



ПРИХОДКОЙ ЛИСТОВ

Погородице-рождественской церкви с. Несетерово Орехово-Зыевского р-на Московской обл. т. 416-07-31

Издаётся с ноября 2006 года

2019 год

О героях, антигероях и супергероях. И о смещении ценностей

Данная статья посвящена подмене нравственных ценностей в современном мире, где пошлость превращается в норму, зло выдаётся за добро, противоестественное становится естественным и т. п. Это движение, имея вполне люциферианские цели отлучения человека от Бога, сделалось частью технологии манипулирования массовым сознанием или, по-другому, — общественным мнением.

Манипулирование сознанием — это воздействие, которое *«направлено на психические структуры человека, осуществляется скрытно и ставит своей задачей установить контроль над поведением, лишить свободы выбора объект манипуляции посредством изменения представлений, мнений, побуждений и целей людей в нужном некоторой группе направлении... Манипуляция — это угнетение личности, при этом, поскольку человек желает верить в то, что хочет приобрести (знания, опыт, материальные блага, психологический комфорт), угнетение может достигаться через "ложь, в которую хотят верить" ...*

В XX в. термин "манипуляция" стал использоваться применительно к СМИ и политическим мероприятиям, направленным на программирование мнений или устремлений масс, психического состояния населения и т. п. Конечная цель таких усилий — контроль над населением, его управляемость и послушность... Контроль посредством внедрения в сознание идей, мыслей и представлений, формирование когнитивного образа мира с помощью массированного распространения специально подготовленной по форме и содержанию информации.

Человека в современном информационном обществе продолжают активно формировать и направлять, так сказать "информировать". И манипулирование позволяет погрузить аудиторию в состояние иллюзорности, ведь само активное информационное поле обладает способностью формировать сознание людей, подчиняя их тем, кто управляет процессом»¹.

Одним из средств формирования массового сознания являются образы героев американских комиксов, используемых в качестве инструмента пропаганды порока и дебилизации населения, а также вестернизации народов не западных стран.

Если, скажем, Достоевский заставляет читателя думать, то комиксы не несут на себе никакой интеллектуальной нагрузки, однако для Соединённых Штатов они имеют огромное значение. *«Комиксы сыграли большую роль в формировании и сохранении массового сознания американской нации. Они создали ощущение стабильности общества. Комиксы "вели" среднюю американскую семью из поколения в поколение, задавая стабильную "систему координат" и культурных норм. В одной из книг по истории комиксов, вышедшей в 1977 году, приведены данные об известных сериях, которые к тому момен-*

¹ https://ru.wikipedia.org/wiki/Манипуляция_массовым_сознанием

ту издавались без перерыва в течение 80 лет! Как написал один французский исследователь комиксов об их персонажах: "Американец проводит всю свою жизнь в компании одних и тех же героев, может строить свои жизненные планы исходя из их жизни. Эти герои переплетены с его воспоминаниями начиная с раннего детства, они — его самые старые друзья. Проходя вместе с ними через войны, кризисы, смены места работы, персонажи комиксов оказываются самыми стабильными элементами его существования"»². А ведь нужно отметить, что комиксы были разные, и в одно время потребители ценили доброту, а в другое предпочитали сатанинскую мистику, ужасы, криминал и насилие. Имело место в комиксах и богохульство.

В комиксах по определению не может присутствовать что-либо духовное, и даже если там говорится о Боге, то это больше похоже на кощунство, ведь название жанра говорит само за себя — слово «комикс» происходит от английского comic, «смешной». К сожалению, появились уже и православные комиксы, что вполне соответствует духу времени, когда о серьёзных вещах нужно говорить смешно, чтобы было весело (для простого народа, конечно): весёлая наука, весёлая учёба, весёлая религия и т. д. Нужно, чтобы все веселились, дурачились, развлекались, чтобы всё было примитивно, поверхностно и необременительно, но это говорит только об одном — наступили последние времена.

