

5.7.7. – Социальная и политическая философия

Научная статья

Research article

УДК 1:304.2

[https://doi.org/10.26907/2079-5912.2025.2.96–101](https://doi.org/10.26907/2079-5912.2025.2.96-101)

© 2025 г.

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

Постмодерн и путешествие героя. Как массовая культура переписала мифы

Тавобелов Д.Р.

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Казань, ул. Кремлевская, д.18 корп. 1, Российская Федерация*

Аннотация. В статье рассматриваются аспекты, которые вносит постмодерн в традиционные жанровые структуры в массовой культуре. Особое внимание уделяется такому произведению, как манга «Берсерк», на примере которого можно проиллюстрировать некоторые постмодернистские концепции. В статье анализируется, как постмодерн изменяет восприятие героизма и нарративы традиционного эпоса.

Ключевые слова: постмодерн, нарратив, путешествие героя, сказка, массовая культура

Для цитирования: Тавобелов Д.Р. Постмодерн и путешествие героя. Как массовая культура переписала мифы. *Казанский социально-гуманитарный вестник.* 2025;2(69):96–101.

Postmodernity and the hero's journey. How mass culture has rewritten myths

Tavobellov D.R.

Kazan Federal University, Kazan, 420008 Russia

Abstract. The article under consideration explores the manner in which postmodernity influences traditional genre structures within the context of mass culture. A particular focus is directed towards the manga "Berserk," which serves as a case study to elucidate various postmodern concepts. The article undertakes a detailed analysis of the manner in which postmodernity impacts the conception of heroism and the narrative structures characteristic of traditional epics.

Keywords: postmodern, narrative, hero's journey, fairy tale, mass culture

For citation: Tavobellov D.R. Postmodernity and the hero's journey. How mass culture has rewritten myths. *The Kazan Socially-Humanitarian Bulletin.* 2025;2(69):96–101.

Введение

Нам нравятся как сами универсальные законы, так и их неоценимый вклад в образовательный процесс, в профессиональную или даже творческую деятельность. Они помогают нам в развитии гибкости мышления, так как используются в различных областях, и это позволяет адаптировать наши знания к разным ситуациям и разным задачам. Стоит сказать, что универсальные законы способствуют формированию различных навыков анализа, подобное действительно важно для самостоятельного обучения и принятия решений. Помогая видеть связь между различными явлениями и выступая основой для комплексных подходов к решению всякого рода проблем, универсальные законы формируют системное мышление.

Не только универсальность, но и банальная простота концепции «тысячеликий герой» обеспечило идеям Джозефа Кэмпбелла невероятную популярность. Сама возможность подставить любой миф под готовую структуру – уже звучит очень интересно, но Д. Кэмпбэлл шагает дальше и говорит нам, что все истории, которые придумывает человек, так или иначе похожи.

Концепция «тысячеликий герой», или мономиф, состоит из взлетов и падений протагониста, которому необходимо пройти свой путь, чтобы по праву герой мог назваться героем, а миф – мифом. В любой истории главный персонаж проходит один и тот же путь, один и тот же сюжет, одинаковые сцены и образы, которые характерны как для греков, так и для жителей Скандинавии. И, конечно, не только для них.

Во введении стоит упомянуть, что идея Д. Кэмпбелла просто отлично согласовывается с трехактной структурой повествования, которую выводил Аристотель своей «Поэтике». Сам Кэмпбелл по этому поводу напишет, что именно такая схема свойственна человеческому разуму, или если быть

точнее, именно так человек осознает и воспринимает различные жизненные события и происшествия.

Какова структура мономифа? Путь героя начинается в привычной среде, в которой он чувствует себя комфортно, далее поступает «вызов»: некий конфликт извне, событие, заставляющее героя покинуть зону комфорта. Герой может быть охвачен сомнением, но появляется наставник или советчик, от которого будет получена помощь. Затем следует «переступание порога», с которого и начинается приключение с союзниками и врагами, главное испытание и награда, после которой следует дорога назад, искупление и «возвращение домой с эликсиром». Персонаж возвращается в свой обычный мир, но уже героем, изменившимся и обретшим новый опыт [1, с. 24].

Эта структура «преследует» человечество из эпохи в эпоху. Благородный рыцарь может оказаться странствующим «студентом» в эпоху Средневековья или, к примеру, отказавшимся от религиозного понимания истории как божественной воли героем, следующим за идеей достижения прогресса или даже социальной справедливости [2, с. 381]. Можно проследить, как культурные эпохи и господствующие в этих эпохах идеи влияют на популярные сюжеты. Но как обстоит дело в современности и в сегодняшней массовой культуре?

