее полное изложение событий содержится в поэмах «Илиада» и «Одиссея» Гомера. В первоисточнике Троя - могущественный город, окруженный, построенной Посейдоном и Аполлоном, стеной. По преданиям, война против Трои продолжалась десять лет и началась с квази-исторического факта - похищения прекрасной Елены сыном троянского царя Парисом. Прибыв в Спарту, царевич влюбился в жену царя Менелая и уговорил ее бежать с ним. Оскорбленный правитель Спарты обратился за поддержкой к своему брату Агамемнону и развязал войну против Трои. Спустя десять лет кровавых сражений, город был взят хитростью: Одиссей приказа построить гигантского деревянного коня, внутри которого прячутся храбрейшие из греков, остальные же сжигают лагерь и отплывают за пределы видимости. Выйдя из города, троянцы обнаруживают статую и решают привезти ее в город, для чего разрушают часть стены. Ночью греки покидают свое убежище и огнями подают сигнал о том, что их хитрый план сработал. Тогда, недалеко отплывшие корабли возвращаются, и солдаты захватывают город.

Следует отметить, что в ходе археологических раскопок было доказано, что ахейцы действительно напали на богатую и процветающую Трою, так что часть описанных в мифах событий можно считать правдой.

В серии графических романов о Чудо-Женщине имеют свое отражение не только мифы древней Греции, но также египетские, скандинавские и гавайские. Например, в одном из эпизодов Диана обращается за помощью к

Одину и Тору, о которых подробнее будет сказано во второй части данного исследования: «*Mighty Wodinaz, I beseech thee... - Call me Odin, child*»; «*Every touch is like a full swung from Thor's hammer*».

Кроме него, главная героиня обращается к египетской богине Баст, но та отказывает Диане: «*Lady Bast, if only I may ask you*». В верованиях древних египтян она - богиня радости и веселья, чаще всего изображаемая с головой кошки.

Своей последней надеждой Чудо-Женщина считает гавайского бога Кане Милохаи, который соглашается помочь героине в обмен на ее преданность: «*Kane Milohai, god o the sky and the heavens*»; «*Kane Milohai, father of the Earth and Heavens, please hear your servant. I am without a compass and cannot see the Sun. I ask of thee the allowance to complete my task, before the soul that I am gone*»; «*Bless and keep you, Kane Milohai, kindest of all gods*»; «*Your followers say you created the heavens, Kane Milohai*». В гавайской мифологии он один из второстепенных богов.

После того как Зевс убивает Кане, его дочь - огненная богиня Пеле решает отомстить и уничтожить Диану, так как считает, что ее отец погиб из-за того, что помогал Чудо-Женщине.

«*Goddess Pele*»; «*Pele, mistress of the volcano*». В гавайской мифологии - повелительница вулканов. Она может принимать различные обличия, как например ребенка, молодой девушки, старухи, собаки или пламени.

Кроме отсылок к мифологии, в тексте графического романа встречаются аллюзии на явления христианской культуры. Так, например, одного из монстров, с которым сражается Диана, считают Дьяволом: «*Heaven help us, it looks like the devil himself*». В священном писании он - верховный дух зла, властелин Ада и подстрекатель людей к совершению грехов. Их битву с Чудо-Женщиной называют Судным днем: «*I think it's the devil. You hear me? I think this is judgment day*». Согласно Евангелию от Матфея, Апокалипсис наступит после второго пришествия Христа, когда он начнет вершить Страшный (т.е. необратимый) Суд. Единственным критерием для

разделения людей будет наличие любви в отношении своих близких, как будто каждый из них является Богом.

Помимо отсылок к различным религиозным течениям, для полноценного понимания сюжета также важны аллюзии на явления массовой культуры, а так же на комиксы других серий вселенной «DC». Так, например, в одной из сцен Диану называют Зеной, намекая на героиню популярного в 90-х годах сериала: «*It's Xena, warrior Princess, come ta' save the day*»; «*I do not know this Xena person. I am...*». Впервые, Зена, как персонаж, появилась в одной из серий «Удивительных странствий Геракла», а впоследствии стала героиней собственного телесериала, в котором она боролась против тирании и зла, чтобы искупить свое темное прошлое, защищая невинных и слабых.

В одном из выпусков фигурирует Корпус Зеленых Фонарей («...*or face the wrath of the green lantern corps!*»; «*Holy crap, Diana! Aren't the green lanterns supposed to be the good guys?*») - вымышленной организации межгалактических сил, поддерживающих порядок во вселенной. Они бессмертны и, согласно хронологии комиксов, существуют уже бее трех миллиардов лет. Каждый член Корпуса обладает кольцом силы, которое дает им практически безграничные возможности.

Кроме того, упоминается корпорация ЛексКорп: «*This is a lexcorp model...*». Во вселенной «DC» - компания богатого и психически нездорового Лекса Лютора, злейшего врага Супермэна.

Также, немаловажны отсылки к произведениям мировой художественной литературы. Так, в одном из выпусков, Чудо-Женщина встречает Беовульфа («*Beowulf*»), героя англосаксонской эпической поэмы, действие которой проходит в Скандинавии, до переселения англов в Британию. По сюжету, народ конунга Хродгара страдает от нападений чудовища по имени Грендель, истребляющего лучших воинов. Известный своими воинскими умениями военачальник Беовульф решает сразиться с Гренделем и в одиночку побеждает его. Тогда, из воды поднимается еще более опасное чудовище - мать Гренделя, которую герой также побеждает.

Во второй части поэмы Беовульф вступает в поединок с драконом, побеждает его, но получает смертельную рану и погибает.

В комиксе, Чудо-Женщина просит Беовульфа помочь ей сразиться с чудовищем, которого сама она называет Дьяволом, но герой предпочитает звать его Гренделем («*But have either of you noticed that Grendel seems to have disappeared*»; «*Where is Grendel?*»). Интересно заметить, что Диана спрашивает Беовульфа, к какой религии он принадлежит: «*There is some debate about you, lord. About whether you are Christian or pagan*». Известно, что на поэму повлияли две религии: основной сюжет сложился в дохристианскую эпоху, однако, с течением времени, претерпел изменения. Так, например, Грендель называется потомком Каина, а сама поэма может трактоваться как аллегория вселенской борьбы добра и зла.

