

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С. А. ГЕРАСИМОВА

На правах рукописи

УДК 778.5.05 (014)

ББК 85.37

Ц-975

Цыркун Нина Александровна

**СОЦИАЛЬНО-ИСТОРИЧЕСКИЕ И ЭСТЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ
ТРАНСФОРМАЦИИ КИНОКОМИКСА В СИСТЕМЕ
АМЕРИКАНСКОЙ КУЛЬТУРЫ**

Специальность 17.00.03 –

«Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени доктора искусствоведения

Москва 2014

Диссертация выполнена на кафедре киноведения
Всероссийского государственного университета кинематографии
имени С. А. Герасимова

Научный консультант	доктор искусствоведения, профессор О.К. Рейзен
Официальные оппоненты:	доктор искусствоведения, профессор А. А. Артюх, Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения
	доктор искусствоведения, профессор Н.А. Барабаш, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
	доктор искусствоведения, доцент О.Г. Яцюк, Национальный институт дизайна, Москва
Ведущая организация	Российский институт истории искусств, Санкт-Петербург

Защита состоится 29 сентября 2014 г. в 13.00 часов на заседании диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном университете кинематографии имени С. А. Герасимова по адресу: 129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского государственного университета кинематографии имени С. А. Герасимова

Автореферат размещен на сайтах <http://vgik.info> и <http://vak.ed.gov.ru>

Автореферат разослан « » _____ 2014 г.

Ученый секретарь диссертационного совета
кандидат философских наук Ю. В. Михеева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы научного исследования

Объект данного исследования – американский кинокомикс, центром которого при всем разнообразии поджанров является комикс «героический», то есть фильмы, основанные на сюжетах о супергероях, составляющие основной количественный массив экранных комиксов. Предлагается следующее определение кинокомикса как жанрового образования: это созданный по мотивам графического источника повествовательный континуум с определенным набором комбинаторных элементов, пружина действия которого запускается протагонистом, чья функция складывается из номенклатуры канонических требований, утверждающих знаковый, символический тип образа, действующего в стилизованной гротескной реальности с экспрессивно-изобразительными акцентами в наиболее значимых сюжетных моментах.

Предметом изучения являются социально-исторические и эстетические аспекты трансформации супергеройского кинокомикса в системе американской культуры.

Комикс – один из самых популярных и прибыльных сегодня жанров мирового кинематографа; мощная индустрия кинокомикса - плацдарм освоения и продвижения новейших технологических возможностей экранного искусства.

Американский кинокомикс, завоевавший международное признание, вырос, развился и эволюционирует на базе культурных традиций различных стран, что и обеспечивает ему универсальную привлекательность и общедоступность, а также служит ресурсом постоянного художественного обновления. Комикс как своеобразная нарративная форма – один из продуктивных источников инноваций в киноязыке, активно проявляющий себя не только в мейнстриме, но и в артхаусе, придающий импульс дальнейшему развитию искусства. Немаловажно отметить также

культурную миссию, которую выполняют истории и персонажи комиксов, связывая через это виртуальное пространство разные слои общества, разные поколения, разные народы, что делает комикс существенным фактором социализации и транскультурной коммуникации. Перемещаясь из одной исторической эпохи в другую, герои комиксов в своей вечной молодости обновляются, принимая черты представителей каждого нового поколения, и одновременно с этим сохраняют черты и свойства, присущие этим героям ранее, тем самым приближая, делая понятными и родными их предшественников. Это обеспечивает комиксу в его разных ипостасях особую нишу хранителя традиционных ценностей в ситуации «*пост-культуры*», техногенной цивилизации с характерным для нее ощущением кризиса традиционных гуманистических ценностей.

Вышеозначенные культурно-художественные и социальные факторы обуславливают актуальность не исследовавшейся до сих пор в отечественном киноведении темы диссертации, задача которой состоит в комплексном анализе феномена кинокомикса в его историческом развитии, необходимом для понимания его сущностной природы, стратегий и функционирования как искусства и средства массовой коммуникации.

Всестороннее рассмотрение проблематики, связанной с зарождением, бытованием и трансформацией американского кинокомикса как составной части мировой культуры, имеет значение не только в рамках искусствоведения для расширения и углубления понимания истории кино, но и в прикладном плане – с точки зрения создания новых средств выразительности отечественного кинематографа, а также стратегий его активного социально-коммуникационного воздействия.

Степень научной разработанности проблемы

Кинокомикс – флуктуация графического комикса, неразрывно и тесно с ним связанная общими художественно-стилистическими и идеологическими характеристиками. Рассмотрение эволюции кинокомикса

невозможно без обращения к истории рисованного комикса. Долгое время комикс, как явление массовой культуры, считавшееся нацеленным преимущественно на потребление детской и подростковой аудиторией, пребывал вне сферы внимания серьезной науки. Только в 1924 году в свет вышла книга Гилберта Селдеса «Семь свободных искусств», где ему было отведено полноправное место наряду с такими безусловно признанными произведениями искусства, как, например, фильмы Чарли Чаплина, балеты на музыку Стравинского и картины Пабло Пикассо.

В Европе серьезное внимание комиксу впервые уделит итальянский историк, культуролог-семиотик, писатель Умберто Эко. В 1962 году в теоретическом эссе «Миф Супермена» Эко охарактеризовал комиксы о супергерое как синтез мифоэпического и романного повествования. Его публикация всколыхнула мировую научную общественность. Проблема научной дефиниции комикса, а также связанные с ней проблемы конструкции, рецепции и функционирования комикса становятся предметом специального исследования в искусствоведении, семиотике, эстетике и философии культуры, а также в кинотеории.

В результате исследований, в первую очередь теоретиков и практиков-комиксмейкеров Уилла Эйснера и Скотта МакКлауда, понимание комикса вышло за рамки рисованных картинок; было достигнуто признание того факта, что «секвенциальное искусство» комикса, как кино или проза, может передавать богатство идей и эмоций, обнимающее все жанры и может быть использовано неисчислимо многообразно.

Понимание комикса в большей степени усложнилось, во-первых, благодаря открытию и ведению в научный обиход ранних комиксов XIX века; во-вторых, наплыву на Запад комиксов из Азии, следующих своим уникальным культурным кодам; в-третьих, появлению нового образования - графического романа. Многообразие комикса отвечает многоаспектная методология его исследования, как специализированная, так и междисциплинарная.

Зарубежная литература о комиксах чрезвычайно обширна; исходя из задач данной диссертации, автор сосредоточивается на исследованиях, посвященных главным образом американскому кинокомиксу. В первую очередь следует отметить работы, посвященные истории жанра: «Супергерой: тайная история возникновения жанра» П. Кугана; работы Леса Дэниела «Комиксы DC: шестьдесят лет всемирно любимых героев комиксов» и «Марвел». Пять славных десятилетий лучших мировых комиксов»; Ж. Фейффера «Герои великих комиксов»; М. Бентона «Мастера фантазии. Аллея славы художников комикса», а также работу Мерви Мьеттинена «Комиксы о супергероях и популярная геополитика американской идентичности» о кинокомиксах последнего десятилетия.

Широк круг общетеоретических работ на эти темы, среди которых следует назвать исследования Тьерри Грэнстина, Аллана Роува, Ричарда и Дэвида Рейнолдса. Среди исследований, посвященных экранизации комиксов, анализирующих сходство кинематографа и комиксов, а также их различия, создающие, с одной стороны, предпосылки для успешного перенесения рисованных картинок на экран, а с другой – выявляющие обстоятельства, осложняющие этот процесс, следует отметить «Комикс и язык кино» Ф. Лакассена и «Кино и нарративная традиция» Д. Фелла. В книге Фелла, в частности, отмечается, что режиссеры раннего кино и комиксмейкеры сталкивались с общими проблемами передачи пространства и времени в рамках своих повествовательных канонов, причем создатели комиксов разработали очень изощренный язык, который в некоторых случаях предвосхитил кинематографические решения этих проблем. Неслучайно такие мастера экранного искусства разных времен и культур, как Орсон Уэллс, Федерико Феллини, Джордж Лукас и многие другие не только отдавали должное комиксам, но тем или иным образом участвовали в их создании.

Комиксы и кинематограф объединяют общие условности, нормы, кросс-культурные универсалии и глубинные структуры визуального

повествования. Однако интерес авторитетных режиссеров-новаторов к комиксам, возможно, объясняется и провокативным различием между двумя нарративами, открывающим новые возможности для эксперимента. О различиях такого рода пишет в своей книге «Комиксы и фильмы. Нарративная перспектива» Ханс-Кристиан Кристиансен, отмечая прежде всего разные способы использования повествовательных структур, различные принципы конструирования пространственно-временных отношений и стратегий идентификации, освоение которых расширяет горизонт художественной практики кино. Методологической базой для исследований специфики экранизации комиксов (в отличие от литературных источников) стала работа Паскаля Лефевра «Несовместимые визуальные онтологии? Проблема экранизации рисованных образов». Лефевр анализирует не только соответствия между языком комиксов и киноязыком, но и сам процесс адаптации, в котором выделяет четыре пункта: сокращение/добавление при переводе комикса в фильм; индивидуальные особенности бумажного планшета и киноэкрана; наличие звука в фильме и «тишину» комикса; перевод рисунков в экранные фотографии. Следует отметить, что первые три фактора существуют и при экранизации литературных произведений, и только последний касается непосредственно адаптации комиксов.

Комикс, и кинокомикс в частности, являются чрезвычайно популярными видами медиаккультуры, что делает весьма плодотворным рассмотрение этого феномена с самых различных точек зрения и на основе разных методологических принципов. Так в 1970-е годы во Франции получило распространение исследование комикса в методологии структурализма; в изучение комикса был вовлечен механизм описания, разработанный в лингвистике. Особое внимание исследователи уделяют психологическим аспектам бытования комиксов, объяснению возникновения и популярности героев комиксов, в том числе в детской и подростковой среде. Однако внимательные специалисты, например

практикующий психиатр и психолог-теоретик Шэрон Пэкер, описывая основные психологические подходы (фрейдистский, юнгианский, эриксоновский) к этим вопросам, указывают на ограниченность этих трактовок, утверждая, что для полноты картины необходимо учитывать социальные, политические, экономические факторы.

В последние годы возникло еще одно междисциплинарное направление – философия комикса. Первой, можно сказать фундаментальной работой в этом плане стала монография Дэвида Кэрриера «Эстетика комикса». В 2012 году была опубликована первая антология материалов по философско-эстетическим проблемам комиксов «Искусство комикса. Философский подход». В антологии собраны статьи, в которых, в частности, освещаются темы сходства и различия комикса и кино как двух миметических визуальных нарративов, где истории не столько рассказываются, сколько показываются. Так в статье «Нарратив в комиксе» Генри Джон Прэтт объясняет возрастающую популярность экранизации комиксов существенным сходством в способах повествования этих двух средств коммуникации с доминированием визуальной составляющей. Нарратив в комиксах и в фильмах отличается прерывистостью (имеются в виду границы между кадриками на киноплёнке и границы между заполненными рисунками страницами в комиксах), причем это качество используется в обоих случаях в целях достижения художественного эффекта. Кроме того, комикс и кино в одинаково большой мере обладают свойством контролировать внимание аудитории, используя для этого сходные приемы (например, меняя перспективу или исходную точку взгляда зрителя на персонажа или на мизансцену средствами соответственно движения камеры либо последовательности панелей). Неудивительно поэтому, что кинематографисты обнаружили в комиксах подходящий для себя материал. Однако, отмечает Прэтт, между нарративом комикса и нарративом кино есть и существенные различия, причем из его точки зрения вытекает, что комикс является более демократичным искусством – не только в силу более

легкой усвояемости, но и в силу большей независимости потребителя от (манипулирующей) воли автора.