В современном мире культурные и социальные преобразования настигают нас с огромной скоростью. Естественно задумываться о том, как эти трансформации проявляются в популярной культуре. Постмодерн, как и любая другая эпоха, также вносит свои изменения в структуру повествования, смещая акценты и изменяя самого героя. Мир меняется, меняются настроения и темы в заголовках новостных сводок, вслед за всем этим должен преобразоваться и сам «миф». Традиционные нарративы претерпевают

изменения, во главу угла становится фрагментарность и ирония. Это означает, что традиционные способы рассказа истории, которые следуют четкой последовательности событий и логике, заменяются на более сложные и нелинейные подходы. Вместо классической и привычной структуры с введением, экспозицией и кульминацией постмодернистские произведения могут использовать разрозненные сцены, временные скачки или даже полностью перемешанную сюжетную линию. Такой калейдоскоп может встретить зрителя не только в фильмах, но и в современных романах. Например, в фильме «Пульс» (2006) сюжет представлен через чередование историй различных персонажей и временных линий, а в романе Дугласа Коупленда «Мисс Вайоминг» вовсе перетасованы все главы.

Современные герои чаще сталкиваются с внутренними конфликтами (взамен внешних) и с неопределенностью. Герой все также совершает какие-то действия, которые приводят к каким-то (иногда даже очень глобальным) результатам, но акценты смещаются. Главный персонаж фильма и книги «Бойцовский клуб» проходит через кризис идентичности и самосознания, ставя под сомнения общественные нормы. В фильмах К. Тарантино герои чаще обсуждают поп-культуру, чем серьезные темы, что подчеркивает их ироничный подход к жизни. Персонажи становятся более многогранными, приобретая сложные мотивации. В постмодернистских сюжетах часто присутствует эклектика жанров и стилей, что создает уникальные нарративы. Например, «Шрек» использует элементы сказки, фэнтези и комедии для переосмысления классических тропов. Подобные изменения позволяют иначе взглянуть на персонажей, сделать их более реалистичными и актуальными для современного зрителя.

Берсерк

Есть истории, которые невольно поражают, как что-то, придуманное человеком. Трудно представить, какие события повлияли на создателя и сколько времени ушло, чтобы воплотить идеи в жизнь. Берсерк – одна из таких историй и подобные произведения – очень большая редкость. Показывая мир без четкой морали, деконструируя архетипы и затрагивая экзистенциальные темы, Берсерк предстает перед нами как отличный пример постмодернистской истории.

Но что, на самом деле, делает это произведение поистине завораживающим? Это не художественный талант создателя и не четко прописанные персонажи, и уж точно, не постмодернистские тропы, филигранно вшитые в повествование. Эту историю поистине завораживающей делают отношения двух главных персонажей, один из которых, совершая путешествие героя, в конце концов превратится в антагониста¹, а другой, протагонистом² истории сделает себя сам.

Путешествие героя – это простая формула из взлетов и неудач, через которые необходимо пройти главному персонажу почти в каждой известной нам сказке. По окончании своего длинного пути – герой меняется и приобретает силу, способную изменить также и окружающий его мир.

Сказки, на которых мы растем, очень похожи друг на друга из-за своих общих, архетипических структур

¹ Антагонист (от греческого «антагонист» – противник) — это персонаж, который противостоит протагонисту. Он может быть человеком, группой людей, идеей или даже внутренним конфликтом протагониста. Антагонист создает препятствия и конфликты, которые протагонист должен преодолеть.

² Протагонист (от греческого «протагонист» – главный исполнитель) — это главный персонаж истории, вокруг которого вращается сюжет. Он обычно является тем, кто движет действие вперед и с которым зритель или читатель идентифицирует себя. Протагонист может быть положительным или отрицательным персонажем, но его действия и решения обычно определяют развитие сюжета.

[3, с. 62-63]. Большинство историй используют понятные нам архетипы: благородный рыцарь, дракон и принцесса. Эти образы легко воспринимаются и считаются, что является неплохим инструментом как для передачи народного знания, так и для воспитания ребенка [4, с. 94]. И большинство сюжетов, так или иначе, будут следовать этой схеме. Образ благородного рыцаря может переключаться в образ пожарного, солдата или врача, а дракон – превратиться в любого злодея.