В одном из эпизодов, чудовище по имени Геноцид называют «новым Прометеем»: «*Genocide is the new Prometheus, Diana*», отсылая читателя к роману Мери Шелли «Франкенштейн, или новый Прометей». Название апеллирует к мифу о Прометее, создавшему людей из земли. Как и существо, созданное доктором Франкенштейном, Геноцид - неконтролируемо агрессивный монстр, составленный из оживленных частей трупов.

Кроме того, в комиксе встречаются отсылки к сказке о Белоснежке: «... *then she shouldn't have taken a bite from a poisoned apple*», «*That's not her real name, you know. Her real name is Snow White*». В сюжете появляется не сама Белоснежка, а ее антагонист - Злая Королева: «*She actually is the nightmare from the children's fables of an untold number of worlds*», «*And of all the characters on every world, she hates one most of all. The princess. Raven hair and ruby lips. Snow white. The person she believes me to be. The girl who made her dance in iron shoes hot from the fire*». В сказке братьев Гримм, Белоснежка наказывает королеву, заставляя ее надеть раскаленные туфли: «И вымолвила тогда злая женщина свое проклятье, и стало ей так страшно, так страшно, что не знала она, как ей с собой справиться. Сначала она решила совсем не идти на свадьбу, но не было ей покоя — хотелось ей пойти и посмотреть на

молодую королеву. И вошла она во дворец, и узнала Белоснежку, и от страха и ужаса как стояла, так на месте и застыла.

Но были уже поставлены для нее на горящие угли железные туфли, и принесли их, держа щипцами, и поставили перед нею. И должна была она ступить ногами в докрасна раскаленные туфли и плясать в них до тех пор, пока, наконец, не упала она мертвая наземь» [14; С.264].

Также, в комиксе встречаются отсылки на сказки Шарля Перро «Золушка» и «Пряничный домик»: «*And now I do something I've wanted to do since I first saw Cinderella*»; «*I'll see your friends in the oven at the house of sweets*». «Золушка» - западноевропейская сказка, наиболее популярная под редакциями Ш. Перро и братьев Гримм. Она рассказывает историю о бедной, но доброй и красивой девушке, которая с помощью феи попадает на бал и знакомится с принцем и влюбляется в него. Вынужденная сбежать, она теряет хрустальную туфельку, которую находит принц и решает найти так понравившуюся ему красавицу. Он созывает всех девушек своего королевства и приказывает им примерить туфельку. Башмачок подходит только Золушке и принц женится на ней. Сюжет данной сказки является одним из наиболее популярных и имеет более тысячи вариантов в фольклоре разных народов.

«Пряничный домик» - сказка Ш. Перро, повествующая о брате и сестре, родители которых, были очень бедны, дети часто недоедали. Однажды, отправившись в лес, они нашли пряничный домик, окруженный садиком из конфет. Дети не смогли устоять перед искушением и решили наесться сладостей досыта. Но, в решающий момент, вернулась хозяйка дома - злая ведьма и решила съесть детей. Она сумела схватить мальчика, а старшая сестра смогла убежать и затаиться поблизости. Полуслепая, ведьма решила, что ребенок слишком худой, для того, чтобы его есть, и нашла откармливать мальчика. Сестра предупреждала его, чтобы он ничего не ел, но, изголодавшийся ребенок не послушался и, вскоре, поправился. Тогда, дети решили обмануть колдунью: мальчик должен был протягивать ведьме

тонкую палочку вместо своего пальца, чтобы колдунья думала, что ребенок все еще слишком худой. Но ведьма не поняла, что ее обманывают, тогда, старшая сестра хитростью заманила колдунью на лопату и засунула ее в печь.

## **2.2 Использование аллюзий в серии комиксов Thor**

Тор, иногда именуемый как Могучий Тор - вымышленный персонаж, из комиксов компании «Marvel». Тор основан на образе бога из германоскандинавской мифологии. Его авторы в «Marvel» - редактор С. Ли, сценарист Л. Либер и художник Д. Кёрби, а первое появление приходится на комикс «Journey into Mystery» №83 в 1962 году, название которого позже было изменено на «Thor». Тор обладает способностью призывать молнии, божественной силой и выносливостью, невероятным зрением и способностью слышать любые звуки даже в космическом вакууме. Его оружием является молот Мьёлнир, имеющий особые свойства: его может поднять лишь достойный, он возвращается в руки своего хозяина с любого расстояния, а также многократно усиливает способности Тора к управлению погодой.

Прежде чем переходить непосредственно к поискам аллюзий на мифологию в серии комиксов «Thor», имеет смысл изучить строение вселенной по космологии древнескандинавского эпоса.

Мидгард (Midgard) – согласно германоскандинавским сказаниям, в центре вселенной находится мир людей, которому постоянно грозит опасность. Сложный баланс между полюсами, которые являются основой Мидгарда, легко может быть разрушен, если это случится, силы хаоса наводнят землю принося лишь смерть людям. Мидгард был создан Одином и его братьями из тела убитого ими великана Имира: кровь его стала морями и озерами, череп - небом, мозги - облаками, волосы - деревьями, скелет - горами, зубы и челюсти - скалами и камнями.

Муспельхейм (Muspelheim) - на юге находятся силы хаоса и разрушения. Невероятная жара Муспельхейма очень скоро сожжёт мир и превратит его в прах. Именно здесь ожидает своего часа великан Сурт.

Нифльхейм (Niflheim) - мир льда на отдаленном севере. Там покоится семя жизни. Когда жара Муспельхейма превратит лед Нифльхейма в поток воды, начнётся создание жизни.