В американских комиксах человек сам строитель своего счастья и сам может победить зло. Грубая сила решает всё. Такова люциферианская суть комиксов об американских супергероях, появившихся в конце 1930-х гг. (первые комиксы появились ещё в конце XIX в.).

В человеческом сознании непреодолимо присутствует чувство необходимости Спасителя, но в безбожном мире, отвергшем Христа, нет Спасителя, Он изгнан из мира. Нищие произносят даже такие слова: «Бог умер. Мы убили Его!» А вместо истинного Спасителя мира людям предложили некую симуляцию — вымышленных героев-спасителей. И нужно заметить, что симуляция реальности является отличительной чертой современной эпохи.

Но что такое героизм и кто такой герой?

Герой — это человек, жертвующий собой ради другого человека. Герой — это прохожий, бросающийся в огонь или в воду спасать незнакомого ему человека. Геройский поступок совершает медсестра, которая, рискуя жизнью, тащит с поля боя раненого, истекающего кровью солдата и т. д.

А кто является героем в глазах современных детей? И вообще, он существует в реальной жизни или это всего лишь персонаж комиксов и мультфильмов?

У вымышленных героев американских комиксов, ещё перед тем, как они стали героями, должны появиться сверхспособности, без которых их героизм не состоится. То есть будущего героя должна шарахнуть молния или укусить паук, или он должен стать жертвой лабораторных опытов. Причём у супергероя есть одна особенность, которая отличает его от других. Супергерою нужно обязательно надеть специальный костюм, иначе не полетит. Только в таком костюме клоуна супергерой может начинать спасать.

А ведь есть и женщины-супергерои и даже «девочки». Можно поговорить и о девушках-супергероях. Как выглядит девушка-супергерой? Короткая юбка или кожаные штаны в обтяжку, глубокое декольте и обязательно высокие каблуки. А разве может быть иначе? В таком «прикиде» удобнее всего спасать мир.

² Харитошкин В. В., 2002. — Режим доступа: <http://comixy.narod.ru/amcom1.htm>

Супергерои давно уже вышли за пределы журнальных комиксов и получили новую жизнь в мультипликации и киноиндустрии. Постоянно появляются новые персонажи спасителей мира.

Для малолетней аудитории мультфильмы про супергероев-детей выпускают в огромном количестве. Когда я спросила у своей девятилетней дочери, почему ей нравятся такие мультфильмы, она ответила: «Они ведь спасают мир!»

Между прочим, в американских комиксах именно Капитан Америка победил Гитлера. Понятно, что Капитан Америка — это олицетворение американской идеи, по которой именно Америка призвана спасать мир и управлять им, пусть даже это и не соответствует действительности. Поставим мысленно рядом Капитана Америку в его нелепом наряде и уставшего русского солдата, закопченного войной, с гранатой в руке, и вспомним, кто на самом деле победил Гитлера, и какой ценой.

Но время идёт, всё приедается. И киноиндустрия изворачивается, как только может, чтобы держать нас во внимании. Ужасы должны становиться ужаснее, насилие извращеннее, супергерои ещё более суперскими. Иначе станет скучно и мы не понесём свои деньги в кино на новый экшен. И вот уже супергерои спасают не просто землю от космической угрозы, а уже вся галактика нуждается в спасителях, причём в американских.

Одним из мерзких персонажей, навязываемых нашим детям в качестве героя, является тётя Гамора, чей народ уничтожил злой властитель Танос.

Напомню тем, кто забыл или не знал, что название Гоморра носил один из пяти древних городов, упоминающихся в библейской истории, так называемое Содомское пятиградие (Содом, Гоморра, Адма, Севоим и Сигор). Жители этих городов, кроме Сигора, были настолько озлоблены и развращены, в сторону уже противоестественной ориентации, что Бог вывел оттуда единственного праведника со всем семейством, а четыре города: Содом, Гоморру, Адму и Севоим стёр с лица земли.