Разнообразие подходов и обширный состав литературы о комиксе, который сегодня нередко называют «девятым искусством»¹, позволяет говорить о нем как о животворном источнике развития мирового киноискусства, заслуживающем серьезного рассмотрения. Между тем профилированных работ, посвященных комиксу, в России пока чрезвычайно мало. Их отсутствие отчасти компенсируется косвенно связанными с этой темой исследованиями. В значительной степени с ней соприкасается монография Н. Зоркой «Фольклор. Лубок. Кино» (М.: Искусство, 1994), где в частности, разбирается такой социально-художественный феномен, как «вторичная фольклоризация», имеющая непосредственное отношение к феномену комикса. Хотя сам термин «комикс» в книге не используется, следует отметить, что лубок, о котором идет речь, иногда называют «русским комиксом».

Не утратила своей научной актуальности выпущенная издательством «Искусство» в 1971 году книга М.И. Туровской «Герои «безгеройного времени. Заметки о неканонических жанрах». Автор, сосредоточив внимание на культурной ситуации рубежа 1960-70-х годов прошлого века, задается вопросом: «Почему среди европейских студентов – наиболее интеллектуальной части общества – возникает вдруг эпидемическая мода на

¹См., например, серию публикаций Евгения Харитонова, в том числе: Девятое искусство // Если, 2005, № 3. А вот мнение писателя Виктора Ерофеева: «Комикс оказался наиболее репрезентативным искусством XX века, по нему потомки составят впечатление о нас». (Ерофеев В. В лабиринте проклятых вопросов. Эссе. - М., 1996. - С. 432).

комиксы?» и дает на этот счет глубокий и многоплановый ответ, вписывая комикс в панорамную картину многозначной социальной действительности.

Идеологическая ситуация 1970-80-х годов в СССР закрыла дорогу дальнейшему плодотворному исследованию комикса. И только в новой России интерес к нему – сначала более в сфере художественной практики – стал активироваться. Однако единственным монографическим трудом на эту тему на русском языке до настоящего времени стал сборник «Русский комикс». М.: Новое литературное обозрение, 2010 (составители Ю. Александров и А. Барзах), который дает достаточно целостное представление о графическом комиксе: о его генезисе в России, поэтике, о судьбах этого искусства и его уникальных представителях в России. Следует также отметить труды культуролога Е. В. Козлова, в частности, монографию «Комикс как явление лингвокультуры: знак-текст-миф» (Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002). Автор на примере французских графических комиксов рассматривает культурологический статус комикса, подчеркивая его коммуникативные качества.

Если в отношении рисованного комикса, а также в сфере изучения комикса как коммуникативного средства можно назвать отдельные теоретические работы на русском языке, то в связи с кинематографом таковых в России пока нет. В результате изучения источников, а также на основе анализа обширного эмпирического материала автор диссертации делает вывод, что фундаментальное комплексное изучение кинокомикса назрело как проблема, в постановке и разработке которой заключается новизна данного исследования.

Отправной точкой диссертации в методологическом плане послужила формулировка С.М. Эйзенштейна об «общем генетическом коде» комикса и кинематографа, а также его размышления в «Неравнодушной природе», в частности, по поводу этапов перехода живописи в кинематограф и эстетических канонов дальневосточного пейзажа и «картины-свитка» в связи с «симфонией туманов» его фильма «Броненосец «Потемкин».

Теоретической базой данного диссертационного исследования послужили также труды по теории массовой культуры, в частности, работы культуролога и киноведа К.Э. Разлогова, в том числе: «Коммерция и творчество: враги или союзники?» (М.: Искусство, 1992); «Глобальная и/или массовая?» («Киноведческие записки». № 45, 2000). Существенными для темы настоящего исследования являются утверждения К.Э. Разлогова о пересмотре негативной трактовки массовой культуры и расширении сферы ее распространения (глобализации); об изменении представлений о структуре и функциях культуры в связи со стремительным развитием средств массовой коммуникации, появлением компьютерных и сетевых технологий; вывод о том, что в ситуации потери норм, образцов, ориентиров и идеалов, цементирующих традиционные сообщества, именно в глобальной массовой культуре происходит балансировка и мирное сосуществование множества противоречивых (в том числе разнонациональных) интересов и тенденций.

Цель и задачи диссертационного исследования

Цель диссертационной работы - изучение американского кинокомикса и его эволюции через рассмотрение данного культурного феномена в историческом, социально-психологическом и художественном аспектах и создание целостной концепции его трансформации; обоснование существенной роли кинокомикса как художественного жанра и средства коммуникации, как перспективной линии развития кинематографа.

Для достижения данной цели ставятся следующие научно-исследовательские **задачи**:

1. Рассмотреть возникновение комикса как искусства и средства коммуникации в системе искусств и его генетическую связь с кинематографом, а также их общий вектор инновационного поиска в процессе сравнительного анализа истории графического

и кино- комикса в качестве родственных вербально-визуальных нарративов.

2. Проанализировать предпосылки возникновения супергеройского кинокомикса как жанра и исследовать его социально-психологическую роль в эпоху Великой депрессии. Исследовать образ супергероя через оппозицию двойничества (двойной идентичности), как архетип объединяющего символа, выступающего под маской «мессии-посредника», в котором воплощены черты фантастического идеала, скрывающего под этой маской личность типичного среднего американца как основу зрительской идентификации.
3. Выявить роль и функционирование кинокомикса в период Второй мировой войны в борьбе против нацизма и американского изоляционизма, дифференцируя эту деятельность и издержки пропагандистской направленности жанра.
4. Определить характер развития американского кинокомикса в эпоху холодной войны и массового психоза, связанного с опасениями перед «ядерным Холокостом».
5. Проследить роль кинокомикса в формировании поколения «беби-бумеров» и его компенсирующую социализирующую функцию; представить специфику его развития в условиях цензурной регламентации и принятия Производственного кодекса индустрии комиксов.
6. Обосновать смену культурной парадигмы, в рамках которой развивался американский кинокомикс в период подъема демократического движения рубежа 1960-70-х гг. Проследить, как в кинокомиксе знакомые нарративные элементы организуются в новый паттерн, который воспринимается как свежая артикуляция «живого мифа».

7. Осуществить социально-исторический и эстетический анализ произведений, свидетельствующих об обновлении галереи супергероев, в образах которых сочетаются, с одной стороны, жесткая каноничность жанровых условностей, а с другой - пластичность живого искусства и постоянно развивающегося средства коммуникации.
8. Провести историко-теоретический анализ трансформации кинокомикса и деконструкции супергероя на рубеже тысячелетий, переход последнего от вебериянского модернистского канона к постмодернистскому типу. Обосновать особенность трансформации американского кинокомикса в постмодернистском ключе как радикализацию некоторых эстетических приемов модернизма, переводению ужаса перед издержками прогресса в опыт игрового освоения реальности.
9. Определить место кинокомикса как национально-консолидирующего фактора в социально-политической жизни США после террористического акта 11 сентября 2001 г.
10. Проанализировать изменение конфигурации американского кинокомикса в сторону смещения к артхаусу в результате транскультурной конвергенции. Рассмотреть художественную модификацию жанра за счет эффекта непосредственного перевода эстетики рисованного комикса в фильмическую форму с помощью цифровой технологии.
11. Рассмотреть историю кинокомикса в России и новый этап его возрождения, отчасти под влиянием популярности этой кинопродукции, но прежде всего как логический этап возникновения данного жанра, имеющего собственные национальные корни, а, следовательно, и перспективу плодотворного развития как в тематическом плане, так и в плане обогащения киноязыка.

Методологическая основа исследования

Методологической основой данного комплексного исследования являются следующие принципиальные подходы:

системно-исторический метод, в рамках которого предмет исследования рассматривается как сложная динамическая система;

культурно-исторический подход, предполагающий учет исторических реалий и эволюционные стадии феномена кинокомикса как явления культуры;

художественно-эстетический подход, позволяющий изучать образную природу художественных произведений.

В процессе работы применяется анализ источников, описание, сравнение, аналитическое рассмотрение фактов и т. д.

Материалом исследования служат наиболее значительные произведения создателей американского кинокомикса на разных этапах его существования (Кеннета Браны, Тима Бёртона, Мэтью Вона, Джо Джонстона, Энга Ли, Кристофера Нолана, Стивена Норрингтона, Брайана Сингера, Стивена Спилберга, Фредерика Стефани, Джосса Уидона, Шейна Блэка и др.), в том числе вошедшие в мировую киноклассику и установившие каноны жанра; а также обширный массив серийно-мейнстримной продукции - кинофильмов и телесериалов от 1930- годов до наших дней.

Апробация, научная и практическая значимость работы

Основные положения диссертации были представлены в качестве опубликованных научных работ, а также докладов на следующих научных конференциях: Международная конференция «Русская идея в 1990-х» (Бристоль, Великобритания, 1997); Международная конференция «Рождение тысячелетия» (университет Оклахомы, Норман, США, 1999); Международная конференция «Трансформации кино в условиях

европейской интеграции» (Локкум, Германия, 2000); Российско-американский симпозиум «Europe, Russia: вне европейского порядка» (Питтсбургский университет, Питтсбург, США, 2001); Международный научный семинар «Культура «пост»: истоки, основные черты и границы явления» (Воронеж, ВГУ, 2003); Конференция НИИ киноискусства «Проблемы сценарного мастерства в современном отечественном кино» (Москва, 2010); Круглый стол журнала «Искусство кино» «Живые и мертвые. О российских фильмах – чемпионах проката» (Москва, 2012); Российско-американский симпозиум «Кэмп. Русский стиль» (Питтсбургский университет, Питтсбург, США, 2012); Круглый стол «Современное кино: итоги Международного кинофестиваля «Листопад» (Минск, 2012); Круглый стол «Медиа и личностная идентичность» (Москва, НИИК-ВГИК, декабрь 2012); заседание дискуссионного клуба «Парадоксы современной художественной культуры» (Москва, ВГИК, март 2013).

Основные положения диссертации нашли отражение в 45 опубликованных автором работах, в том числе в 3-х монографиях и 25-ти статьях в журналах, рекомендованных ВАК РФ, общим объемом 51.0 а.л.

Материалы настоящей работы могут стать основой для общих и специальных лекционных курсов по тематике и проблематике киноискусства, в создании учебных пособий по истории мирового кино и культурологии, а также использованы в практической деятельности кинематографистов в процессе написания сценариев и создания фильмов в жанре комикса.

Основные положения и результаты, выносимые на защиту:

1. Кинокомикс является одним из наиболее популярных сегодня киножанров, который, будучи относительно недавно легитимизированным в научном обиходе, требует комплексного системного изучения, что имеет важное значение для исследования природы и функционирования киноискусства.