Асгард (Åsgard) - на горе в середине вселенной, высоко над миром людей, находится мир богов. Светящиеся залы богов кружатся в небе подобно звездам. Лишь храбрые сердцем, смогут подняться в небо к дворцам Асгарда. Они смогут укротить радугу и будут бороться бок о бок с богами в конце эры.

Хель (Helheim) - мир, полностью принадлежащий тёмной богине. Находясь ниже всех остальных, именно он таит невероятные опасности и тёмные таинства.

Ванахейм (Vanaheim) - этот мир населён расой древних богов, бережно хранящих секреты волшебства и магии.

Йотунхейм (Jotunheim) - где-то за границей известного мира, на востоке от Мидгарда, холодный мир, населенный гигантами.

Свартальвхейм (Schwarzalbenheim) - мир обитания гномов – лучших кузнецов. Глубоко внизу под землёй они создают сокровища богов. Они используют металлы из вен земли и создают самые драгоценные вещи. Свартальвхейм находится между Мидгардом и Хель.

Юсальфхейм (Ljusalfheim) - этот мир населён существами невероятной красоты. Именно этот мир является сосредоточением всего самого прекрасного. Лессальвхейм находится между Асгардом и Мидгардом. В графическом романе, как и в легенде, вселенная состоит из девяти миров: *«No, I have searched for her essence through the nine worlds»*; чаще всего упоминаются Мидгард (*«Midgard»*), Асгард (*«Asgard»*; *«Asgard. Home of the mighty Norse gods. To enter the kingdom is not an easy task. We must first cross Bifrost, the mystic Rainbow Bridge, the sole entrance to the eternal city and its*

*surrounding lands. We may only cross the shimmering expanse into Asgard if given pass by the ever-vigilant Heimdall, guardian of the Bridge», «And we stand with Asgard. Despite Asgard never standing with us»)* и Йотунхейм («*Jotunheim*»).

«*Great tree*» и «*Bless the branches of Yggdrasill*» - прямые отсылки к великому дереву Иггдрасиль, в виде которого древние скандинавы представляли себе модель вселенной. Согласно описаниям, Иггдрасиль покоится на трёх корнях. В Младшей Эдде Снорри Стурлусона один из корней уходит к асам в Асгард, второй - к великанам в Ётунхейм, третий - в Нифльхейм. Под первым из корней расположен источник Урд, у которого живут три норны. Их зовут Урд («судьба»), Верданди («становление») и Скульд («долг»), они поддерживают вечную свежесть и молодость дерева. Под вторым корнем бьёт источник мудрости, возле которого живёт грозный великан Мимир, он стережёт воды источника и никому не даёт из него напиться. По легендам, Один отдал свой правый глаз, чтобы испить воды из этого источника. Под третьим корнем - источник Хвергельмир, из которого вытекают все подземные реки.

Самый поздний миф рассказывает о мудром орле на верхушке ясеня, меж глаз которого восседает ястреб Ведрфельнир, о четырёх оленях на его ветках и о драконе Нидхёгге в колодце Хвергельмир, подгрызающем его корни.

Так как данный графический роман основан на скандинавской мифологии, в нем часто упоминается Рагнарёк - конец света: «*Whichever it was, what happened next will be recalled until the day of Ragnarok*»; «*And would not again subject them to the cycle of pointless death and rebirth that is Ragnarok*»; «*The cycle of Ragnarok was that happened to you. It's not who you are. You did break the cycle in which the asgardian gods were trapped. Your will is now your own, the future yours to write*»; «*Loli: my purpose in my prior life was to bring about Ragnarok*»; «*Then 'tis truly Ragnarok*». Согласно скандинавской мифологической концепции, это версия апокалипсиса,

представляющая собой битву богов с силами тьмы. Согласно древним пророчествам, в день Рагнарёка волк Фенрир станет свободным и проглотит Солнце, погрузив мир во тьму, а когда из глубин всплывёт огромный змей Ёрмунганд, море выйдет из своих берегов. С ними по одну сторону встанут огненный великан Сурт, который выжжет землю, повелительница загробного царства Хель и коварный бог Локи вместе с великанами - гримтурсенами и ётунами. Из Хельхейма приплывает корабль, несущий на себе мертвецов - Нагльфар.

Против них выступят все асы во главе с Одином и все эйнхерии, которых призывает страж богов Хеймдалль, трубя в Гьяллархорн - «громкий рог».

Битва будет проходить на равнине Вигридр. Один сразится в битве с волком Фенриром и будет им убит, но сын Одина Видар тут же разорвёт пасть волка (или, по другой версии, пронзит его мечом). Тор сойдется в схватке со змеем Ёрмунгандом и убьёт его, но и сам падёт под действием его яда. Бог Фрейр сразится с Суртом и, отдав свой меч слуге Скирниру, погибнет; Хеймдалль - с Локи. Видя, что ни одна из сторон не сможет одержать вверх, великан Сурт соберёт всю мощь подвластного ему огня и обрушит её на землю, закончив, таким образом, великую битву.

В данном комиксе Рагнарёк предстаёт не как естественное течение событий, а как способ удержания людей под контролем богов.

Как и в легендах, отцом Тора является Один, правитель Асгарда: «*Odin, the all-father, King of all Asgard*»; «*Odin's rule extends far and wide across the Nine Worlds, His attention is often required on many matters and in many places at the same time I'll never be worthy enough to lift Mjolnir, the mighty hammer of Odin. You are wrong, Thor. Sif and I weren't laughing because of you couldn't lift the hammer*»; «*You and Odin were total jersk, queen Freyja*»; «*Make war with Odin, Father of all*»; «*Odin's power is great - but he cannot defend against us all. If we destroy Midgard - a universe lives*»; «*Who dares take the life of Odin Borson*»; «*But what power remains in the Odins' spell.... When Odin himself is gone?*». В

религии древних скандинавов Один (или Водан) - верховный бог, творец мира, а также бог войны. Особенно был популярен викингов, которые считали, что особенно доблестные из них, после смерти в бою попадут в Валгаллу, крытый серебром чертог, в котором павшие воины вечно пируют и рассказывают своих победах. В комиксе Валгалла также упоминается как чертог, в котором пируют павшие в бою воины: «*Doors of Valhalla*»; «*For thou art warriors all. And I will see thee in Valhalla*»; «*We honor these brave warriors as they join our forefathers in Valhalla*»; «*How goes the battle? Are we to see more warriors grace these proud hall?*». В скандинавской мифологии - палаты Одина. Валхалла входит в комплекс дворца верховного бога, считалось, что она находится рядом с ясенем Иггдрасиль. Попасть в нее могут только избранные, павшие смертью, достойной воина.