В голливудской версии всё перевернуто. Если в библейской истории Гоморру-город уничтожает Бог — справедливый Судья, то народ Гаморы-супергероя уничтожает злобное властное существо. Причём имя этого властного существа сильно напоминает греческое слово «θεός» (Теос), т. е. Бог. Это что, простое совпадение? Но таких совпадений не бывает. Тогда возникает вопрос: зачем это нужно? Ответ очевиден: для пропаганды содомских грехов и возбуждения вражды против Бога, уничтожившего эти города. Только сатанинское мышление может так извращать смыслы и факты.

Вообще с этими супергероями постоянно какие-то странности.

Неожиданно герои, точнее супергерои, становятся злыми. Не плохими, а злыми. Озлобленность их, в какой-то степени, даже оправданная. Например, несчастный бедный енотик, персонаж фильма «Стражи Галактики», замученный в далекой лаборатории и потерявший всю родню. Он уже сам из себя brutальный мужик с пулемётом, а его все зовут — «милый грызун». Конечно, будешь тут скрежетать зубами и огрызаться.

Но если злого героя ещё можно попытаться оправдать, посочувствовать ему, то антигероя понять и простить сложно.

О чём идет речь? Антигерой — это человек, разрушающий ценности, полная противоположность герою в правильном смысле слова. Одним из таких персонажей является Дэдпул. Стоит поговорить о его моральном облике и порассуждать над его бешеной популярностью.

Молодой человек, конечно же, какой-то мутант, обладает изрядной живучестью и способен отрачивать себе всякое, например, оторванную руку. Он попадает в затрудни-

тельную жизненную ситуацию и в поиске выхода из неё запросто убивает целую толпу народа. Причём даже тех, кто готов сотрудничать с ним. Убивая, он глумится над трупами, весело кривляется и шутит. Шутки у него «ниже плинтуса», и это ещё мягко сказано. Цитировать его было бы неприлично, не зря у этого фильма возрастное ограничение 18+.

Многим известен много говорящий постер к фильму Дэдпул 2016 года. Персонаж повернут к зрителю спиной, нога кокетливо подогнута, пистолет на бедре, палец у рта.

Это всё невербальные сигналы (то есть неречевые, но равно воспринимаемые центральной нервной системой). Женщина, к примеру, может сообщить мужчине заинтересованность одним только взглядом и касанием своих волос. Невербальные сигналы выдают сокровенные мысли. То, что человек пытается скрыть в разговоре, запросто могут выдать его глаза и особенно руки.

Принимая во внимание психологический комплект жестикокулярных намеков, мы видим, что Дэдпул изо всех сил кричит о своей нетрадиционной ориентации. Шутит ли он? Нормальный человек так шутить не станет.

Поражает тот факт, что постеры с этим уродом висели на каждом углу кинотеатров. При возрастном ограничении 18+ этого гомика в позе развратной женщины (и, кстати, с девчачьим рюкзаком) созерцали все дети и взрослые, которые, оставив этот образ без должной реакции, неосознанно впустили в своё сознание предлагаемую модель поведения.

Удручает ещё популярность костюмов Дэдпула у детей и вообще популярность персонажа среди молодежи. Такое впечатление, что образ убийцы-извращенца вполне соответствует моральному облику современного человека. А как же иначе, если людям весело и смешно смотреть, как беспринципный гомик, кривляясь, убивает всех подряд, если их забавляет отсутствие морали и ценности человеческой жизни, если то, что должно вызывать отвращение и рвотные позывы, увлекает, возбуждает воображение и прочие чувства — значит у всех один диагноз — дегенераты. Либо кто-то ведёт нас к этому.