2. Американский кинокомикс – мультикультурный продукт, прототип которого обнаруживается в доисторической деятельности человека. Комикс в целом, а также кинокомикс в тех формах, в которых он известен теперь, создавались на основе не только американской идеологии и художественной практики, но и широких слоев мировой культуры; последний фактор в значительной степени обуславливает популярность жанра, его влияние и распространение за пределами США.

3. Функционирование кинокомикса в исторической перспективе свидетельствует о его значительном социальном потенциале, открывающем широкие возможности социализации и консолидации общества на основе традиционных ценностей.

4. Динамика развития кинокомикса как вербально-визуального нарратива репрезентирует его обусловленные генезисом значительные возможности в художественном плане, а именно: в обогащении тематики и обновлении киноязыка.

5. Закономерность эволюции кинокомикса свидетельствует о том, что он развивается волнообразно, реагируя и отвечая прежде всего на запросы общества в конкретную историческую эпоху.

6. Вектор развития кинокомикса указывает на его постоянную готовность впитывать в себя новые художественные веяния, превращаясь в жанровые гибриды, соответствующие запросам разнородной аудитории, и выходя за рамки мейнстрима к артхаусному кинематографу.

7. В условиях глобализации происходит конвергенция комикса через внедрение его художественной модели в кинематографии разных стран мира и одновременно его транскультурное художественное обогащение за счет влияния национальных культур.

8. Кинокомикс органично осваивает новую стадию, в которую входит кинематограф, связанную с внедрением цифровой технологии, - «постфотографической дигитальной онтологии», одновременно сохраняя

свои связи с традициями, далеко не исчерпавшими свой инновационный потенциал.

9. Киномикс в России, рождение которого как полноценного жанра наблюдается начиная с нулевых годов XXI века, далеко не является только результатом заимствования зарубежной матрицы. Кинокомикс в России имеет глубокие и давние корни. В диссертации обосновано плодотворное с этой точки зрения рассмотрение фильма Александра Медведкина «Счастье», который принято считать фильмом-лубком, но который, имея в виду, что лубок называют «русским комиксом», может быть включен в мировой универсальный контекст как кинокомикс.

Научная новизна диссертационного исследования

В диссертационной работе впервые осуществлена попытка ввести в отечественный научный обиход и рассмотреть эволюцию американского кинокомикса с позиций системно-исторического метода, создать целостную концепцию недооцененного художественного феномена. Полученные результаты исследования существенно расширяют представления о природе и истории киноискусства и той роли, которую сыграл и продолжает играть в ней жанр, сфокусировавший в себе важнейшие черты кинематографа в социально-психологическом, культурологическом и художественном планах. Кроме того, выявлены предпосылки перспективного возникновения кинокомикса в России, как глубоко исторически укорененного в национальной культуре. Основное внимание в диссертации уделяется неизученному, зачастую неизвестному экранному и теоретическому материалу, выявляются процессы и связи, не попадавшие в сферу внимания отечественного, а также мирового киноведения.

Соответствие Паспорту специальностей научных работников

Данная диссертация соответствует требованиям Паспорта специальностей научных работников «17.00.03 Кино-, теле- и другие

экранные искусства». Диссертант рассматривает современное состояние одного из жанров киноискусства, включая анализ исторических этапов развития этой формы экранного искусства как единой информационно-коммуникативной, художественно-эстетической и социокультурной системы, представленной как часть современной общественно-политической и духовной жизни человечества.

Отдельный параграф посвящен исследованию особенностей развития искусства кинокомикса в эпоху новейших компьютерных технологий.

В область исследования входит:

история американского кинокомикса (пункт 1);

исследование проблем взаимодействия кинокомикса с литературой, живописью, идейно-философскими течениями (пункт 2);

исследование эстетических и социокультурных аспектов кинокомикса (пункт 3);

изучение эволюции киноязыка и выразительных средств киноискусства (пункт 4);

анализ и оценка эффективности кинокомиксов и изучение социальных, политических и психологических аспектов их воздействия на общество (пункт 13);

рекомендации по освоению жанра кинокомикса как эффективного направления с точки зрения обновления киноязыка и внедрения базовых моральных ценностей в сознание зрителей (пункты 14, 15);

исследование воздействия кинокомиксов на зрителя в решении политических, социальных и межнациональных конфликтов в эпоху Великой депрессии, Второй мировой войны, период демократических преобразований рубежа 1960-70 гг., после террористической атаки на здания Всемирного торгового центра (пункт 17).

Структура диссертации

Диссертационная работа состоит из введения, четырех глав, заключения, библиографии (147 наименований) и фильмографии (119 наименований). Общий объем работы 300 стр.

ГЛАВА I. КОМИКС И КИНЕМАТОГРАФ. ОБЩИЙ ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОД

В первой главе рассматривается генезис комикса как литературно-художественного творчества, а также трансформация его восприятия в общественном сознании и в рефлексии различных слоев экспертного сообщества.

Принципиально важно, что комикс и кинематограф имеют общий «генетический код», что было отмечено С.М. Эйзенштейном. Графический комикс изначально представлял собой линейку кадров (comics strip) с логическим развитием содержания, подобную складыванию слов из букв и предложений в процессе чтения, «свитком», что роднит его с кинематографом как искусством «движущихся картинок». В 1948 году Эйзенштейн включил графический комикс «Чокнутый котяра» («Krazy Kat») Джорджа Херримана в свою предполагаемую «Всеобщую историю кино». Он приводит его в пример звукозрительного сочетания как фазу текста, вписанного в картину, в следующем ряду: «Мауа. Средние века. <Комикс>. (См., напр., Krazy Kat). Затем, - пишет Эйзенштейн, - тото <toto - целое> раздвояется (в америк[анской] карикатуре)... Затем вводится «one-line joke» <шутка в одну строку >, когда картинка и подпись неразъемлемы: текст без картинки не понятен. Картинка без текста тоже – смысл – содержание – разверстано между изображением и текстом (фонограммой): из их interrelation <взаимоотношения > образуется смысл». И далее Эйзенштейн делает вывод: «Очень примечательно, что эта конструкция

синтеза противоположных рядов (слово и картинка) есть воссоздание (по спирали) стадии синкретической»².

Однако именно синтез слова и изображения в новом демократичном коммуникационном средстве вызвал атаки критиков, прежде всего профессиональных литературных работников, которых раздражало то, против чего они ополчались, увидев зло и в появлении нового развлечения – синематографа, тоже считавшегося низовым. В комиксах усмотрели приоритет визуальной информации перед освященной традицией книжно-словесной, что в свою очередь якобы способствовало усилению «внесистемных» иммигрантских субкультур, подрывающих устои англо-саксонской культуры; порчу нормативного языка за счет внедрения слэнга и грамматических нарушений, чем отличались комиксы. (Здесь же можно добавить, что искажение слов для речевой характеристики персонажей нередко использовалось в немом кино).

Критика имела свои основания. Персонажи первых комиксов были взяты из самой гущи жизни. Создатель одного из первых таких персонажей - Желтого малыша Ричард Ауткот говорил, что этот тип на каждом шагу встречался ему в трущобах. Эти мальчишки отличались особой речью – они болтали на местном слэнге, причем зачастую половину слов было не разобрать, потому что молочные зубы выпали. Отсюда и ставшая в дальнейшем характерной для графического комикса имитирующая эту речь скоропись подписей в «пузырях».

Пузыри-филактеры были заимствованы Ауткотом из американских политических карикатур конца XVIII века, а в Европе они были в ходу еще в XVI веке. Краткие тексты к картинкам, из-за отсутствия места усеченные, в спеллинге по принципу «как слышится, так и пишется», передавали живость и неправильность бытовой речи нью-йоркских окраин, заселенных

² Эйзенштейн Сергей. Заметки ко «Всеобщей истории кино». (Динамическая мумификация) / Публикация и комментарии Наума Клеймана // Киноведческие записки. — 2012. № 100-101. – С. 95-97.

иммигрантами, окрашивавшими английский язык своими фонетическими особенностями, одновременно делая эти тексты понятными, узнаваемыми для малограмотной аудитории. (Также немое кино с выразительным пластическим языком гэгов и трюков было понятно вчерашним иммигрантам, расширяя круг кинозрителей). На основе пародии, игры слов, гиперболизации образов получалось нечто родственное народному ярмарочному искусству, создавались морфологические симбиозы, соединялось логически несоединимое, рождались новые слова-монстры с комическим эффектом³.

Выявленный С.М. Эйзенштейном общий генетический код, ответственный за симбиоз кинематографа и комикса, определяет и встречное движение - общий инновационный поиск. В отличие от довольно примитивной стилистики «Желтого малыша», как бы указавшей один вектор развития комикса, «Чокнутый котяра» Джорджа Херримана, в принципе базировавшийся на непритязательной комедии пощечин (слэпстик), быстро приобрел изощренный вид, явно указывающий на другое направление развития жанра – артхаусное, проявившее себя как в содержательном плане, так и в визуальном. Херриман, в частности, нарушил традиционную линейность, располагая отдельные «кадры» на странице в причудливом порядке: рисунки краями перекрывают один другой, напластовываются друг на друга, отражая таким образом хаотичное движение действия или сумятицу в мыслях персонажа. Он предвосхитил появление в истории комикса графических романов, а в кинематографе - полиэкрана. При этом вольное нарушение им привычной канонической формы усложняло восприятие, а значит - требовало умственного напряжения, бросало читателю интеллектуальный вызов. Причудливое

³ Говоря о нарушениях языковых норм, надо сказать, что язык комиксов изначально был сродни «олбанскому языку» с фонетически почти верным, но нарочито неправильным написанием слов, так называемым «эрративом», распространившимся в Рунете на заре эры Интернета.

использование планшета Херриманом имеет своей аналогией использование в раннем кино ирисовой диафрагмы, разнообразных виньеток, окаймляющих изображение в кадре, впервые примененное Дэвидом У. Гриффитом, а впоследствии вошедшим в обиход в Европе.

В бурные «революционные» 1920-е годы, ознаменовавшиеся динамичными изменениями в социо-политической и культурной жизни Европы и США, расцветом стиля ар-деко, который значительно повлиял на стилистику рисованного, а затем (в 1930-е годы и до наших дней) и кинематографического комикса, в защиту последнего выступили литераторы, в том числе Джеймс Джойс, Гертруда Стайн, Скотт Фицджеральд. Радикальный шаг в понимании комикса и его места в культуре сделал Гилберт Селдес. Если сложившаяся традиция утверждала априорное превосходство словесного текста над визуальными формами выражения, то Селдес подчеркивал, что судить то и другое следует исходя из их собственных внутренних критериев. Поэтому вместо того, чтобы клеймить диалоги комиксов за их погрешности против нормативного языка, он призвал приветствовать инновационную отвагу комиксмейкеров. Энтузиазм Селдеса разделили художники Жоан Миро и Виллем де Кунинг, кинорежиссеры Фрэнк Капра и Джон Грирсон.