Чаще всего Один изображается одноглазым седобородым старцем в синем плаще, чье лицо скрыто капюшоном или широкополой шляпой. Свой глаз он отдал Мимиру, хозяину источника великой мудрости, чтобы сделать всего один глоток из него; за дар ясновидения Один, пронзенный собственным копьем, девять дней висел на мировом древе Иггдрасиль, а после этого, от своего деда по материнской линии получил магические руны.

Супругой Одина была Фригг (Фригга или Фрейя), также упоминаемая в серии графических романов о Торе: «*All-mother Freyja*»; «*Frigga, I understand your fears*».

Главный герой одноименной серии комиксов - Тор, практически полностью воплощает образ бога грома, данный в древнескандинавских легендах. Он - сын Одина и Фрей, брат Локи, повелитель молний, бог бурь и плодородия. В эпосе он описан как крупный, рыжий мужчина, обладающей невероятной силой. В его снаряжение входили: волшебный молот Мьельнир («*We are both children of Mjolnir*»), железные рукавицы, без которых невозможно было удержать раскаленную рукоять, а также, удваивающий силу пояс. Молот – символ созидательных и разрушительных сил всегда попадал в цель и возвращался в руку своего хозяина. Практически

всемогущий он, однако, не смог остановить Рагнарёк. В комиксе, Тор изображен как высокий, крепкий мужчина со светлыми волосами, неизменным атрибутом которого является боевой молот (см. приложение №3). Герой с гордостью заявляет о своем происхождении: *«You're the son of Odin. It's your destiny to wield the hammer and rule all of Asgard someday»*; *«I am the son of Odin»*; *«And that, as you probably know, is Thor. Son of Odin. Thunder god»*; *«I am Thor! Son of Odin. God of thunder, who commands the lightning and the storm»*; *«Where there is Thor, there is Asgard»*; *«The proud lion of Asgard...»*.

Тора сопровождают друзья: Бальдар (*«Balder's right»*; *«And there is no need for modesty here, Balder. It's you who are beloved across Asgard, by all creatures large and small»*; *«Though you are beloved by all creatures in Asgard, love is that may one day be your downfall»*) и леди Сиф (*«Listen to Sif. Everyone in Asgard knows that you are our future king»*, *«You know Sif and I would follow you through the gate of Hel, Thor»*).

Сиф в германо-скандинавской мифологии - богиня плодородия, супруга бога грома Тора. Считалась второй, после Фрейи, по красоте. По легенде, Локи из зависти к Тору прокрался ночью к спящей богине и остриг ее наголо. Догадавшись о том, кто мог так поступить с его супругой Тор был готов убить брата, но тот поклялся, что исправит совершенное. Локи отправился в страну гномов и попросил их выковать для Сиф новые волосы. Братья Ивальди с удовольствием согласились выполнить просьбу бога и создали для Сиф длинные и густые волосы, которые стоило только приложить к голове, как они прирастали к голове и начинали расти, хотя и были сделаны из чистого золота.

Родной брат Сиф бог Хеймдалл, сын Одина и страж богов, обитающий у края мира, в комикс-вселенной Тора, как и в эпосе, охраняет Радужный мост: *«Your senses are keen, Lady Sif, much like those of your brother Heimdall»*. Первоначально он был всеведущим богом неба, слышал, как растет трава и

видел за сотню миль. Он - владелец золотого рога Гьяллархон, звук которого возвестит о начале Рагнарёка.

В скандинавской мифологии Бальдар - любимый сын Одина и Фригг. Его называли мудрым и смелым, а добрая душа его излучала свет. Его любили все обитатели Асгарда, но однажды, провидица предсказала, что Бальдар падет от руки собственного брата, слепого бога Хёда. Обеспокоенная Фригга взяла клятву у всех существ и растений девяти миров, что они никогда не причинят вреда ее сыну. Исключением стал только побег омелы, о чем узнал коварный бог Локи. И, когда боги развлекались метаньем копья в ставшего неуязвимым Бальдара, он подсунул слепому Хёду прут из омелы. Побег пробил грудь Бальдара и герой погиб. Царица подземного мира Хель согласилась отпустить сына Одина только если все живое будет оплакивать погибшего. И вскоре, рыдали даже камни и только старая великанша Тёкк отказалась плакать, так, Бальдар навсегда остался в царстве мертвых.

В комиксе, как и в эпосе, миром мертвых правит дочь бога Локи Хель: *«Thor, you're too young to feel Hela's touch»*. В скандинавской мифологии она хозяйка подземного царства вечного холода и болезни Нифльхель. Ее братья, волк Фенрир и змей Ёрмунганд одни из ключевых персонажей грядущего Рагнарёка. Перед смертными Хел предстает в образе полуразложившейся женщины. Ее подданными становились все, кто умер от хвори и старости или бесславно погибли в бою.

Сводный брат Тора Локи появляется в комикс-вселенной в двух воплощениях: как мужчина и как женщина: *«Except possibly your black-hearted brother, Loki. That trickster brings nothing but trouble whenever he's around»*; *«Loki is my half-brother, adopted by Odin when we were young, but he is still part of my family»*; *«Odin's other son has come out to pay as well»*; *«You'll always be a liar! The trickster! The villain»*; *«My son Thor is lost – but Loki has risen to become his equal at last»*. Согласно древнескандинавскому эпосу он зловредный бог, любящий менять обличия. Он начинал как безобидный

шутник, но, со временем, стал настоящим воплощением зла, приблизившим Рагарек. Однако, не смотря на отрицательные качества, его ум часто выручал богов из смертельной опасности, а порой, Локи мог пожертвовать жизнью ради любого бога Асгарда.