Профессор философии А. Г. Дугин приводит следующие примеры: *«Мультипликационные персонажи MTV Бивис и Батхед являются классическими актёрами* постмодерна. Если посмотреть на структуру их мультипликационной деятельности, они окажутся последовательными дебилами. У них никогда ничего не получается, у них всё падает из рук, но совокупность абсолютно абсурдных и разрозненных действий и соображений приводит их всякий раз к определённому частному успеху. Отсутствие цельности, отсутствие даже личной программы, заикленность на второстепенных пустяках, в результате приводят их к удаче. Рано или поздно, им дают бензин, ставят именно тот клип, который они хотят посмотреть.*

Другой пример: американский фильм "Тупой и ещё тупее". Два дебила соревнуются в идиотизме, и в результате выигрывают всё, что возможно. В принципе, это абсолютный код постмодерна.

Или другой фильм "Страх и ненависть в Лас-Вегасе", где показаны приключения двух нарколога, гонзо-журналиста и его адвоката, которые путаются в двух соснах, проваливают всё, что можно, а в итоге всё получается нормально и выходит великолепный репортаж.

Если в эпоху модерна подобная расхлябанность, фрагментарность, утрата цельности воспринимались бы как ужас и трагедия ("человек не может добраться, не может выздороветь, не может достичь поставленной цели"), то в наше время дауны, полудурки, трансвеститы, "freaks" всех мастей — люди совершенно фрагментарные — стано-

* Актор (от лат. actor — деятель) — многозначный тер. Действующий субъект (индивидуальный или коллективный).

вятся вполне нормальными и удачливыми элементами экстравагантной реальности. И американское общество, американская культура, американская богема являются собой архетип и образец таких "фриков". Эта концепция заложена в фильме "Freaks" Тома Браунинга. Совокупность уродов, вырожденцев и первертов*, каждый из которых представляет собой аномальное развитие или недоразвитость какого-то из элементов, складывается в общий сносный, но довольно злоецищий хор. Эти существа действуют в пространстве постреальности. Сами по себе они являются аномалиями и продуктами вырождения. Но они перестают воспринимать отсутствие ума, ноги или руки как некий недостаток. Они воспринимают свою внешность как альтернативную, а своё сознание как альтернативное сознание. Если раньше считали: глупость — это недостаток ума, то здесь глупость осмысливается как нечто самодостаточное, как иной, альтернативный ум, а, например, однорукость — как некая альтернативная внешность человека. Такое возможно только в постреальности, где сбиты прицелы и нормы относительно того, что является цельным, законченным, полным, совершенным. Таким образом, систематика уродства и патологии становится вполне надёжной основой в контексте "поствсего". На место "универсума" (по-латыни *universum* — это "единоориентированный процесс") приходит "постуниверсум" или "плюриверсум", где существует нескордированное движение разных сегментов (частей без целого) к разным целям. Возможно, этих целей и вовсе нет, тогда движение принимает ещё более занимательный характер... Задача теперь состоит в прославлении шизофрении, перверсий, социальных и культурных маргиналов, наркоманов, больных, уродов, девиантов, транссексуалов, всех разновидностей меньшинств. Все эти экс-центричные типы и фигуры становятся в центре парадигмы постмодерна»³.

Эта чудовищная пропаганда всего ненормального продвигается, прежде всего, людьми, принадлежащими к масонским и сатанинским культам, успех же её объясняется, главным образом, отступлением от Бога и оставлением правильной духовной жизни в некогда христианских народах. Потеря духовных ориентиров ослепляет человека и делает лёгкой добычей зла. Над обществом, лишённым истинной веры в Бога, можно ставить любые эксперименты.

В одной из своих лекций Александр Дугин привёл постмодернистскую теорию, которую выдвинули Жиль Делёз и Феликс Гваттари. В этой вполне актуальной работе говорится о необходимости строительства шизофренического общества, где нет места представлению о единстве индивидуума, который рассматривается как некий набор случайных комбинаторных элементов. Для нормального последовательного развития такого общества, по мнению постмодернистов, необходимо разрушить монархическое устройство в самом человеке, так же, как была разрушена единоличная система правления по всему миру. Это звенья одной цепи, логическое завершение преобразования общества, которое началось со времени французской революции (1789), приведшей к свержению монархии в 1792 году.

