

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С. А. ГЕРАСИМОВА**

На правах рукописи

УДК 778.5.05 (14)

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»

Диссертация на соискание ученой степени доктора искусствоведения

Москва 2014

ОГЛАВЛЕНИЕ

Общая характеристика работы.....	4
Глава I. Комикс и кинематограф: общий генетический код	
1. Комикс как литературно-художественное творчество.....	35
2. Комикс и кино: рецепция.....	49
Глава II. Возникновение американского кинокомикса и этапы его эволюции	
1. Комикс в системе американской культуры.....	67
2. У истоков «золотого века».....	84
3. Супергерои: генезис.....	88
4. Супергерои и суперзлодеи: нарратив.....	121
5. Двойная идентичность и двойничество.....	130
6. Герой и его маска.....	141
7. Вторая мировая война и патриотизм в комиксах.....	155
Глава III. Кинокомикс в послевоенную эпоху	
1. Начало холодной войны и упадок кинокомикса.....	163
2. Новая социальная реальность.....	172
3. Кинокомикс и эстетика кэмп.....	181
4. От эпоса к роману.....	189
Глава IV. Постмодернизм и деконструкция супергероя	
1. Новый социальный запрос и легитимизация комиксов в системе медиакультуры	197
2. Супергерои как антигерои.....	214
3. Политическая корректность и новые герои комиксов.....	229
4. Кинокомикс после 11 сентября 2001 года.....	258
5. Кинокомикс и новые технологии.....	281
Заключение.....	297
Список литературы.....	301
Список фильмов.....	314

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования

Объект данного исследования – американский кинокомикс, «лицом» 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.

«Когда я был ребенком, я совершенно точно знал, что такое комикс» - такими словами начал свою книгу «Понимание комикса» теоретик и практик-комиксмейкер Скотт МакКлауд. Если продолжить его фразу, то следует, видимо, сказать, что теперь понимание этого феномена сильно осложнилось – и не только одним автором этих слов.

Тем не менее, в обыденном сознании понятие «комикс» довольно сужено, если не сказать примитивизировано. Оно интуитивно воспринимается как традиционная практика массовой культуры и, как правило, ассоциируется лишь с рисованными картинками, хотя наряду с

ними существуют так называемые целые «графические романы», а также кинематографический и даже радиокомикс. В свою очередь все эти разновидности подразделяются на многочисленные поджанры – в библиотеке Мичиганского университета (США) их насчитали 45 (в том числе приключенческий, исторический, юмористический, женский, политический, религиозный, шпионский, вестерновский, романтический, военный, супергероический и т.д.), и эта цифра представляется не окончательной¹.

Здесь следует отметить, что существование радиокомикса, начало чему восходит к дотелевизионной эре, к 1930-м годам, периоду бума радио, свидетельствует о поистине безграничном горизонте комикса, который может и не быть жестко привязан к структуре рисованное изображение/словесный текст. Более того, радиный комикс апеллирует к воображению слушателя, то есть требует его активного соучастия в процессе потребления, а значит, указывает и на то, что комикс не является всего лишь неким примитивным развлечением, рассчитанным на незрелые умы, как это до сих пор иногда считается. И, наконец, с точки зрения экранизации, существование радиокомиксов предполагает, что комикс вовсе не столь жестко связан с определенной графической формой, а стало быть - в киноверсии не обязательно следовать всем жестким каноническим правилам, воспроизводя на экране визуальный аналог графического оригинала; с тем же успехом речь может идти о тематически-содержательном киноварианте, о воссоздании в иной форме самой сути комикса.

Уже на заре кинематографа в Соединенных Штатах и в других странах появились первые короткие экранные адаптации рисованных комиксов, такие как «Детки Катценджэммер в школе» (по рисункам

¹ Index to Comics Art // Michigan State University Libraries. Special Collections Division Reading Room. Index to the Comic Art Collection "Genre" to "Genzianella" - Режим доступа: <http://comics.lib.msu.edu/rri/gri/genre.htm#genres>.