В одном из эпизодов, повествующих о молодости главного героя, появляется воительница Брунгильда («*Brunhilda*»). Согласно тексту «Песни о Ниелунгах», она являлась королевой Исландии, по другой версии Брунгильда - валькирия, погруженная Одином в волшебный сон в качестве наказания за непослушание. Была пробуждена героем Сигурдом. Впоследствии, когда мужчина изменил ей, воительница добилась смерти возлюбленного, а затем покончила с собой.

Сигурд также появляется на страницах произведения: «*Lorelei, the sorceress and Sigurd, the first hero!*». Он - один из важнейших персонажей «Песни о Нибелунгах», он наделен всеми чертами идеального эпического героя: он благороден, храбр и учтив. Следует заметить, что спутницу Сигурда - Лорелею часто ошибочно приписывают к древнескандинавскому эпосу. На самом деле она - центральный персонаж романтической поэзии, литературную жизнь ее образу дал немецкий поэт Клеменс Брентано в своей стихотворной балладе «Лорелея». Она, по одной из версий, колдунья, русалка, равнодушно губящая людей, по другой - это несчастная женщина, тяготящаяся своей волшебной силой. Устав от жизни, она сама приходит к епископу и просит наказать ее, но плененный красотой девушки, он приговаривает Лорелею к заточению в монастыре. По дороге девушка убегает от сопровождавших ее рыцарей и бросается с утеса в воды Рейна.

Среди легендарных существ, появляющихся в комиксе, можно выделить пикси, элементалей («*These ice pixies are some form of elemental*»), гоблинов («*Where I come from, goblins creep out of the night and carry children off the other worlds. The giant Kraken lurks in the deep, waiting to drag unsuspecting sailors down to Hel*») и крылатых коней («*Flying horses*»). В средневековой натурфилософии элементали считаются духами стихий; пикси

- небольшие создания из английской мифологии, разновидность фей или эльфов. Согласно скандинавской мифологии, валькирии, сопровождающие души павших в бою воинов в Валхаллу, путешествуют между мирами оседлав крылатых коней.

Обратившись за помощью к потомкам скандинавского колдуна, Тор заключает союз с воительницей Кримхильдой, пилотом Люфтваффе и рыцарю Тевтонского ордена.

Заметив на хвосте самолета свастику, воительница называет его Трискеле («*And here the Triskele*»). В скандинавской культуре - символ смерти и перерождения, бесконечности жизни. Следует заметить, что свастику можно отнести к Трискеле только по формальным признакам: как и любой солнцеворот, лучи символа расположены по кругу, но, если у свастики они загибаются под прямым углом, то у Трискеле лучи закручены в спираль (см. приложение №4).

Сир Магнус, рыцарь тевтонского ордена является одним из второстепенных персонажей, помогающих Тору сражаться со злом: «*Sir Magnus, Teutonic knight and devout Christian*». Тевтонский орден появился в период третьего крестового похода. Члены этого немецкого католического ордена считались одновременно рыцарями и монахами. Вступая в орден они давали три традиционных обета: целомудрия, бедности и послушания. Полностью завися от Папы Римского, они являлись его мощным орудием и не подчинялись владыкам тех государств, на которых находились их владения. В одних из своих речей сир Магнус упоминает Иисуса Христа: «*Who does not accept the endless love of our lord and savior Jesus Christ*». Он - центральная личность в христианском учении, в котором рассматривается как Мессия, ставший искупительной жертвой за грехи людей.

Еще одним помощником Тора стал немецкий летчик, временВторой Мировой Войны, Эрих: «*Complements of the Luftwaffe, Mein furer*». Люфтваффе - название военно-воздушных сил Германии.

В одной из глав графического романа упоминается Жанна д'Арк, как одна из самых известных женщин-воительниц: «*The french city of Orleans was christened with that name in 245 ad by the roman emperor Autelian. The people of old Orleans drove back the invading tide of barbarians led by Attila the hun, and survived the siege of orleans in 1429 through the intercessin of Joan of Arc*»; «*And who saw in Jeanne d'Arc a warriror queen born, touched be grace, power, and madness*». Жанна д'Арк, известная так же как Орлеанская дева - народная героиня Франции, в ходе столетней войны возглавила борьбу французского народа против английских захватчиков, в 1429 году она освободила Орлеан от осады. Впоследствии она попала в плен к англичанам, которые обвинили Жанну в ереси и в 1430 году предали церковному суду.

### **2.3 Влияние мифологических архетипов на читателя**

Опираясь на утверждение О. Ранка о том, что комикс является современным мифом нами было проведено исследование, основанное на признаках мифа, выделенных А.Ф. Лосевым [22; С. 94]:

1. Миф - это такое осмысление действительности, которое не ставит, а снимает проблемы.
2. Миф - это осмысление действительности в конкретно-чувственных образах.
3. Миф - это смысловое обобщение жизни.
4. Миф имеет личностную форму.

Рассматривая комикс с данной точки зрения, можно прийти к выводу о том, что его можно считать современным мифом. В первую очередь, в сюжете графического романа четко разделены положительные и отрицательные персонажи, их поведение не нуждается в дополнительных характеристиках. Причины негативных действий героев заложены в их природе. Положительные же персонажи, в свою очередь, не способны на плохие поступки, так как это противоречит их убеждениям.