Стоит представить эту схему иначе: главный герой приносит в жертву принцессу и делает свой выбор в пользу злодея. Такое нам кажется странным, но почему странным кажется именно это представление? Современные авторы намеренно отходят от привычных структур или же переворачивают эти структуры так, чтобы у читателя или зрителя вызвать чувство диссонанса.

Подобный подход невозможно считать плохим или хорошим, так просто происходит – это отражает изменения в культуре и мышлении людей. Мир стал немного многограннее: старые бинарные пары («добро и зло», «герой и злодей») кажутся слишком упрощенными в современных реалиях. Этот «диссонанс» позволяет показать, что истина относительна, а мотивы людей противоречивы. Многие современные произведения стараются стереть грань между жертвой и преступником, и таким образом общество само создает своих монстров. В пример можно поставить фильмы «Темный рыцарь» (2008) и «Законопослушный гражданин» (2009).

Хорошо это или плохо – сказать трудно, все довольно неоднозначно. Размывание архетипов может лишить общество культурных ориентиров (об этом писал уже Платон в своем «Государстве»). Дети, которые растут на постмодернистских историях, могут потерять понимание базовых ценно-

стей. Например, каждая серия американского мультфильма «Южный парк» полностью построена на высмеивании какой-либо темы или события. Однако подобная неоднозначность развивает гибкость мышления, это позволяет видеть нюансы разных точек зрения и помогает адаптироваться к изменениям окружающего мира. Например, роман Харпер Ли «Убить пересмешника» в свое время разрушил архетип расового превосходства, став одним из инструментов воспитания у молодежи нормального человеческого отношения к расовым различиям.

Если брать привычные для нас сказки, то их сюжеты не писались сознательно, они возникали совершенно спонтанно и стихийно в разных культурах [5, с. 293]. Это позволяет сюжету, к которому мы так привыкли, очень хорошо находить отклик у нас даже в настоящее время. Мы понимаем эти истории, структура очень привычна, а поэтому и не требует объяснений. Постмодернистские авторы используют игру с ожиданиями читателя [6, с. 57], создавая как комичные произведения, вплетая в сюжет пародию, так и начисто переворачивая структуру, добавляя в нее что-то инородное для жанра.

Те сюжеты, которые мы можем отнести к постмодернистским историям, построены на принятии хаоса и отказе поиска смысла. Это связано с относительностью некоторых явлений: порядок для одного может быть беспорядком для другого [7, с. 77-78]. Мир берсерка полностью погружен в этот хаос. Ангелы в этой истории совершают ужасные поступки, убивая огромное количество людей, для нас они больше похожи на демонов. Гриффитс является прекрасным продолжением истории, в которой он существует. Ангелы этого мира – искаженные версии ангелов, а Гриффитс – извращенная версия привычного героя. Он проходит весь путь путешествия героя, но совершенно по другим при-

чинам, не являясь при этом главным героем истории.

Гриффитсу даже не нужны никакие причины и мотивы. Он живет свою жизнь как традиционный герой, потому что так положено жить традиционному герою. Через его дела автор показывает персонажа не как благородную персону, имеющую высокие идеалы и достойную цель, а как сумасшедшего, которым движет лишь его собственная гордыня.

В привычном эпосе протагонист превращается в героя благодаря своим поступкам. Герой не идет на приключения ради известности и награды. Благородный воин может получить ценное вознаграждение за свои подвиги, но это будет следствием, а не целью [2, с. 381]. Гриффитс же опирается только на свою гордость и появившиеся из ниоткуда мечты о ключевых вещах, которыми обычно обладает стандартный герой.

Путешествие героя состоит из того, как персонаж привносит порядок в хаос, но Гриффитс всецело принимает хаос, совершенно не сражаясь с миром и своей судьбой, и он станет героем просто потому, что так должно было случиться, он часть божьего провидения. Протагонист Гатс оказался единственным, кто смог пошатнуть его эго и сбить с курса. Гатс – это антипод мира Берсерка. Даже рождение главного героя кажется просто ошибкой. Его подобрали под повешенным трупом матери, его отвергла и затоптала в грязь своя же банда наемников. Сам мир его пытался уничтожить, и главной задачей Гатса было не дать себя убить.

Отношения Гатса и Гриффитса – лучшее, что есть в этой истории. Дружба между человеком, которого ведет сама судьба, и человеком, которого эта судьба пыталась сожрать. Своим характером, силой и волей, Гатс сможет преодолеть свою судьбу, он превратится в главного героя своей собственной

истории, сюжет пополнится другими героями и эпизодами, с помощью которых автор будет экспериментировать в создании сюжета, похожего на классическую сказку о Средневековье.