Бравурная эпоха 1920-х сменилась Великой депрессией, а затем ужасами Второй мировой войны. Многие критики усмотрели причины катастрофических изменений в массовой культуре, в которой стали видеть угрозу манипулирования умами. Заслуга реабилитации комиксов как средства массовой коммуникации принадлежит Маршаллу Маклюэну, усмотревшему в комиксе проявление смены культурной парадигмы.

В начале 1960-х годов с позиций социальной психологии к изучению комикса подошли литературный критик Лесли Фидлер и культуролог Умберто Эко. В 1964 году Эко опубликовал одну из своих наиболее известных работ – «*Apocalittici e Integrati*» («Апокалиптические и интегрированные»), оказавшую серьезное влияние на западноевропейских

теоретиков культуры и искусства. В ней Эко высказал претензии и к американским ученым, которые, будучи поклонниками комиксов, фокусировались исключительно на их эстетических аспектах, и призывал к серьезному социальному подходу. Много лет спустя, в романе «Таинственная пламя царицы Лоаны» (2004), где комиксам отведена ключевая роль, Эко указал на их важную культуртрегерскую функцию: «Взрастая годами и умом, я, вероятно, воспринял Пикассо через посредство Дика Трейси»⁴.

Как художественная форма комикс имеет глубокие корни. «Протокомиксы» запечатлелись в наскальных рисунках тридцатитысячелетней давности (наглядную иллюстрацию тому можно увидеть в фильме Вернера Херцога «Пещера забытых снов» в 3D); на древнеегипетских гробницах в Фивах, барельефах Ассирии и Борободура, на колонне Траяна (113 год) с вытесанным по мрамору рельефом, повествующим о войнах римского императора с даками, и на витражах Собора в Шартре. Предков современного комикса (как и кинематографа) находится множество. В Россию рассказы в картинках попали при царе Алексее Михайловиче, но можно назвать и отечественных прародителей комикса - русские иконы с клеймами и русский лубок XVII века. Все эти разновременные и разнонациональные артефакты объединяет общий повествовательный принцип: разложенная на фазы смысловая последовательность событий в связке лаконичного, в основном диалогического, текста с графическим изображением.

Партнерство слова и изображения в различных комбинациях создает синергизм экспрессии, который усиливает или, наоборот, «топит» смысл конкретной картинки в подтексте, готовя для подсознательного восприятия. Здесь уместно вспомнить анализ С.М. Эйзенштейном в «Неравнодушной

⁴ Эко Умберто. Таинственная пламя царицы Лоаны / Перевод Елены Костюкович. – М.: Symposium, 2008. С. 286-289.

природе» эстетических канонов дальневосточного пейзажа, в частности, «картины-свитка» в связи с «симфонией туманов» его фильма «Броненосец «Потемкин». Одной из древнейших форм изображения пейзажа, пишет Эйзенштейн, является китайская картина-свиток – горизонтально разворачивающаяся бесконечная лента (почти кинолента!) панорамы пейзажа. Картина открывается последовательно, из одного самостоятельного сюжета в другой, из одного фрагмента в соседний, как поток отдельных изображений (кадров). В подобном пейзаже, подчеркивает Эйзенштейн, важна не документация речных берегов, а эмоциональное звучание и смена настроений, то есть переход к поэтическому и музыкальному типу картины. Картину-свиток, указывает он, роднит с кинематографом гораздо большее, чем могло бы показаться. Японская гравюра «не ограничивается краями одного листа, но очень часто состоит из нескольких листов – диптихов и триптихов, - которые вполне законченно могут существовать и в отдельности, но полную картину настроения и сюжета дают лишь тогда, когда они поставлены рядом. В этом смысле монтажный метод кинематографа, где в процессе съемки единый ток события распадается на отдельные кадры и волею монтажера вновь собирается в целую монтажную фразу, целиком повторяет этот этап общего эволюционного хода истории живописи»⁵.

Важно отметить, что комикс изначально не получил достаточной известности в России. Пренебрежение культурой комикса в России на заре кинематографа отразилось на ущербном освоении кодов нарративного монтажа как авторами фильмов, так и публикой. Как отмечает историк кино Ю. Цивьян, «Отсутствие культуры комикса препятствовало адаптации в России... тех базовых элементов монтажа, которыми свободно оперировали

⁵ Эйзенштейн С.М. Неравнодушная природа, т. 2. – М.: Музей кино, Эйзенштейн-Центр, 2004. - С. 347.

режиссеры фирмы «Патэ»⁶. Дело заключается в том, поясняет Цивьян, что кинематограф начала прошлого века, опираясь на разные культурные пласты, пытался утвердиться в гибридизации разнородных элементов, в то время как они в свою очередь оказывали смысловое сопротивление, создавая конфликт подъязыков, который усиливался на монтажных стыках; российский зритель, не имевший опыта чтения комиксов, терялся при смене планов.

В сущности, речь идет о том, что у российского зрителя не выработался навык домысливания, смыкания (closure), то есть механизма преобразования отдельных картинок (кадров) в единую последовательность. Между тем С. МакКлауд в своем словаре терминов комикса называет смыкание одним из важнейших понятий и определяет так: «феномен наблюдения частей при восприятии их как целого». Соответственно сам комикс МакКлауд называет средством коммуникации, где аудитория является сознательным соучастником процесса, а смыкание – агентом смены планов, времени и движения⁷.

Непосредственно не ощущаемое как таковое, влияние комикса, осуществившееся непрямым путем, по другим линиям, органично воспринималось не только у него на родине, но и в России. В частности, с энтузиазмом воспринимались и тиражировались сюжеты с погонями, которые следовали логике комикса с его простейшими ситуациями, разворачивающимися в серии визуальных гэгов. Подобные фильмы конструировались как оживший комикс. Вербализация текста в виде интертитров в немом кинематографе носит на себе явную связь с филактерами - словесными «пузырями», которые выдуваются из уст

⁶ Цивьян Ю.Г. Историческая рецепция кино. Кинематограф в России. 1896-1930. – Рига: Занатне, 1991. - С. 162.

⁷ McCloud, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. – New York: Harper Perennial, 1993. - P. 63-65.

персонажа комикса или выплывают у него из головы, обозначая то, что тот не произносит, но думает, то есть, внутреннюю речь.

ГЛАВА II. ВОЗНИКНОВЕНИЕ АМЕРИКАНСКОГО КИНОКОМИКСА И ЭТАПЫ ЕГО ЭВОЛЮЦИИ

Во второй главе дается периодизация американского кинокомикса, отмечаются предпосылки для создания в США индустрии кинокомикса, выявляются его национальные корни, прослеживается рождение и эволюция супергероя и становление нарративной структуры жанра, а также его роль в социально-политической жизни страны от начала XX века (эпохи немого кино) до окончания Второй мировой войны.

В параграфе **«Комикс в системе американской культуры»** отмечаются факторы, определившие возникновение обширной индустрии кинокомикса именно в США, такие как: чрезвычайная популярность графических комиксов, чтение которых вовлекло в разросшуюся вселенную его героев огромные массы населения (в разной степени владевшего английским языком); готовность продюсеров финансово вложиться в перспективный бизнес; подготовка режиссеров, получивших соответствующий художественный опыт.

Как один из наиболее демократичных видов искусства и средство массовой коммуникации, кинокомикс с момента своего возникновения стал выразителем и транслятором американского массового обывденного сознания, социальной психологии и социальной мифологии, фундаментальную основу которых составляет религия протестантизма в его не только религиозных, но и секуляризованных, переставших восприниматься как изначально протестантские ценности, формах. Трансляторами пуританской традиции в большой мере стали такие столпы американской литературы, как Н. Готорн, Г. Мелвилл, Р. У. Эмерсон, Г. Д. Торо и др. XX век добавил к упомянутым именам целую когорту кинорежиссеров, среди которых одним из первых следует назвать Дэвида

Уорка Гриффита, автора «Нетерпимости» и «Рождения нации», хотя, разумеется, пуританская традиция, как правило, выступает в киноискусстве весьма опосредованно, подчас размыто и неопределенно, в разнообразных обличьях и чаще всего тем туманнее, завуалированной, чем талантливее автор. Задействованные в фильмах структуры массового сознания рассчитаны на «подкорковое» восприятие, не только на чтение текста, но и на понимание соответствующего контекста американской культуры и истории, тесно сопряженного с тем, что называют национальной идентичностью.

В формировании национального характера американцев существенную роль сыграли литература и живопись - именно те два компонента, из которых складывается феномен комикса. В основе американской национальной идентичности лежат идеалистическое видение самой страны и мессианство ее народа. Именно эти смыслы закладывали в свое понимание Америки как «дома человека» и места американцев как нации, а также ее роли в мировой семье народов мыслители и литераторы-трансценденталисты. В трансцендентализме выразилась общая гуманистическая тенденция общественной мысли XIX века с ее верой в единство мира и Бога, из чего вытекало индивидуалистическое учение о «доверии к самому себе» - богоравному человеку, а также вера в судьбоносную миссию страны, населенную людьми, которые объединены интересами общей справедливости и гуманности. Идеи поэта и философа Р.У. Эмерсона повлияли на возникновение термина «явное предначертание» или «манифест судьбы» (Manifest Destiny), авторство которого принадлежит политику-демократу Джону О'Салливану. Историки выявляют три основных составляющих понятия «явного предначертания»: особые достоинства американского народа и американских институций; миссию Америки в переустройстве мира по образу Америки; божественное предначертание выполнения этой миссии по божьему усмотрению. Здесь

нетрудно усмотреть корни супергероев комиксов: одиноких, надеющихся только на себя, беззаветно служащих делу справедливости.

Огромный вклад в формирование американской идентичности внесла живопись, в первую очередь художники-пейзажисты так называемой школы реки Гудзон. Несмотря на призывы трансценденталистов отречься от культурного наследия европейского прошлого, в стране изначально бытовало амбициозное сравнение Америки с величественной Римской империей, что проявилось, в частности, в живописном наследии Томаса Коула, создавшего элегически возвышенную серию картин «Путь империи». Официальное градостроительство, начиная с возведения в Вашингтоне здания Капитолия в палладианском стиле, ориентировалось на помпезно-величественную античность. Имперские настроения, пропитанные идеями «явного предназначения», усиливались по мере продвижения фронта – зыбкой границы зоны освоения Дикого Запада к побережью Тихого океана. Наряду с крупномасштабными героическими произведениями в народном обиходе получили широкое распространение картинки художников-примитивов, в которых обнаруживаются черты протокомикса со свойственным ему вольным обращением с масштабами, пропорциями фигур и предметов, с перспективой, а также с «ковровым» заполнением листа. Искусствовед Е.М. Матусовская сравнивает эти произведения с детскими рисунками, выделяя их общие свойства, такие как любовь к многочисленным деталям, своеобразная многословность и отсутствие строгого разделения жанров, свободное включение надписей в изображение и пренебрежение воздушной перспективой и фактурой, пристрастие к чистому цвету и стремление к гротескной заостренности характеристик⁸.

⁸ Матусовская, Е. М. Американская реалистическая живопись. Очерки. – М.: Искусство, 1986. - С. 22-23.