Основываясь на конкретных чувственных образах, миф является самостоятельно удостоверяющей себя реальностью. Частая нелогичность сюжетов комиксов, в свою очередь, опровергается уверенностью читателей в правильности происходящего. По законам мифологического сознания, индивид верит в существование, обладающих сверхсилой, героев, возводя их в ранг новых богов и не подвергая их образ анализу, что напрямую приводит к третьему признаку мифа - обобщению действительности. Являясь не нуждающейся в критическом осмыслении формой сознания, миф, также, приписывает новые свойства предметам, наделяя их сакральными свойствами. Для поклонников графических романов такими артефактами могут считаться фигурки, изображающие героев, первые выпуски комиксов и другие атрибуты, связанные с данной субкультурой.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что супер герои возводятся в ранг новых богов, при этом наследуя специфические черты предшественников, а также заложенные в них архетипы.

В своей теории, К.Г. Юнг выделил две первичные группы архетипов: Аниму и Анимус. Несмотря на их функциональные и смысловые различия, большинство женских мифологических образов можно отнести к единому архетипу Анимы. В него входит большинство мифологических образов, таких как: земля (кормилица), судьба (старуха), заря (дева), тьма. В то время как в мужской архетип входят такие образы как мудрец, воин, колдун, герой. Каждый из них может нести в себе как положительные, так и отрицательные черты, подсознательно влияющие на читателя.

Например, бог Зевс представляет собой типичный архетип мудреца с его тёмной стороны. Согласно иерархии, предложенной Юнгом, мудрец находится на пограничном уровне с проказником. (см. приложение 5). В сюжете Зевс - бог, близкий к падению. стремясь сохранить свою власть он совершает отрицательные поступки: уничтожает других персонажей ради собственной выгоды (убивает Кане Милохаи, чтобы добыть сердце бога и

вложить его в оживленного Ахиллеса); вмешивается в жизнь людей (устраивает революцию на острове амазонок).

В сюжете можно выделить архетипы отправляющие читателя к образу Великой Матери. Таких как, например, Геи и Фригги. Фрейя в комиксе как и в первоисточнике является матерью всех богов, супругой мудрейшего из существующих богов Одина с которой тот делится своими планами. Архетип великой матери, как и архетип мудреца, находится в пограничном состоянии. Данные героини олицетворяют собой его положительные элементы.

Процессы формирования мифологических образов часто идут параллельно, а образы новых богов наследуют черты их предшественников. Приобретая божественные черты, герои комиксов переносят на себя архетипичные образы, например, Диана, заменяя собой богиню греческого пантеона Афину, перенимает архетип «воительницы». А Тор - персонаж комикса, отличный от Тора- героя эпоса, вживается в образ «героя».

Следует отметить, что архетипы, заложенные в аллюзиях на античную и скандинавскую мифологию подсознательно влияют на читателя. Неосознанно ассоциируя себя с тем или иным персонажем, индивид выбирает манеру поведения сходную с той, которую бы выбрал персонаж, а, следовательно, и архетип. Например, соотнеся себя с образом «великой матери», девушки могут проявлять такие качества как: жертвенность, верность, доброта, понимание. В то время как юноши, перенимающие на себя черты «героя» приобретают такие черты как мужественность, смелость, целеустремленность. Кроме того, на выбор манеры поведения индивида влияет выбор темной или светлой стороны архетипа.

Введенные в повествование мифологические персонажи являются второстепенными и, несмотря на их безусловное влияние на читателя, в первую очередь интересны главные герои, унаследовавшие черты богов-предшественников, а также их архетипы. Тогда как главные герой Тор и Диана, непосредственно влияют на свою читательскую аудиторию, прививая

им черты, свойственные светлой стороне архетипов «воителей», а именно честность, смелость, доброта, верность, самопожертвование и др.

## Выводы по главе 2

Проанализировав избранный нами материал исследования, мы пришли к нескольким выводам:

Во-первых, в данных комиксах наблюдается значительное использование аллюзий как из древнегреческой, так и из Скандинавской мифологии. Центральные сюжетные линии, главные и второстепенные персонажи, а также ключевые события полностью идентичны с их первоисточником, как например описание Рагнарёка как конца света в серии комиксов Thor.

Во-вторых, использование аллюзий плотно связано с теорией интертекстуальности. Авторы данных графических романов цитируют древнюю мифологию, опираясь на структуру повествования и на архетипы персонажей, так например Геркулес представлен в серии комиксов Wonderwoman, как спорный персонаж, не лишённый положительных и отрицательных черт, как и в оригинальном тексте мифа.

В-третьих, мифологические архетипы, введенные в сериях выбанных графических романов, напрямую влияют на формирование личности и ценностных установок читателей.

Наконец, столь частое употребление отсылок к первоисточнику позволяет заключить, что от читателя требуется достаточно высокий уровень межкультурной компетенции. В противном случае, он рискует не только упустить множество авторских отсылок, но и не понять главную сюжетную линию в полном объёме.

## **Заключение**

В ходе исследования нами было проанализировано 150 выпусков комиксов двух наиболее популярных издательств Marvel и DC, в которых нами было выявлено 148 аллюзий на античную мифологию и скандинавский эпос. Сюжет выбранных для исследования графических романов основывается на мифологии: в повествовании участвуют древнегреческие и скандинавские боги и герои. Исходя из этого, можно сделать вывод о том, что для всестороннего понимания сюжета современных комиксов, читателю необходимо обладать определенным уровнем межкультурной компетенции. Что подтверждает нашу гипотезу о том, что графические романы являются полноценными литературными произведениями, обращенными к взрослой аудитории.

Аллюзии, как один из основных элементов интертекста, активно используется в литературе постмодернизма. Требуя от читателя определенного уровня фоновых знаний, автор придает произведению дополнительную комплексность, тем самым определяя целевую аудиторию. В ходе исследований, нами был сделан вывод, что архетипы героев комиксов во многом схожи с архетипами героев мифов. Согласно теории интертекста, любое культурное явление нужно трактовать как текст. Из этого можно сделать вывод о том, что авторы выбранных нами современных графических романов обращаются к текстам мифов как источнику вдохновения.