Шизофрения по-гречески означает раскол, разделение, разделённое сознание. У обычного человека один центр, у него диктатура сознания, единоличие монархии, жёсткое, чёткое рациональное мышление, которое собирает и выстраивает свои чувства, а у шизофреника эта монархия распадается на два противоположных лагеря. Вместо одного «я» — два. Шизофрения с точки зрения классической психиатрии — это заболевание, а с

* Перверт — извращенец.

³ Дугин А. Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли. — М.: Евразийское Движение, 2009. — С. 79–81, 260.

точки зрения постмодерна, наоборот — отсутствие шизофрении является заболеванием, потому что это насилие над множеством «я», которые живут в нас. Поэтому Делёз и Гваттари говорят — нам нужно строить шизообщество. Нужно разрушать все формы вертикального объединения, всю централистскую модель и создавать не только фигуры с двумя «я», как у классического шизофреника, но с множеством. Два «я» — это только начало. Надо, чтобы у человека было сколько хочешь «я», то есть, вообще, полная шизофрения. Упраздняется диктатура мозга, т. к. мозг — тоталитарный диктатор, который утверждает: это — хорошо, а это — плохо, приказывает телу идти в кино или в церковь, развлекаться или трудиться. А по утверждению постмодернистов, у нас есть множество «я»: одно хочет идти в кино, другое нет, и надо дать им возможность проголосовать, решить всё демократически, создать парламент органов, потому что ноги могут вообще не хотеть никуда идти, да и другие части тела тоже. Парламент органов надо выслушать, все они должны участвовать в голосовании. Но поскольку постоянно всё меняется — то хочу, то не хочу, — голосование внутри человека должно идти постоянно. Все чувства и желания получают свои права на существование, и, соответственно, множество «я» приобретают характер организации.

Человек больше не индивидуум, а агломерация отдельных комбинаторных элементов, свобода которых заключается в том, что они могут всякий раз, как мозаики, сложиться по-разному, то есть совокупность индивидуального содержания может выстраивать из себя совершенно любые фигуры на уровне субъекта. Человек может создавать из себя что угодно: сегодня мужчина, завтра женщина, потом обратно мужчина, можно даже создать какой-нибудь неожиданный пол, ни мужской, ни женский, а более авангардный. Можно сделать из себя рептилоида, эльфа, куклу Барби и так далее, поиск бесконечен. При этом вся эта телесная комбинаторика является продолжением психического расстройства. Но нужно объяснить людям, что это не болезнь, только в тоталитарном обществе психические расстройства считаются болезнью, на самом деле — это нормальное состояние интеллигентного творческого человека: большинство художников, артистов, успешных политиков и просто талантливых людей — шизофреники, некоторые учёные — классические шизофреники, и, напротив, именно те, кто не обладают хоть каким-нибудь психическим расстройством, являются недоразвитыми, скованными, зажатыми, больными существами. Им нужно помочь раскрепоститься, чтобы никакой централизации не было, и тогда творчество расцветёт во всём своём великолепии, как в рекламном ролике, где люди едят чипсы, а в это время к ним в окно залезает мужик, раздвигает стены и улетает на вертолете. Таким образом запускается процесс шизофренизации всего общества.

Есть такое понятие — Окно Овертона. Суть в его том, что при постоянном навязывании любой теории массам, она проходит путь от полного отрицания и порицания до принятия и одобрения. На это уходят годы, но технология Овертона действительно работает. Например, тот же гомосексуализм ещё пятьдесят лет назад преследовался законом и был совершенно неприемлем в советском обществе, однако с течением времени нас приучили к тому, что это не просто нормально, но и вполне естественно. Раньше в каждом голливудском фильме обязательно был хотя бы один негр, как дань уважения униженному народу, теперь в каждом фильме, кроме чернокожего, есть хотя бы один содомит, а лучше — чернокожий содомит. А ещё лучше, если все персонажи проявляют бисексуальные влечения. Всё это мы пропускаем мимо глаз уже много лет.