«Детскость», о которой часто говорят (чаще со знаком минус, чем плюс), описывая национальный характер американцев, объясняется короткой историей страны. Американцы как нация не располагали и той достаточно длинной дистанцией, которая отделяла некую реально существовавшую личность до ее постепенного превращения в эпическую фигуру. Место эпических героев – по правилам «вторичной фольклоризации» – заняли приобретшие мифические черты реальные люди, осваивавшие территории страны. В этих фольклорных героях отразились характерные черты народного лубочного искусства, которые отметила Н.М. Зоркая в книге «Фольклор. Лубок. Экран», и которые заложили модель создания образов сперва рисованных, а затем и кинокомиксов. Источником и материалом для создания национального эпоса стала легендарная эпоха освоения Дикого Запада, породившая вестерн как разнообразный жанровый комплекс, получивший развитие в литературе, живописи, в рисованных комиксах, кинематографе, впоследствии на телевидении и в Интернете. Сердцевину вестерна составило аллегорическое отождествление американцев с богоизбранным народом, посланным в землю обетованную через пустыню, идущее от пуританской культуры XVII века и связанное с пониманием пуританами своей религиозной миссии как «посыланием в дебри» (дебри – одно из значений мифологемы «пустыня», необжитые места). Внутренняя изолированность, которая, по замечанию Макса Вебера, составляет один из корней индивидуализма, характерного для национального характера народов с пуританским прошлым и в идеальном виде воплощенная в герое вестерна, несет в себе следы влияния учения о предрешении.

В параграфе «У истоков «золотого века»» отмечается, что «золотой век» киновестерна совпал с «золотым веком» комикса – в силу целого комплекса причин, но в частности потому, что героический персонаж комикса и особенно в его киноварианте, является образцом героя вестерна. И первый супергерой экранного комикса Флэш Гордон – это

«странствующий рыцарь», «одиноким кочевником», вышедший на «фронтир» межпланетного пространства, чтобы исполнить свою миссию. Началом эпохи героического кинокомикса как самостоятельного жанра и его «золотого века» можно считать 1936 год, когда Фредерик Стефани выпустил полнометражный фильм, скомпилированный из снятых ранее эпизодов по графическим комиксам Алекса Реймонда «Флэш Гордон».

Американский кинокомикс прошел эпоху гармоничной золотой классики (1936-1954 годы), стадию упадка в период маккартизма; затем, начиная с 1970-х годов – пережил свой «серебряный век» возрождения и социально-художественного обогащения, в во второй половине 1990-х годов вступил в этап постмодернистского маньеризма с трагическим изломом и экзистенциальной напряженностью «Темного рыцаря» Кристофера Нолана, причем благодаря невероятной популярности и массовости жанра в первые десятилетия XXI века этот период стали иногда называть «платиновым веком» комикса.

Уже в первом «супергероическом» кинокомиксе «Флэш Гордон», с одной стороны, сюжет космического путешествия связывал его с фильмами «примитивов», в частности, с «Путешествием на Луну» Жоржа Мельеса, а с другой - содержал в себе существенные черты, оказавшиеся устойчиво типическими для кинокомикса при всех его будущих трансформациях. Прежде всего, это центральный герой, обладающий сверхчеловеческими качествами, и его борьба с персонафицированным в суперзлодеях злом, которая проходит в приключениях, сюжетно построенных как шпионская или другая криминально-детективная история, разворачивающаяся как в обычном мире, так и на неких экзотических территориях, либо земных, либо космических.

В параграфе «Супергерои: генезис» выявляются спектр источников и номенклатура компонентов, из которых сложился инвариантный образ супергероя. Отмечается, что в стране иммигрантов созревание национального самосознания не могло развиваться в условиях изоляции. С

каждой новой волной иммиграции культурный арсенал нации обогащался за счет мифологии и легендарности новых поселенцев, которые становились общим достоянием. Поэтому ареал разнонациональных источников, реально составивших американскую национальную культуру и в том числе кинокомикса, поистине неисчерпаем. Фокусирование на исключительности «богоизбранного народа» и призывы к опоре на национальное мессианское призвание совмещались в исторической социальной практике со сравнениями Америки с императорским Римом, а в художественной деятельности с использованием античных, а также отчасти средневековых образцов. История создания «Флэша Гордона» свидетельствует о том, что это своего рода «мультикультурный» продукт. Стремление к всеохватности, к духовному освоению других культур, к расширению мира, где действуют персонажи, а также повторяющиеся сюжеты с реинкарнациями супергероев объясняются не только поисками экзотических сюжетов. Продуктивный смысл этого феномена заключается в преодолении атомизации личности, во включенности человека в исторический процесс и стимулировании его к активному ответу на актуальный вызов.

Супергерои кинокомиксов – это порождение конкретной социокультурной, политической и экономической обстановки; воплощение национального характера в его идеале. В этом плане они могут представлять в образах обычных людей, совершающих выходящие за пределы обычных норм поступки. Вместе с тем супергерои составляют пантеон живого героического эпоса, и как таковые могут считаться метафорической персонификацией ситуаций разного масштаба и уровня. В этом качестве они являются «сверхчеловеками», божествами, восходящими к античной или ветхозаветной мифологии, и таким образом соприкасаются с наследием «высокой» культуры.

Божественные и человеческие черты зачастую сочетаются в одном и том же персонаже-герое, обладающем так называемой «двойной

идентичностью» - человека обычного и сверхчеловека. Рождение такого персонажа, как Супермен обуславливалось не столько внешнеполитическими факторами, сколько социально-политической и экономической обстановкой в самой стране, формировавшей определенный общенациональный социальный заказ.

В 1929 году началась Великая депрессия. В эти трудные для всех слоев общества годы произошел заметный сдвиг от крайнего индивидуализма к коллективизму. В литературе и кинематографе выработался особый взгляд на жизнь и поступки героя с точки зрения сообщества людей, коллективного хранителя исторической мудрости. Есть основания предполагать, что именно аллегоризм высокой литературы и лучших образцов кинематографа послужили тем плацдармом, на котором был «реабилитирован» комикс как жанр, который прежде считался всего лишь «funnies» - забавными картинками. Начиная с Супермена, на страницах комиксов появились масштабные аллегорические фигуры, за которыми скрывалось мощное архетипическое содержание, служившее «объединяющим символом», соединяющим, по слову К.-Г. Юнга, всех живших, живущих и даже еще не начавших жить людей, то есть будущие поколения. В качестве архетипов Юнг называет Маску или Персону, означающую ту социальную роль, которую человек играет, выполняя требования, обращенные к нему со стороны общества; а также Тень, пробуждающую дремлющую в человеке энергию, не позволяя Персоне превратиться в застывшую Маску. Тень может иметь как созидательные («золото Тени»), так и деструктивные аспекты. Социальная маска Супермена – неприметный сотрудник редакции газеты, объект вечного недовольства со стороны начальства. Его Тень – «золото», заложенное в детстве отцом, сформированный им импульс борьбы с несправедливостью. Супермен культивирует качества Тени, в то же время скрывая ее от окружающих. Это подводит нас к понятию «двойной идентичности», свойственной многим супергероям, благодаря которой запускается

механизм идентификации, отождествления читателя/зрителя с героем, обладающим «двойной идентичностью». Актуализация того или иного архетипа происходит, согласно Юнгу, под воздействием некой проблемной, кризисной ситуации личной или социальной жизни. Две «иконки» американского комикса – это Супермен, как архетип объединяющего символа, выступающего под маской «мессии-посредника», в котором воплощены черты фантастического идеала, но скрывающего под этой маской личность типичного среднего американца; и Бэтмен, являющийся, по мнению ряда исследователей, например, Ч.К. Робертсона, «непосредственным образцом ницшеанского сверхчеловека», здорового, независимого и сильного индивида, который действует в реальном мире и «утверждает жизнь».

В параграфе **«Супергерои и суперзлодеи: нарратив»** рассматривается повествовательная структура кинокомикса, строящаяся преимущественно по типу волшебной сказки, как ее описал В.Я. Пропп. Здесь, как и в сказке, смешиваются различные исторические циклы и культурные стили. Действия героев являют собой образцы поведения, которые могли существовать во многих культурных ситуациях в разные исторические моменты. Число функций действующих лиц, то есть повторяющихся постоянных элементов ограничено, а сказочных персонажей довольно много. Этим, по мнению Проппа, объясняется двойное качество волшебной сказки: с одной стороны, многообразной, красочной и пестрой, а с другой - однообразной и повторяемой. Сказанное вполне приложимо к комиксу, как графическому, так и экранному. В числе перечисленных Проппом функций в комиксах, как правило, отсутствует один – «Герой вступает в брак и воцаряется». Безбрачие героев комикса – наследие эпоса вестернов с их героем-одиночкой, в свою очередь восходящим к странствующему рыцарю. Женатый герой комикса противоречит основному принципу комикса – сериальности, ибо свадьба

означала бы конец его приключениям, а также двойной идентичности, утрату мифологического статуса.

Плодотворную творческую заряженность кинокомикса можно объяснить лежащим в его основе мономифом, где, как пишет Джозеф Кэмпбелл в книге «Маски бога», прослеживается «фундаментальное единство духовной истории человечества» в виде повсеместно известных, архетипических мифологических сюжетов. Как писал Мирча Элиаде, мифы разных народов могут отличаться друг от друга в зависимости от культурных и религиозных особенностей, но за внешней оболочкой скрывается общий стержень. В самом общем виде это так называемая «арка героя» - героическое путешествие «универсального героя» (Юнг), который воплощает то, что мы считаем лучшим в себе. Преграды на пути героя выстраивает его антагонист, который таким образом становится и нашим личным противником, но должен соответствовать масштабу личности супергероя.

В параграфе «**Двойная идентичность и двойничество**» указанный феномен анализируется как восходящий к мифологическому происхождению тип «комплекс Тени» и как вариант так называемого «русского двойничества», выраженного Ф.М. Достоевским в метафоре «подполья»; как удвоение персонажа и придание позитивному образу супергероя в качестве противника негативного образа контр-героя-антагониста, столь же грандиозного по масштабам своего злодейства, сколь благороден и потенциально безграничен в возможностях протагонист. Речь, таким образом, идет о бинарном архетипе, этом семиотическом коде классической европейской культуры.

В диссертации рассматриваются три основных варианта или формы двойничества в комиксе. Во-первых, двойничество в форме внутреннего раскола, существования героя в его публичной и теневой жизни («двойной идентичности»); во-вторых, как дуальность – противостояние «положительного» протагониста и его «отрицательного» антагониста,

которое в повествовании комикса оказывается доминантой действия, причем диалогическое построение сюжета обуславливает персонифицированную в противостоящих друг другу образах этическую симметрию, свойственную культурной идеологии эпохи модерна; и, в третьих, как зеркальное отображение супергероя в его противнике-суперзлодее, составляющее их неразрывное единство, сообщающее сюжету психологическую остроту и многосложность, особенно свойственное комиксу эпохи постмодерна.