Являясь креолизированным текстом, комикс опирается не только на непосредственно текстовое содержание, но и на графическое. Следовательно при изображении мифологических персонажей авторы опираются не только на текст мифа но и на произведения искусства визуально изображающие персонажей (античное искусство, фрески и скульптуры, классическое искусство, творчеству художников прерафаэлитов). Следовательно, от читателя требуются знания о мировой художественной культуре, которые помогут ему расшифровать символы графической составляющей комикса.

Опираясь на теорию об архетипах, можно сделать вывод о том, что формирование личности читателя во многом зависит от того, аллюзии на каких персонажей введены в повествование.

Основываясь на вышесказанном, можно заключить, что гипотеза, выдвинутая нами в начале исследования, была подтверждена. Современные графические романы имеют сложную структуру повествования, запутанный сюжет, во многом основанный на тех или иных элементах мировой культуры. Это требует от читателя серьезной работы с текстом и графической составляющей комикса. Перспективой работы можно считать изучение других видов комиксов (как, например, японскую мангу), а так же более детальную проработку аллюзий в других сериях комиксов «Marvel» и «DC».

## Библиография

1. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация. М.: Академия. 2003. 128 с.
2. Арнольд И.В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность. Изд. 2-е. М.: Либроком. 2010. 351 с.
3. Арнольд И.В. Стилистика современного английского языка: стилистика декодирования. М.: Просвящение. 1981. 294 с.
4. Арнольд И.В. Читательское восприятие интертекстуальности и герменевтика. СПб.: Образование. 1993. 376 с.
5. Барт Р. Мифологии. М.: 2008. 352 с.
6. Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности. М.: Искусство. 1979. 180 с.
7. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Издательство мордовского университета. 1975. 367 с.
8. Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. М.: Худож.Лит. 1986. 112 с.
9. Бахтин М.М. Человек в мире слова. М.: РОУ. 1995. 140 с.
10. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство. 1986. 445 с.
11. Виноградов В.В. О языке художественной литературы. М.: Наука. 1959. 360 с.
12. Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Книга по требованию. 1998. 480 с.
13. Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка. М.: Издательство литературы на иностранных языках. 1958. 458 с.
14. Гримм Я., Гримм В. Сказки. М.: Эксмо. 2002. 896 с.
15. Гюббенет В.С. Базы филологической интерпретации литературно – художественного текста. М.: Издательство МГУ. 2010. 208 с.
16. Гюббенет И.В. К проблеме понимания литературно-художественного текста: (На англ. материале). М.: Издательство МГУ. 1981. 110 с.

17. Гюббенет И.В. Основы филологической интерпретации текста. М.: 1991. 250 с.
18. Деррида Ж. Голос и феномен. Спб.: Алетейя. 1999. 208 с.
19. Кант И. Критика чистого разума. М.: Эксмо. 2006. 736 с.
20. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: ВолГУ. 2002. 183 с.
21. Кун Н.А. Мифы и легенды древней Греции. М.: Эксмо. 2009. 240 с.
22. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль. 2001. 429 с.
23. Малиновский Б. Научная теория культуры. М.: ОГИ. 2005. 184 с.
24. Новожилова К.Р. Стилистика повествовательного текста. Теоретические и исторические основы. СПб.: Издательство СПбГУ. 2007. 84 с.
25. Пивоев В.М. Мифологическое сознание как способ освоения мира. Карелия: 1991. 111 с.
26. Потебня А.А. Теоретическая поэтика. М.: Академия. 2003. 373 с.
27. Ранк О. Миф о рождении героя. М.: Ваклер. 1997. 298 с.
28. Сеше А. Очерк логической структуры предложения. М.: УРСС. 2003. 134 с.
29. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ: монография. Барнаул: Изд-во Алт. ун-та. 1999. 111 с.
30. Сорокин Ю.А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. М. 1990. 96 с.
31. Тухарелли М.Д. Аллюзия в системе художественного произведения. Тбилиси: Издательство КГПУ. 1984. 167 с.
32. Фатеева Н.А. Контрапункт интертекстуальности, или интертекст в мире текстов. М.: УРСС. 2000. 280 с.
33. Юнг. К.Г. Архетип и Символ. М.: Реабилитация. 2015. 336 с.
34. Johnstone В. Discourse analysis. Blackwell publishing.: 2002. 302 p.
35. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. NY.: Harper Perrenial. 1994. 180 p.
36. Schöpflin G. The functions of myth and a taxonomy of myths. London.: 1997. 200 p.