Заключение

Кентаро Миура ушел из жизни, так и не дописав свою историю, которая берет свое начало 1989 году. Гатс, обретая свою цель, все же становится настоящим главным героем, но так и не становится героем «тысячеликим», а «белый благородный рыцарь» выступает в качестве настоящего антагониста.

После долгого пути, наполненного тьмой и отчаянием, автор, возможно, захотел дать читателям эмоциональное разрешение. Возврат к более традиционному нарративу позволяет создать ощущение завершенности и надежды. Значит ли это, что мы не можем отказаться от привычных нарративов? Отступление к привычной «классической» структуре могло бы символизировать цикличность жизни или вечность определенных идей и тем. Превращение из обычного персонажа в главного героя само по себе очень интересно, но главное – автор не вернулся полностью к привычным нарративам.

«Берсерк» – это синтез постмодернистских идей с традиционными повествовательными структурами с совершенно уникальным и запоминающимся повествованием. Сложные персонажи истории не являются простым воплощением добра или зла, они обладают более глубокими внутренними конфликтами и сложной, противоречивой мотивацией.

«Берсерк» – не просто история, это интересный культурный феномен, в котором отражается сложность современного мира и человеческой природы. Его темы и персонажи стали частью поп-культуры, а сама работа вдохновила огромное количество современных художников и писателей.

Постмодернистские элементы очень грамотно вплетены в сюжет так, что их довольно трудно обозначить, если просто наслаждаться историей. Наверное, это потому, что сам автор ни о каком

постмодернизме не думал. Кентаро Миура на протяжении тридцати лет просто рассказывал нам свою историю, в которую был влюблен и которой отдал всего себя без остатка.

Список литературы / References

1. Джозеф К. Герой с тысячью лицами / К. Джозеф. – Калифорния.: Библиотека Нового мира, 2008. 321 с.
Joseph C. The Hero with a Thousand Faces. – Novato, California: New World Library, 2008. 321p. (In Russ.)
2. Лавренюк И. Л. Путешествие героя в художественной культуре прошлого и настоящего как отражение вызовов исторической эпохи // Вестник Казанского технологического университета. 2004. № 17. С. 379-381.
Lavrenyuk I. L. The hero's journey in the artistic culture of the past and present as a reflection of the challenges of the historical era // Bulletin of Kazan Technological University. 2004. No. 17. pp. 379-381. (In Russ.)
3. Лутовинова Е. И. Тематические группы сюжетов русских народных волшебных сказок // Педагогическое искусство. 2018. № 2. С. 62-68.
Lutovinova E. I. Thematic groups of plots of Russian folk fairy tales // Pedagogical art. 2018. No. 2. pp. 62-68. (In Russ.)
4. Кулагин Д. Л. Мифологические архетипы в русских народных сказках // Манускрипт. 2016. № 6. С. 91-95.
Kulagin D. L. Mythological archetypes in Russian folk tales // Manuscript, 2016, No. 6, pp. 91-95. (In Russ.)
5. Богатырева Ж. В. Сказка как феномен культуры // Мир науки, культуры, образования. 2015. № 3. С. 293-295.
Bogatyreva Zh.V. A fairy tale as a cultural phenomenon // The world of science, culture, education. 2015. No. 3. pp. 293-295. (In Russ.)
6. Чемодурова З. М. Постмодернистская игровая репрезентация литературных сказок // Международный научно-исследовательский журнал. 2015. № 32. С. 55-58.
Chemodurova Z. M. Postmodern game representation of literary fairy tales // International Scientific Research Journal. 2015. No. 32. pp. 55-58. (In Russ.)
7. Богданова О. В. Постмодернизм: к истории явления и его органичности современному русскому литературному процессу // Вестник Санкт-Петербургского университета. Истории. 2003. № 2. С. 73-88.
Bogdanova O. V. Postmodernism: towards the history of the phenomenon and its organicity to the modern Russian literary process. // Bulletin of St. Petersburg University. Stories. 2003. No. 2. pp. 73-88. (In Russ.)

Информация об авторе

Тавобелов Динар Радикович, аспирант, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, кафедра социальной философии. e-mail: digidihamer@gmail.com

Information about author

Tavobelov Dinar Radikovich, post-graduate student, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications, Department of Social Philosophy. e-mail: digidihamer@gmail.com

Поступила в редакцию 03.05.2025; принята к публикации 16.06.2025.
Received 03.05.2025; Accepted 16.06.2025.