В параграфе **«Герой и его маска»** исследуется диалектика взаимоотношений героя кинокомикса и его маски как существенного атрибута данного жанра. Комиксы по преимуществу – визуально кодифицированные изображения, персонажи которых сведены к своим внешним признакам; они по сути своей только *идеи образов*. Это особенно касается супергероев, чей облик неразрывно связан с определенным костюмом и говорящим именем, упрощающими как сам образ, так и его восприятие. Черты маски – это выведенные на поверхность знаки, образующие особый код, позволяющий проникнуть за внешность предмета к его сущности. Маска героя комикса – это квази-лицо, которое, согласно С. МакКлауду, благодаря своей упрощенности, а следовательно универсальности, помогает читателю/зрителю идентифицироваться с вымышленными персонажами комикса, переместиться в их мир.

На характерных примерах таких фильмов, как «V как вендетта» Джеймса МакТига, «Дик Трейси» Уоррена Битти, «Хранители» Зака Снайдера, трилогия Кристофера Нолана о Темном рыцаре Бэтмене и ряда других в параграфе показаны основные типы вышеуказанной диалектики, которые можно условно обозначить как идентификационный, акузметрический и контрастно дуалистичный. Соответственно каждый из них своеобразным способом вписывается в современный социально-психологический и социально-политический контекст, указывая на актуальность жанра.

В параграфе **«Вторая мировая война и патриотизм в комиксах»** рассматривается роль героев комиксов в ходе войны, в том числе появление новых персонажей-патриотов, а также влияние духоподъемной деятельности супергероев на саму индустрию комиксов.

Подводя итог, можно сказать, что герои комиксов в свое время стали любимцами американцев, пережив вместе с ними Великую депрессию и Вторую мировую войну потому, что на них всегда можно было положиться. Слабость кинокомиксов в художественном плане компенсировалась гиперболизированной социально-мифологизирующей практикой. Цельность и уверенность в собственной правоте супергероев через механизм идентификации, эффективно обеспечиваемой благодаря «двойной идентичности», транслировали социальный оптимизм, особенно необходимый в трудные времена.

ГЛАВА III. КИНОКОМИКС В ПОСЛЕВОЕННУЮ ЭПОХУ

В третьей главе рассматривается бытование и художественное преобразование американского кинокомикса в период со второй половины 1940-х годов до конца 1980-х.

В параграфе **«Начало холодной войны и упадок кинокомикса»** отмечается, что в первое послевоенное десятилетие комикс испытывал на себе действие двух противоборствующих факторов. С одной стороны, комиксмейкеров не обошла участь внесенных в «черный список» независимо мыслящих сценаристов и режиссеров, обвиненных в антиамериканской деятельности в эпоху маккартизма (десятилетие с конца 1940-х до конца 1950-х годов). Результатом стало принятие Производственного кодекса индустрии комиксов (Comics Code Authority, сокращенно ССА), который был практически списан с Производственного кодекса Хейса, принятого в 1930 году Ассоциацией производителей и прокатчиков фильмов. Этот негативный для комикса фактор, однако, уравновешивался другим: потребностью общества в социальной терапии в условиях массовых панических настроений, вызванных политикой

холодной войны. Страх перед вероятным «ядерным Холокостом», перед разрушительной силой бесконтрольного научно-технического прогресса выразился в графических комиксах Стэна Ли и Джека Кирби из компании «Marvel» про Невероятного Халка (1962). Так же как в годы Великой депрессии, американцам хотелось ощутить надежную защиту от ожидаемых ужасов, пусть даже в иллюзорной эскапистской форме победных приключений супергероев. Правда, в этот период кинематограф не был способен адекватно воплотить на экране «чудеса» графических комиксов. Кинокомикс ощутил на себе влияние кризиса, который охватил все стороны кинопроцесса – производство, прокат, а также сказался на самой творческой атмосфере, и, стало быть, повлиял на художественную составляющую. Чтобы выжить, киностудии начали предлагать свои услуги телекомпаниям. Киносериалы, демонстрировавшиеся в кинотеатрах, превратились в телесериалы и перекочевали в дома зрителей.

В параграфе **«Новая социальная реальность»** рассматривается модификация кинокомикса под влиянием социально-политических перемен внутри страны, которые быстро приобретали широкий размах.

Переход от традиционного к индустриальному обществу изменил конфигурацию самого общества, которую характеризуют три основных социальных фактора: понятие «ядерной» или «нуклеарной семьи», эмблематичным выражением которой стала «Фантастическая четверка»: явление «тинейджера», отразившееся в появлении первого главного супергероя-подростка Человека-паука; так называемый беби-бум. Уже в подростковом возрасте дети сделались важной когортой потребителей, приобретая около миллиарда печатных единиц комиксов в год. В ответ на запрос изменился и контент комиксов: он был переориентирован не только на требования США, но и на запросы детско-юношеской аудитории.

Графические комиксы, кинокомиксы и телесериалы создали всепроникающую вселенную, окружавшую американцев с самых детских лет и сопровождающую по жизни в дальнейшем. В середине 1950-х годов в

массовый обиход вошло понятие «поп-арт». Одной из своих эмблем поп-арт выбрал комикс, тиражируя его образы и стили, так что само направление иногда называют «культурой комиксов».

В параграфе **«Кинокомикс и эстетика кэмп»** рассматривается подъем интереса к комиксу в 1960-е годы. По слову М.И. Туровской, интерес к неканоническому «примитиву» обостряется либо в переломные исторические моменты, когда жизнь сама «обнажает свою героическую романтику», а человек становится суверенным вершителем своей и общей судьбы, либо в ситуации, когда энергия протеста иссякла и место героя вакантно. Тогда из «низкого» жанра берется его извечный герой, как пародийное замещение пустующего места. Таким героем стал Бэтмен – сперва в телесериале (120 эпизодов), а затем в фильме Лесли Г. Мартинсона по его мотивам, снятом в стиле, которому Сьюзен Зонтаг дала название «кэмп». Кэмп – это особый частный код «ловкости и изворотливости» - то есть, как раз тех качеств, которые могли вывести комикс из-под давления жестких норм Кодекса. Кинокомикс обрел свою аутентичную визуальную форму, которая была характерна для цветистых графических комиксов 1930-х годов, эпохи палп-фикш. С появлением обновленного Бэтмена у него появилась новая когорта поклонников – те самые образованные слои, студенты, о которых писала в своей книге М.И. Туровская. Фильм в определенной степени выполнил свой социальный заказ на поддержание идеального героя-защитника и решил еще одну задачу: показал, что запретительные меры в сфере искусства способны эффективно действовать лишь небольшой период времени. Живое искусство рано или поздно прорвет блокаду запретов и регламентаций. Таким образом, фильм стал художественно и социально частью контркультуры, доказал, что этот универсальный жанр, развивающийся в соответствии с современной ему социальной и художественной парадигмой, временно отступая в тень, способен к последующей ревитализации, обновлению и возрождению в неожиданных формах,

привлекающих новые слои зрительской аудитории. Технология «Бэтмена» 1966 года - квинтэссенция того, что Умберто Эко назвал главной пружиной популярности комиксов: сочетания привычного и инновационного. Знакомые нарративные элементы организуются в новый паттерн, который воспринимается как свежая артикуляция живого мифа.

В параграфе «От эпоса к роману» отмечается, что в эпоху 1960-70-х и последующих годов активно шел процесс децентрализации культурного сознания, возникновения разнообразия «языковых идеологий», процесс автономизации последних через преодоление главенствующей тотальной идеологии в столкновении с авторитарными нормами и представлениями, что достигалось в ходе довольно напряженной социальной конфронтации. Представляется логичным связать эти процессы распада эпического единства нации с трансформацией кинокомикса, который, следуя в том же русле, переходит от присущей ему изначально мифоэпической формы к форме романной, как это описано в трудах М.М. Бахтина.

Эволюция комиксов – это сохранение известного в разнообразии, постоянное обновление за счет введения новых элементов, складывающихся в новые паттерны. При этом различные версии одного сюжета, как части единого мифа, существуют и как способы рассказа этого мифа, в равной степени являясь его «репрезентантами». Это свойство, отличающее комикс от других нарративных форм, предоставляет свободу экранизациям комиксов, создатели которых не связаны жесткими рамками какого-либо единственного сюжета, характера и взаимоотношений персонажей, а также представлений о национальной идентичности.

Характерно, что в 1978 году, в пору очевидного «повзреления» в рамках комикса появилось новое явление – графический роман, определенный тип комикса, сравнимый по объему с книгой. Вышел в свет графический роман Алана Мура «Хранители» (художник Дейв Гиббонс). В этой книге отразился дух времени – последствия вьетнамской войны и президентства Ричарда Никсона, запомнившегося грандиозным

политическим скандалом (Уотергейт). «Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера представило читателям обновленный образ супергероя – жесткого, мрачного, а кроме того - обуреваемого сомнениями в осмысленности своей борьбы со злом, которое не исчезает, а напротив, становится все более изощренным и захватывает в свою орбиту все больше людей. Если в эпоху модерна «проблема идентичности» заключалась в том, чтобы раз и навсегда найденная личностная константа сохранялась в своей неизблемости, то в эпоху постмодернизма актуальными становятся способы выйти из стагнации, найти возможности путей саморазвития, то есть – индивидуальной свободы.

ГЛАВА IV. ПОСТМОДЕРНИЗМ И ДЕКОНСТРУКЦИЯ ГЕРОЯ

В четвертой главе рассматриваются обстоятельства и процесс перехода супергероя комикса от веберианского модернистского канона к постмодернистскому типу в период от рубежа столетий до наших дней.

В параграфе **«Новый социальный запрос и легитимизация комиксов в системе медиакультуры»** выявляются предпосылки ослабления эффективности мифа супергероя (это прежде всего поражение во Вьетнаме и Уотергейтский скандал, поставившие под сомнение содержание понятия патриотизма); отмечается, что историки кино сравнивают этот этап эволюции кинокомикса с французской «новой волной», которая ввела в обиход новый тип киноповествования и предъявила публике нового, неоднозначного героя. К этому можно добавить, что и «новый Голливуд» оказывал существенное влияние на образы героев кинокомиксов. В частности, такие фильмы, как «Грязный Гарри» (1971) Дона Сигела и «Таксист» (1976) Мартина Скорсезе повлияли на характер Бэтмена и еще в большей степени на обрисовку нового персонажа - Судью Дредда. Вместе с тем, утратив доминирующий статус в культуре, приобретающей все более многоцветный, фрагментированный характер, для огромной части зрителей миф сохранял свою терапевтическую функцию адаптации к реальности. Такой супергерой, как

Супермен, лишенный ироничной или морально-неоднозначной окраски, продолжает отвечать запросу массовой аудитории на стабильность и ощущение спасительной укорененности в неоспоримых национальных устоях, блокируя, говоря словами Фрейда, «цензурирующую инстанцию», уводя в псевдореальность, воспроизводящую хорошо знакомую, культурно освоенную ситуацию фронта. Эта псевдо- (или виртуальная) реальность не просто замещает, она оказывается более «реальной», нежели подлинная за счет доступного, не отягощенного «лишними» обертонами нарратива и впечатляющих спецэффектов, которые может обеспечить новая технология.