Рудольфа Диркса, 1898) и «Элли Слопер» (по рисункам Чарльза Росса, Великобритания, 1898). В апреле 1911 года вышел фильм Стюарта Блэктона и Винзора МакКея «Малыш Немо. Приключения в стране снов» - своеобразный «мастер-класс» на тему того, как персонажи комиксов оживают на экране. Известный рисовальщик газеты «New York Herald» МакКей в компании друзей вызывается в течение месяца создать четыре тысячи рисунков на темы своего комикса, заглавного героя которого он смоделировал с собственного сына Роберта. Огромная кipa бумаги для рисования с помощью пары бочек чернил превращается в прямоугольные планшеты с рисунками Немо, клоуна Флипа, африканца Импа, динозавра Герти (который удостоится отдельного фильма в 1914 году), и Принцессы. На глазах друзей МакКея рисунки, изображающие отдельные фазы движения (персонажи растягиваются, сжимаются, кувыркаются, исчезают и т.д.), поочередно вставляются на пюпитр и снимаются камерой студии Vitagraph на пленку; затем пленка была раскрашена художником от руки. МакКей анатомировал комикс, рисуя его перед зрителями, и демонстрировал процесс его «оживления», перевода в кинематографическую форму. В анимационной версии использовались приемы создания иллюзии движения, характерные для комикса: время визуально сокращалось за счет сокращения фаз движения либо растягивалось за счет увеличения единиц движения. Впечатленным зрелищем зрителям в кинотеатрах не верилось, что перед ними рисованные персонажи; они считали, что это куклы, которых дергают за невидимые веревочки.

В начале второго десятилетия XX века появились игровые кинокомиксы: «Отчаянный Десмонд почти преуспел» («Desperate Desmond Almost Succeeds», 1911); «Джиггс в обществе» («Jiggs in Society», 1920); «Крошка Энни Руни» («Little Annie Rooney», 1925, с Мэри Пикфорд в заглавной роли). В 1931 году был снят первый звуковой фильм-комикс «Скиппи» («Skippy»). Кинокомикс изначально существовал в различных

жанрах: комедии, мелодрамы, вестерна (серия фильмов «Одинокый рейнджер» («The Lone Ranger»), мюзикла «Малыш Эбнер» («Lil Abner»). Однако, как правило, когда сегодня заходит речь о кинокомиксе, имеют в виду прежде всего игровые «супергеройские» фильмы. Хотя следует также указать и на огромную индустрию анимационного комикса, рассмотрение которого требует отдельного специального исследования. Здесь же речь пойдет именно о героическом (точнее – супергеройском) кинокомиксе и его трансформации в рамках игрового кино, начиная с середины 1930-х годов прошлого века и до наших дней.

Супергерой считается символом современной американской мифологии. Существует немало определений супергероя; одно из них дал американский исследователь Питер Куган: супергерой - «это героический персонаж с бескорыстной социальной миссией; обладающий сверхвозможностями – необычайными личными способностями, высокотехнологичным инструментарием либо высокоразвитыми физическими, умственными или мистическими данными; наделенный супергероической идентичностью, воплощенной в его кодовом имени и иконическом костюме» (Coogan, p. 30). К этому определению следует также добавить, что этот персонаж соответствует определенному набору жанровых условностей.

Официально настоящая большая история кинокомикса, а именно так называемого «супергеройского» комикса, отсчитывается, по мнению большинства исследователей, с 1936 года, когда студия «Universal» приобрела права у комиксмейкера Алекса Реймонда, и придуманный им персонаж Флэш Гордон, впервые появившийся в 1934 году сначала на страницах газет, а затем на радио и в короткометражных сериях, которые показывали в кинотеатрах перед началом основного фильма, стал центральным героем полнометражной картины режиссера Фредерика Стефани, созданной на основе трех таких серий (теперь этот способ производства называется «рекап»).

Бурная история кинокомикса знала времена взлетов и падений, связанных с целым комплексом социально-политических перипетий, а также с развитием как его источника - графического комикса, так и кинематографа в целом.

В последнее десятилетие экранизация печатных комиксов или же создание фильмов по их мотивам является одной из наиболее процветающих областей голливудской киноиндустрии. При этом кассовые сборы от зарубежного кинопроката по меньшей мере сравнимы, а в пропорциональном плане (имея в виду количество кинотеатров на душу населения) зачастую значительно превышают эти цифры в прокате США. По данным порталов IMDb.com и КиноПоиск.ру, например, «Темный рыцарь» (2008) Кристофера Нолана при бюджете 185 млн долларов собрал только в кинотеатральном прокате США 534 858 444 доллара, а в мире 1 004 558 444 доллара, в том числе в России 8 589 100 долларов; «Люди Икс. Первый класс» (2011) Мэтью Вона при бюджете 160 млн долларов собрали в США 146 408 305 долларов, в мире 353 624 124 доллара, в том числе в России 9 393 354 доллара; «Первый мститель (2011) Джо Джонстона при бюджете 140 млн долларов собрал в США 176 654 505 долларов, в мире 370 569 774 доллара, в том числе в России 8 638 782 доллара. «Железный человек 3» (2013) Шейна Блэка при бюджете 200 млн долларов собрал в мировом прокате 1 208 632 56 долларов, в том числе в России 44 507 708 долларов. Рекорд принадлежит комиксу «Мстители» (2012) Джосса Уидона: при бюджете 220 млн долларов сборы в мире составили 1 215 439 994 доллара, что является третьим результатом за всю историю кинематографа; в России сборы картины превышают 43 412 056 долларов.