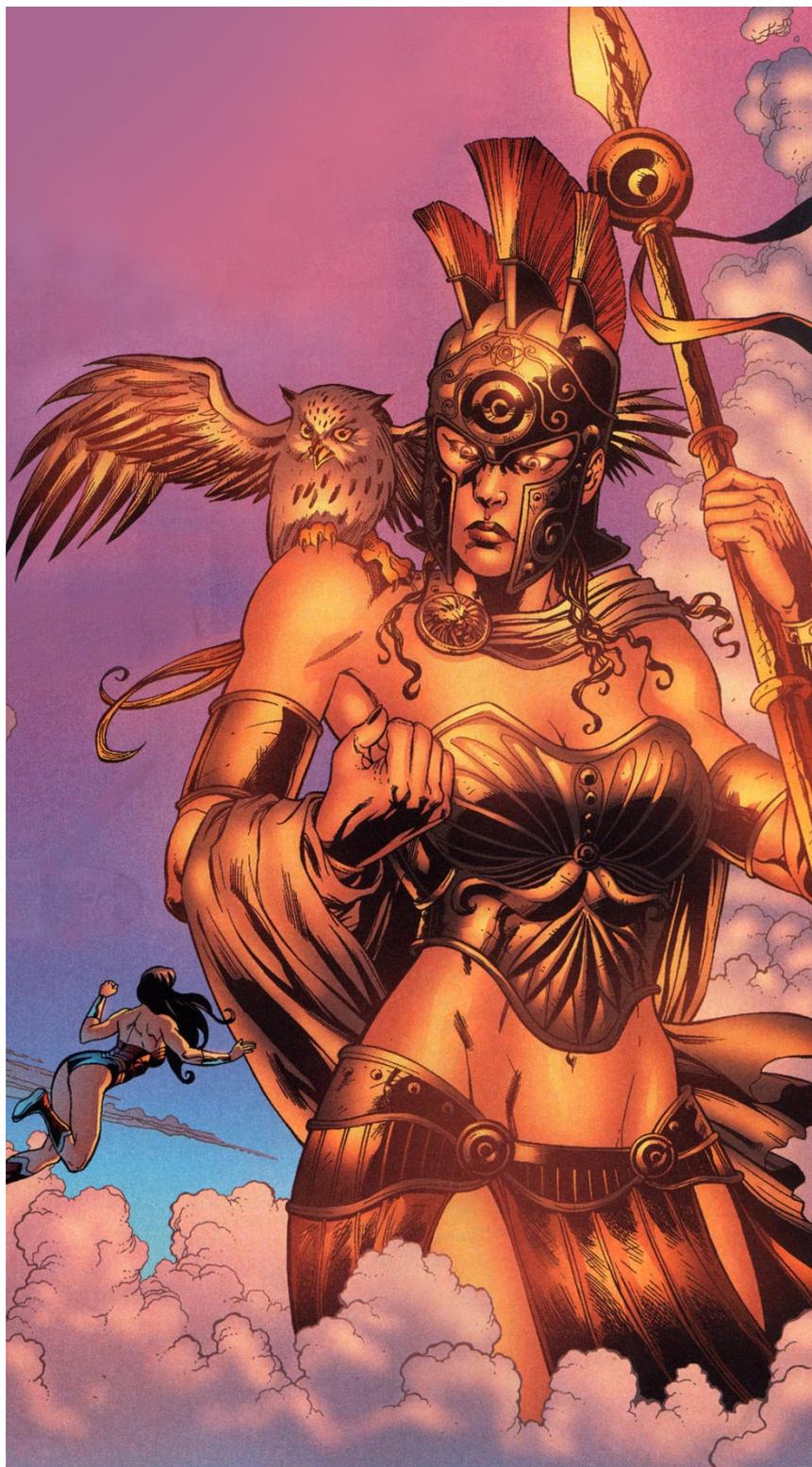
37. Арнольд И.В. Проблемы диалогизма, интертекстуальности и герменевтики: (В интерпретации художеств. текста) // РГПУ им. А. И. Герцена. 1997. С.10-13.
38. Ахманова О.С., Гюббенет И.В. Вертикальный контекст как филологическая проблема. // Вопросы языкознания. 1977. №3. С.47-54.
39. Белова Т.М. Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов // Вестник кемеровского государственного университета. 2015. С.132-136.
40. Беляев Д.А. Интерпретация сверхгероической тематики в комиксе «Хранители» как например постмодернистского переосмысления идеи сверхчеловека // Аналитика культурологии. 2012. С.132-135.
41. Гречушников Т.В. Литературный комикс в литературном контексте // Вестник Тверского Государственного Университета. Серия: филология. 2014. С.288-291.
42. Гринберг И.С. Семиотика комикса // Человек в мире. Мир в человеке: актуальные проблемы философии, социологии, политологии и психологии. 2013. С.25-30.
43. Денисова А.А. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности // Аналитика культурологии. 2011. С.56-57.
44. Дмитриева Д. Г. Между Готэмом и Метрополисом: Образ Нью-Йорк в комиксах о супергероях 1938-1945 гг // Теория и практика общественного развития. 2013. С. 259-260.
45. Захаров В.С. Мифологические мотивы и образы в комиксах // Челябинский гуманитарий. 2013. С.38-41.
46. Золотницкий Д. Врата Миров: Фантастические комиксы // Мир фантастики. 2007. № 45. С.31-36.
47. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог, роман // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. 2000. С.427-457.

48. Лахин А.А. Комикс как издание: Особенности и судьба на современном рынке // Книга в современном мире: проблемы чтения и чтение как проблема. 2014. С.131-135.
49. Лотман Ю.М. Текст в процессе движения: Автор — Аудитория, Замысел — Текст // Языки русской культуры. 1996. С. 18-25.
50. Максименко Л.А. Онтология космологических аллюзий // Вестник Башкирского университета. 2010. С.781-789.
51. Папкина Д.С. Типы литературных аллюзий // Вестник Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого. 2003. С. 78-82.
52. Резникова А.И. Принципы и критерии отбора комиксов для межкультурного обучения // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2014. С.132-134.
53. Семушкин А.В. Философия эллинизма в поисках универсальной мировоззренческой парадигмы // Глобализация и мультикультурализм. 2005. С.79-96.
54. Сычев И.Ю. Герой комикса и герой комикс-культуры // Челябинский гуманитарий. 2011. С.99-103.
55. Фатеева Н.А. Интертекст в мире текстов. Контрапункт интертекстуальности. 3-е издание. М.: КомКнига. 2007. С.140-153.
56. Френкель Л. Народ Книги в мире комиксов // Народ Книги в мире книг. 2015. № 114. С.44-52.
57. Христенко И.С. К истории термина «аллюзия» // Вестник МГУ. 1992. №. 6. С.39-43.
58. Христенко И.С. К истории термина «аллюзия» // Вестник Московского университета. 1992. № 6. С.42-43.
59. Щеглова Н.И. Евангелие от Иоанна: антонимия в аллюзиях как средство расширения смысла // Философия. Филология. Педагогика. Экономика. 2014. С.11-19.
60. Thomas R.F. Virgil's «Georgics» and the art of reference // Harvard Studies in Classical Philology. 1986. №90. С.71-98



## Приложения

### Приложение 1. Афина



Приложение 2.

Геракл



Приложение №3.  
Тор.



## Приложение №4 Классификация солярных символов

### Трискеле



### Солнцеворот



Приложение №5  
Иерархия архетипов К.Г. Юнга