Сосуществование в зоне комикса разнотипных героев свидетельствует о том, что проложить строгую демаркационную линию между модернизмом и постмодернизмом невозможно. Речь скорее должна идти о *радикализации* некоторых эстетических приемов модернизма, переведении страха перед издержками прогресса в опыт игрового освоения реальности (что и рассматривается в диссертации на конкретных примерах). Более того, если в своих основных характеристиках комикс и двигался в сторону постмодернизма, то в некоторых смыслах он, напротив, шел против течения, укрепляя модернистские позиции. И, наконец, трансформация комиксов в стадию постмодернизма вообще является спорной для некоторых исследователей. Так Крис Муррей утверждает, что основные характеристики постмодернизма свойственны были комиксам во все времена и определяются самой их природной сущностью, а постмодернизм является всего лишь «кодовым словом» для обозначения таких качеств, как «умный» и «взрослый». Действительно, основные свойства комиксов: игровой характер, в том числе задействование персонажей и приемов высоких и низких жанров; использование персонажей и нарративных моделей прошлого в современных контекстах; пародийность; неопределенность и многозначность, основанные на причудливой взаимосвязи слова и визуального образа; интертекстуальность и

гипертекстуальность, связанные с широким охватом медийных средств, в том числе радио и кинематографа; широкое использование устных форм речи, связанное с фактором «функциональной безграмотности», развивающейся благодаря потреблению культуры массами преимущественно из устных источников (радио, телевидение) и т. д. – изначально входят в каталог постмодернизма. А потому можно сделать заключение, что использование термина «постмодернизм» послужило лишь маркером, призванным ввести в норму то, что прежде вызывало скепсис и исключало комиксы из мейнстрима, иначе говоря – легитимизировать комиксы как средство массовой коммуникации и как «настоящее» искусство.

В параграфе **«Супергерои как антигерои»** рассматривается специфически национальный тип американского героя – вигиланта. Деятельность вигилантов выпадает из жестко определенных обществом норм; это всегда прорыв, *трансгрессия*, предполагающая самостоятельность субъекта с одной стороны, и наличие границы, которую он нарушает, - с другой. В последнее время в универсуме комиксов наиболее ярко такой тип героя воплотился в образах Бэтмена, Человека-паука, Сорвиголовы, а также Хранителей, модификации которых подробно рассматриваются в диссертации.

Один из признаков нового супергероя - шизоидный конфликт между публичной и скрытой идентичностью. Двойная идентичность делает супергероя так называемой «лиминальной» (пороговой) личностью. Лиминальная личность, существуя «межпространственно», не способна интегрироваться в общество и обречена оставаться аутсайдером.

В параграфе **«Политическая корректность и новые герои комиксов»** рассматриваются факторы, определившие новый облик комиксов, расширение персонального супергеройского состава. Это демократическое движение за равные права представителей разных этносов, социальных меньшинств и женщин, подъем которого начался в

середине 1960-х годов, а также такой социальный концепт, как политическая корректность, регулирующая механизм соблюдения прав человека и следование либерально-демократическим принципам.

Мотором политкорректности стало движение черного населения США против «расизма» английского языка с требованием языковой «дерасиализации». Вскоре правила политкорректности пронизали все сферы жизни, в том числе средства массовой коммуникации, литературу и искусство. Это в числе прочего повлекло за собой и переустройство сложившейся иерархии супергероев, где дотоле безраздельно доминировали белые мужчины.

Эволюция чернокожего героя в комиксах прошла четыре фазы, которые рассматриваются на конкретных примерах: игнорирование; шаржированное изображение расово-этнического типажа; использование черных персонажей во вспомогательных амплуа; наконец четвертая, наступившая в 1990-х годах, когда чернокожие герои начинают занимать равное (хотя еще количественно далеко непропорциональное) место как в печатных комиксах, так и в экранных. Этот прорыв оказал влияние по всему фронту кинокомикса: так выход на экраны франшизы «Блейд» обозначил начало эпохи комиксов-блокбастеров, ежегодный выпуск которых стремительно растет.

Кроме того, характерно, что именно черная женщина – Шторм в 1975 году стала первой главной супергероиней комиксов. Так же как чернокожие мужчины, афроамериканки исторически занимали малозначительное место в художественной и массовой культуре, вплоть до середины 1960-х годов, фигурируя либо как гиперсексуальный объект мужских фантазий, либо как десексуализированная фигура «мамушки». В политике комиксов отразились черты «мужского шовинизма», когда мужская точка зрения отождествляется с общечеловеческой: мужское принимается за норму, мужчины представляют универсальность, и таким образом как будто не имеют пола; женщины же специфичны; инаковость

женщины предполагает подчиненность и определяется классической феминистской теорией как «сексуализированный расизм», связывающий женщин всех этносов. Эта маскулинизированная точка зрения через механизм идентификации транслируется зрителю, и в итоге супергеройские комиксы пользуются предпочтением мужской аудитории в возрасте от 18 до 34 лет.

Тем не менее, женщины занимают все больший удельный вес в комиксах, причем место и функции женщин в комиксах в последние годы стали меняться, хотя в данном случае корректнее говорить о растущей тенденции, нежели о радикальном изменении порядка вещей.

В эпоху политкорректности новыми персонажами-супергероями стала когорта героев с физическими отклонениями – мутанты. Особое место принадлежит здесь франшизе «Люди Икс» с ее разнообразием персонажей и, соответственно, возможностями выбора для идентификации. Эти персонажи родились как аллегория борьбы против стандартности в виде борьбы за гражданские права против социального отторжения разного рода меньшинств, а также против расовых, этнических, гендерных и прочих предрассудков. Этой же цели служит социально-тематический спектр сюжетов, так или иначе касающийся злободневных проблем понимания «нормальности», социального остракизма, расовых и этнических различий и разного рода дискриминаций.

Параграф **«Кинокомикс после 11 сентября 2001 года»** посвящен революционным переменам в идеологии кинокомикса, которую называют «синдромом 9/11». Трагедия теракта стала консолидирующим фактором, объединившим американцев перед лицом опасности. Вместе с тем изменилось и содержание понятия патриотизма, потребовавшее трезвого осмысления ситуации и в случае необходимости бескомпромиссной критики политики властей. Так в «Темном рыцаре» (2008) Кристофера Нолана критики находили аналогии поведения Бэтмена с политикой Джорджа Буша-младшего, закрывавшего глаза на пытки заключенных, обвиненных в терроризме. Вместе с тем «Темный рыцарь»

продемонстрировал, что когда такой герой принимает на себя сверхчеловеческую миссию спасения, он оказывается в ситуации общественного ostracизма.

Наиболее яркий пример кинокомиксов, в которых отразилось самочувствие американцев после атаки на Всемирный торговый центр, – франшиза «Железный человек» (2008 – 2013), заглавный герой которой, в частности, принимает активное участие в войне в Афганистане против экстремистского движения Талибан и на собственном опыте убеждается в неоднозначном характере политики и военной практики распространения демократии в мире, которую ведут США, видя в том (согласно «манифесту судьбы») свою миссию. Пример Железного человека/Тони Старка — это, в сущности, реальное совмещение игрового начала с принципом нравственной цели. Подкидывая крючок для идентификации молодому зрителю, он вместе с тем манифестируется как очень взрослый человек, и не простой клерк, как Супермен Кларк Кент, а как топ-менеджер и социально ответственный за свою корпорацию миллиардер. Человек-паук, воплощавший ювенильные страхи, в личной жизни был занят своей юношеской любовью; аутсайдеры Люди Икс жаждали социализации, сражаясь с соперниками-мутантами; физик Брюс Баннер боролся с «мистером Хайдом» — отпочковавшимся от него самого зеленым монстром Халком. Железный человек, которому нет нужды самореализовываться (как Супермену), нет необходимости мстить (как Бэтмену), начинает думать о других и вступает в борьбу не с космическими пришельцами или причудливыми порождениями эволюции, не с уличной шпаной, а с реальным и грозным противником — террористами и коррумпированным менеджментом. В трилогии о Бэтмене К. Нолана травма 9/11 включается как очищающая ритуальная практика в культурную мифологию, чтобы достичь воображаемого возмездия.

Соответствующим изменениям в новых кинокомиксах подвергся образ суперзлодея, что в свою очередь также повлияло на его «зеркальное

отражение», супергероя. Все это означает, что прежняя культурная мифология моральной безупречности супергероя и неременного торжества добра над злом, составлявшая костяк супергеройского жанра, утратила свою эффективность, поскольку в реальности победа над врагом далеко еще не одержана. Всем супергероям в связи с этим, чтобы соответствовать запросам времени, предстоит «перезагрузка». Наиболее готовым к ней оказался как раз Бэтмен, выполнивший роль того инструмента, с помощью которого К. Нолан переконструировал и сам традиционный нарратив супергеройского кинокомикса.

В параграфе **«Кинокомикс и новые технологии»** анализируется переформатирование кинокомикса в связи с наступлением цифровой эры в кинематографе. Во-первых, она сделала легко осуществимыми на экране многие «чудеса», связанные со сверхспособностями персонажей. Во-вторых, арсенал художественных средств, отработанный кинокомиксом на плацдарме мейнстрима, позволяет ему как жанровому образованию менять свою конфигурацию: его центр все чаще смещается в сторону артхауса. В-третьих, сериальность, которая традиционно ассоциировалась со зрелищем для детей и домохозяек, теперь претерпевает переоценку. В эпоху медиа-конвергенции продолжения-сиквелы перестали были атрибутом исключительно «мыльной оперы» (и вообще телесериалов) и актуализировались в качестве «реткона» (ретроактивной континуальности), учитывающей запросы различных, в том числе маргинальных сегментов аудитории.

Обогащение киноязыка комиксовых адаптаций происходит в том числе благодаря тому, что голливудские студии-мейджоры, не боясь рисковать, активно задействуют таланты из-за рубежа, привносящие в универсальные сюжеты особые краски и нюансы.

Транскультурализм, стирающий границы между культурами, выражается в том, что не только Европа «подстраивается» под Голливуд, но и Голливуд активно заимствует художественные идеи в европейском

искусстве. «Тинтин. Приключения «Единорога» по комиксам бельгийца Эрже стал первым фильмом-комиксом в творческой карьере С. Спилберга, экспериментальным гибридом игрового и анимационного кино, снятого в технике performance capture, с реальными актерами, превращенными в идеальные экранные копии в антураже раннего французского нуара. Тим Бёртон, превратив пространство «Бэтмена» в мрачную ретрофутураму, создал прецедент кинокомикса, в котором, по выражению американского кинокритика Роджера Эберта, «Изображение одерживает верх над содержанием, стиль доминирует над историей». Доминирование визуальной составляющей над содержательной – примета одного из двух основных направлений экранизации комиксов, который условно можно назвать «визуалистским». Второе направление столь же условно можно назвать «тематически-содержательным»; оно ориентировано прежде всего на воспроизведение мифологии (в этом смысле можно сказать «литературы») комикса. Однако это разделение условно, поскольку визуально-вербальный характер комикса изоморфен фильмическому синкретизму, и это само по себе служит адекватной (многоаспектной) основой экранизации комиксов. Изоморфизм легче всего обнаруживается в экранизации графических романов как достаточно объемных, композиционно структурированных и содержательно оформленных произведений. В качестве примера в диссертации, в частности, подробно рассматривается «Город грехов» (2005) Фрэнка Миллера, Роберта Родригеса и Квентина Тарантино.