Однако дело не только в популярности и прибыльности жанра. Комикс как своеобразная нарративная форма — один из продуктивных источников обновления киноязыка, активно проявляющий себя не только в мейнстриме, но и в артхаусе. Более того, данное явление охватывает не

только Голливуд, где кинокомикс стал национальным киножанром. Он широко распространился по всему миру. Так еще в 1960-е годы в Бельгии было снято два игровых фильма по мотивам комиксов Эрже о репортере Тинтине, который затем стал героем анимационного сериала, а в 2011 году «Приключения Тинтина. Тайна Единорога» экранизировал американец Стивен Спилберг. Героиня графических комиксов Клода Форреста Барбарелла, в 1968 году перенесенная на большой экран Роже Вадимом с американской кинозвездой Джейн Фонда в заглавной роли, вошла в классический фонд мирового кино. На рубеже веков на экраны вышла целая серия французских блокбастеров по комиксам Рене Госинни и Альбера Юдерзо «Астерикс и Обеликс против Цезаря» (1999) Клода Зиди, «Астерикс и Обеликс: Миссия Клеопатра» (2002) Аллена Шаба (совместно с Германией), «Астерикс и викинги» (2006) Стефана Фелдмарка и Еспера Мёллера (совместно с Данией), «Астерикс в Британии» (2012) Лорана Тирара (совместное производство Франции, Италии, Испании, Венгрии). В 2004 году Жан Кунен экранизировал комикс-вестерн Мишеля Шальера «Блуберри» с Венсаном Касселем в заглавной роли. Настоящий бум комикса происходит в Японии, где «рассказы в картинках» манга (глубоко укорененные в национальном японском изобразительном искусстве) образуют многотомные циклы и не только переводятся на экран в виде особого мультипликационного стиля аниме, но и оказывают влияние на игровой кинематограф в лице таких, например, его крупнейших представителей, как Такэси Миике и Хироюки Танака (Сабу). Все больший размах приобретают китайская маньхуа (в виде переводов японской манги и исконно китайской лянхуаньту - иллюстрированной книжки рассказов с картинками без облачков-филактеров) и корейская манхва, которые экранизируются у себя дома и издаются во всем мире, в том числе в России.

Не будет преувеличением сказать, что комикс – это всепроникающий феномен; он принципиально существует «межпространственно» - не только

на границе литературной и визуальной деятельности, но и на границе высокого и низкого искусства, авторской деятельности и массового производства; на границе художественных и коммерческих интересов, национальных и этнически чуждых друг другу компонентов и влияний; наконец в разнообразных формах печатной, радиальной и экранной продукции, а также как обучающее средство не только в начальной школе, но и в аспирантских курсах. Для иллюстрации можно привести несколько красноречивых примеров, характеризующих разные аспекты этого явления и синтез разнородных элементов в едином феномене, представляющем собой отнюдь не ординарный продукт. В 1992 году трагический комикс Арта Шпигельмана на тему Холокоста «Мышь. История выжившего» получил Специальную Пулитцеровскую премию, одну из самых престижных в США литературных наград². В 2005 году журнал «Time» включил графический роман «Хранители» писателя Алана Мура и художника Дейва Гиббонса в список ста величайших романов на английском языке. В 2004 году в России на русском языке вышла в свет серия печатных комиксов «Звездные войны» по мотивам сценария Лоренса Каздана и Джорджа Лукаса в стиле манга с иллюстрациями Шин-Ичи Хиромото – пример художественного мульткультурализма. Здесь уместно солидаризироваться с позицией Надежды Маньковской, полагающей, что сближение с массовой культурой – это опознавательный знак постмодернизма, институционализация бывшего «мусора культуры» в качестве инакового и уже тем самым инновационного.

² Речь идет о книге, основанной на личных воспоминаниях отца ее автора. Работа над ней заняла 13 лет, и она считается поворотным моментом в истории графического комикса, привлечшим к нему серьезное научное внимание. Подробный анализ этого комикса содержится в статье: Мельничук Т.А. Реализация текстовых стратегий в графическом романе на примере графического романа А. Шпигельмана «Maus: A Survivor's Tale» - В: Научный журнал КубГАУ, №78(04), 2012.