Подростки эпохи компьютерных игр и боевиков с супергероями, лишённые правильных жизненных ориентиров, становятся невосприимчивыми к вопросам христи-

анской духовной жизни, к вопросам общепринятой морали и нравственности, к традиционным для своей страны ценностям. А что такого? Ведь главные герои современного искусства светят на нас своими пошленькими выкрутасами со всех экранов. Они все такие харизматичные, и так близки нам их искалеченные судьбы, что вслед за милым злючкой Ракетой и прочими персонажами наш мозг по инерции умиляется всякой низкопробной бредятине. И вот уже какой-нибудь Дэдпул приходит на детский праздник. Он ведь такой смешной, с ним не соскучишься. А потом мы все удивляемся, почему у молодых людей нет никаких жизненных принципов, почему они такие злые и агрессивные. Или просто бестолочи, от которых нет толку ни в школе, ни дома. Так и будет, пока всякие халки, человеки-пауки, летучие мыши, дэдпулы и прочие бесы будут в качестве аниматоров и игрушек формировать личности наших детей.

Вернёмся, однако, к Окнам Овертона. Все знают, что существует жанр фильмов про зомби. И откуда они взялись только? Порывшись в интернете, можно найти отсылки к средневековым суевериям. Но если разобраться с этой темой серьёзнее, то становится понятно, что ни о каком средневековье не может быть и речи. Ещё несколько десятков лет назад никто и слухом не слыхивал о взбесившихся покойниках, которыми движет только жажда человеческой крови. А сейчас в Европе есть даже сообщества и магазинчики для тех, кто готовится к нашествию зомби и хочет прикупить для этого дела дробовик с гвоздями или огнемёт. То есть, некоторые люди киношную страшилку воспринимают всерьёз и поговаривают, что угроза заражения человечества вполне реальна. Через несколько лет в каком-нибудь фильме окажется, что зомби — это вполне разумное существо, просто больной человек, которому «доктор прописал» человечье мясо есть. Конечно, это склонит нас к сочувствию. Ещё через несколько лет будет оправдан каннибализм, то есть убийство человека для поедания. А что? Даже дети играют в зомби. И это не вызывает ни у кого должного отвращения. А ещё через какое-то время всё человечество примет каннибализм как норму, а те, кто не захочет быть съеденным, действительно вынуждены будут защищаться. Только не от киношного безмозглого существа, а от хитрого и расчётливого человека, интересы которого, скорее всего, будет защищать закон, как сейчас в Европе интересы секс-меньшинств ставятся выше прав нормальных людей. Так что покупка дробовика будет вполне уместной.

Под воздействием разного рода развлекательной «информации» человек с малолетства становится интеллектуальным овощем. Не развивается чувство различения добра и зла. У большинства отсутствует самоанализ и аналитическое мышление.

Так происходит смещение ценностей в обществе. Грань между добрым и злым размылась и сместилась в отрицательную сторону. Тут уже каждый должен для себя решить, будет ли он деградировать вместе со всеми или будет бороться за своё психическое здоровье и интеллект.

Всё, что входит в сознание, должно быть отфильтровано.

Необходимо уметь анализировать информацию, критически относиться к увиденному и услышанному, учиться различать качественный контент. Правда, для этого нужно самостоятельно развиваться, тренировать свой ум: нужно много читать классической и научной литературы, в интернете легко найти академические лекции по истории, философии, психологии и другим предметам, но главное — необходимо твёрдо знать православие — это основа всего: *«И свет во тьме светит, и тьма не объяла его»* (Ин. 1: 5).

Анастасия Сергеевна Лобачева (Томашевская)