Кинокомиксы зачастую нарочито создают впечатление нереалистичных, но обладающих определенной магией образов. Кинокомикс особенно охотно вступает в новую фазу, поскольку это либо отвечает природе жанра, где действие происходит вне нашего «реального» мира, в мире воображаемом, где «реалистическая» фотографическая образность обнаруживает свою неадекватность, либо же создатели фильма

озабочены более всего визуальным воспроизведением графического источника.

Но, несмотря на то, что тенденция перехода к новому качеству налицо, рождающаяся сегодня новая фаза развития кино еще не окончательно оборвала свои связи с традициями, далеко не исчерпавшими свой инновационный потенциал.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной диссертации рассматривался феномен возникновения и эволюции американского кинокомикса как искусства и средства коммуникации, корни протоистории которого уходят в глубину тысячелетий.

В работе прослежена история кинокомикса, начиная с первых десятилетий кинематографа и до наших дней. В результате выяснилось, что комикс начинает занимать значимые позиции и сам претерпевает инновационные изменения в узловые моменты истории – бурные 1920-е годы, трагичнейший для США период Великой депрессии, во время Второй мировой войны, в панических настроениях холодной войны, в стадии обновления страны в результате масштабных демократических движений, и, наконец, в неоднозначную эпоху современности, характеризующуюся такими сложными разнопорядковыми явлениями, как мультикультурализм, глобализм, международный терроризм, информационно-технологическая революция.

Попытки регламентировать комикс властными методами (с помощью Производственного кодекса) доказали, что запретительные меры в сфере искусства способны эффективно действовать лишь небольшой период времени, и этот универсальный жанр, развивающийся в соответствии с современной ему социальной и художественной парадигмой, способен к обновлению в неожиданных формах.

Подводя итог тому, как развивался кинокомикс под влиянием меняющихся социально-политических, исторических событий,

разнообразных эстетико-художественных тенденций, а также – не в последнюю очередь – в связи с развитием технологии, можно сделать вывод об общей прогрессивной направленности, движении от простого к сложному.

Прослеженная в диссертации динамика развития кинокомикса репрезентирует его обусловленные генезисом значительные возможности в художественном плане: развитие средств художественной выразительности и расширение тематического поля, совершенствование и обогащение киноязыка. Вектор развития кинокомикса указывает на его постоянную готовность впитывать в себя новые художественные веяния, превращаясь в жанровые гибриды, соответствующие запросам разнородной и разнонациональной аудитории, и выходя за рамки мейнстрима к артхаусному кинематографу точнее – артстриму, совмещающему в себе новаторство киноязыка и доступность восприятия широкими зрительскими массами разных возрастов.

Функционирование кинокомикса свидетельствует также о его значительном социальном потенциале, открывающем широкие возможности консолидации общества на основе прежде всего традиционных ценностей, что, естественно, актуально не для одних только США. В условиях глобализации происходит конвергенция комикса через внедрение его художественной модели в кинематографии разных стран мира и одновременно его художественное обогащение за счет влияния национальных культур.

Особо следует отметить фактор все более увеличивающейся и расширяющейся популярности кинокомикса во всем мире, сегодня переживающем не только пик зрительской востребованности, но и интереса со стороны специалистов-исследователей из разных областей – киноведа, культурологов, философов, психологов. Суммируя предпринятые здесь попытки объяснить этот феномен, следует отметить два важнейших фактора: во-первых, глубокую укорененность жанра в

национальной культуре американцев, а во-вторых – его взаимосвязь с культурами разных стран и народов (в том числе российской) как в истории, так и в современности.

Важно также отметить, что анатомия процессов становления и развития кинокомикса в Америке с одной стороны, и причин его всемирной популярности - с другой, может послужить плодотворным примером для российского кинокомикса, который еще только завоевывает статус легитимной составляющей в российской кинематографической жанровой палитре. Представляется, однако, перспективным появление в последние годы двух фильмов, закономерно определяемых как комиксы: «Черная молния» Александра Войтинского и Дмитрия Киселева (2009) и «Шпион» Алексея Андрианова (2012), удостоенный главной национальной кинопремии России «Ника» в номинации «Открытие года».

Две эти картины репрезентируют и два основных способа экранной адаптации комиксов, которые в диссертации условно обозначаются как тематически-содержательный и визуалистский. В обоих случаях можно говорить и об опоре на традиционные национальные ценности, и об инновационном киноязыке – то есть двух самых существенных факторах, характеризующих феномен кинокомикса.

Эти примеры открывают широкие возможности как развитию кинокомикса в России в производственном плане, так и перспективы его исследования в плане теоретическом, чему могут послужить материалы данной диссертационной работы.

Публикации по теме исследования

Монографии:

1. Американский кинокомикс. Эволюция жанра. М.: НИИ киноискусства ВГИК, 2014 (15 п.л.) ISBN 978-5-87149-163-8.
2. Из Парижа с любовью. Люк Бессон и его фильмы. М.: Другое кино, 2011 (8.5 п.л.) ISBN 978-5-9902806-1-8.

3. Разрушение разума. М.: Искусство, 1986 (9.1 п.л.) Ц 0302060000-144-15-86.

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК:

4. Секреты секретарш // Искусство кино. - 1997. - № 5. - С.47-52. (0.4 а.л.).
5. Как был завоеван Дикий Запад // Искусство кино. – 1998. - № 12. - С. 83-87. (0.35 а.л.).
6. Кино исчезает // Искусство кино. - 1995. - № 11. - С.140-146. (0.7 а.л.).
7. Истории без эффектов // Искусство кино. – 1999. - № 2. - С. 87-89. (0.25 а.л.).
8. Герои пустых горизонтов // Искусство кино. – 1999. - № 4. – 15-17. (0.25 а.л.).
9. М. Найт Шьямалан.: между миров // Искусство кино. – 2003. - №1. - С. 73-77. (0.35 а.л.).
10. Археология повседневности // Искусство кино. – 2003. - № 5. - С.101-105. (0.3 а.л.).
11. Трудности перевода // Искусство кино. – 2004. - № 3. - С.54-56. (0.3 а.л.).
12. Благие намерения // Искусство кино. – 2004. - № 4. - С.27-32. (0.35 а.л.).
13. Оп! – Арт? // Искусство кино. – 2004. - №7. - С. 62 -65. (0.3 а.л.).
14. Кровавая работа // Искусство кино. – 2004. - № 5. - С.54-57. (0.3 а.л.).
15. Четвертое пришествие // Искусство кино. – 2005. - № 7. - С. 43-46. (0.3 а.л.).
16. Рождение жанра // Искусство кино. – 2006. - № 3. - С.19-23. (0.35 а.л.).
17. Герой-одиночка // Искусство кино. – 2006. - № 5. – С.68-76. (0.6 а.л.).
18. Сумма технологии // Искусство кино. – 2006. - № 7. - С. 19-21. (0.25 а.л.).
19. Американский герой // Искусство кино. – 2006. - № 9. – С.70-77. (0.6 а.л.).
20. Поп-механика // Искусство кино. – 2006. - № 10. - С. 33-35. (0.25 а.л.).
21. Американские граффити // Искусство кино. – 2007. - № 10. - С. 41-43. (0.25 а.л.).
22. Герой и его маска в кинокомиксе // Вестник ВГИК. – 2012. - № 14. – С. 28-37. (0.6 а.л.).
23. Эстетика кэмп и кинокомикс // Вестник ВГИК. – 2013. - № 17. – С. 86-94. (0.5 а.л.)

24. Супергеройский кинокомикс: гендерная рокировка // Вестник ВГИК. – 2014. - № 20. – С. 94-103. (0.6 а.л.).

25. Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма // Вестник РГГУ (Серия: Культурология, Искусствознание, Музеология). – 2014. - № 7. - С. 293-301. (0.5 а.л.).

Другие публикации по теме диссертации

Статьи в научных сборниках и научно-периодических изданиях:

26. Протестантский морализм и американский кинематограф // Американский характер. Очерки культуры США. – М.: Наука, 1991. – С. 319-334. (1.0 а.л.).

27. Кросс-культурные взаимодействия в современном западном кинематографе // История кино: современный взгляд. – М.: Материк, 2004. - С.135-139. (0.4 а.л.).

28. Постсоветское кино: от лингвоцентризма к оп-арту // Культура «Пост» как диалог культур и цивилизаций. – Воронеж: Воронежский государственный университет. - 2005. – С. 323 – 328. (0.4 а.л.)

29. Парень из стали // Искусство кино. – 2008. - № 5. – С. 25-27. (0.25 а.л.).

30. Хэппенинг. «Явление» М. Найта Шьямалана // Искусство кино. – 2008. - № 6. - С. 21-24. (0.35 а.л.).

31. Командор Кейн // Искусство кино. – 2008. - № 4. – С. 37-44. (0.5 а.л.).

32. Секреты Лос-Анджелеса // Искусство кино. – 2009. - № 1. - С. 27-30. (0.3 а.л.).

33. Токийская история (Токуо!). По мотивам графического романа Г. Белл «Сесиль и Жордан в Нью-Йорке» // Искусство кино. – 2009. - № 4. – С. 23-25. (0.25 а.л.).

34. Фабрика грез // Искусство кино. - 2009. - № 7. С. 65-68. (0.3 а.л.)

35. Логос, этос и пафос // Искусство кино. – 2010. - № 5. – С. 131-137. (0.45 а.л.).

36. Дебюты-2010. Супергерой в Москва-сити // Хроники кинопроцесса. — М.: НИИК, 2011. - С. 69-88 (1.0 а.л.).

37. Детство. В людях («Люди Икс») // Искусство кино. — 2011 - № 5. — С. 32-36. (0.35 а.л.).
38. Нарисованная жизнь // Искусство кино. — 2010. - № 6. — С. 26-28. (0.25 а.л.).
39. Ко-микс. Героический эпос как жанровый гибрид // Искусство кино. — 2012. - № 2. — С. 124-135. (1.0 а.л.).
40. Обращение Тони Старка // Искусство кино. — 2013. - № 5. С. 44-47. (0.3 а.л.).
41. Маска... Я тебя знаю? // Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог plus. М.: Прогресс-Традиция, 2013. - С. 443- 457. (0.6 а.л.).
42. Nina Tsyркun. Tinkling Symbols: Fragmented Society – Fragmented Cinema // Russia on Reels. The Russian Idea in Post-Soviet Cinema. – London – New York: I.B.Taurus Publishers, 1999. - P . 57-65. (0.4 а.л.).
43. Nina Cyrkun. Die exzentrische Komödie – ein Stiefkind des sowjetischen Films // Eisensteins Erben / hrsg. von Eva Binder und Christine Engel. – Innsbruck: Leopold-Franzens-Universität, 2002. - S. 19-25. (0.4 а.л.).
44. Tsyркun, N. Film comics in Russia and their genesis // Studies in Russian & Soviet Cinema. - 2013. - Vol. 7, № 3. - P. 295–310. (1.0 а.л.).

Электронный ресурс

45. Комикс и кинематограф: общий генетический код // Артикульт. Научный электронный журнал. – 2013, №1. URL: <http://articult.rsuh.ru/section.html?id=10199> (дата обращения 20.08.2013). (0.7 а.л.).