Комикс – не только текст или произведение, это вообще визуальный язык, что как таковое делает его существенным фактором коммуникации и социализации. Немаловажно отметить культурную миссию, которую выполняют истории и персонажи комиксов, связывая через это виртуальное пространство разные слои общества, разные поколения, разные народы.

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». Характеризуя пост-культуру, эстетик В.В. Бычков предложил хронотипологию искусства XX (теперь уже и XXI) века: авангард, модернизм, постмодернизм, консерватизм. (Н.Б. Маньковская добавляет к этой классификации неоавангард и виртуальность). Отмечается, что феномены, обозначаемые с помощью префикса пост- (постмодерн, постструктурализм и проч.), объединены ощущением кризиса традиционных гуманистических ценностей. В противовес им «Консерватизм, - как пишет Бычков, - пестрая и бескрайняя охранительно-академизированно-коммерциализированная сфера художественной культуры, ориентированная (иногда сущностно, чаще формально) на сохранение и поддержание жизни классики путем подражания традициям художественной культуры прошлого... с включением каких-то новаторских элементов, часто механически заимствованных у символизма, авангарда, модернизма» (Цит. по: Маньковская, сс. 406-407).

Консерватизм – это та охранительно-коммерческая эстетическая «подушка», «наполнителем» которой в частности и является комикс. Однако в эпоху постмодерна комикс как развивающееся явление не

остается исключительно консервативным идеологическим и художественным комплексом. Поэтому применительно к нему, в той его части, которая определяется постмодернистскими характеристиками, то есть относится к «пост-культуре», уместно и то определение последней, которое дает Т. Г. Завьялова: «Культура «Пост» определяется нами как культурная парадигма, отрицающая систему базовых ценностей или мировоззренческих оснований предшествующего этапа, но... сохраняющая его второстепенные (в основном «технологические») ценности. Культура-пост сохраняет память об отрицаемом базовом наборе ценностей и мировоззренческих оснований предшествующего ей этапа развития культуры, но в качестве таковых их уже не использует» (Завьялова, с. 82).

Суммируя, можно сказать, что, довольно широко используя потенциал символизма и авангарда, опираясь на неклассические принципы постмодернизма, кинокомикс благодаря такому свойству, как «память жанра», в значительной мере сохраняет этический консерватизм, что и привлекает широкие зрительские массы, которых зачастую отпугивает холодный рационализм искусства, основанного на маргинальных для классической эстетики принципах игры, иронии и безобразного, на, по слову Маньковской, установке «осознанной демонстрации «усталости» от культуры».

Степень научной разработанности проблемы

Долгое время комикс, как явление массовой культуры, считавшееся нацеленным преимущественно на потребление детской и подростковой аудиторией, пребывал вне сферы внимания серьезной науки. Комикс существовал уже более полувека к тому времени, когда в 1924 году в свет вышла книга американского писателя и художественного критика Гилберта Селдеса «Семь свободных искусств» (Seldes, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. New York: Sagamore Press, 1957), 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. Тем не менее, и яростных противников комикса на протяжении всей истории его бытования всегда находилось немало. Одним из самых активных был практикующий психиатр доктор Фредрик Вертхэм, выпустивший в 1954 году книгу «Соблазнение невинных» (Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent*. New York: Rinehart & Company, 1954), в которой он с позиций фрейдовского психоанализа подверг резкой критике все средства массовой коммуникации, в том числе комиксы, утверждая, что они развращают юные души и провоцируют подростковую преступность. Книга издается до сих пор, хотя и ограниченными – около двухсот экземпляров – тиражами, скорее в качестве курьеза, специфического для своего времени. Однако надо сказать, что с течением лет Вертхэм в значительной мере изменил свои взгляды и в своей последней книге «Мир фэнзинов» (*The World of Fanzines*. Southern Illinois University Press, 1974) сконцентрировался на исследовании фанатов комиксов как определенной субкультуре, усмотрев в фанатских журналах «здоровую и конструктивную креативность».

Но у комикса всегда существовало и немало апологетов не только в Америке, но и в разных странах мира, в том числе из круга авторитетных интеллектуалов.

Одним из первых в защиту комикса выступил итальянский историк, культуролог-семиотик, писатель Умберто Эко. В 1962 году в теоретическом эссе «Миф Супермена», переведенном на английский лишь десять лет спустя (Umberto Eco. *The Myth of Superman// Diacritics*, vol. №1, 1972) Эко охарактеризовал комиксы о супергерое как синтез мифопоэтического и романного повествования. Супермен - одновременно вечный герой эпоса, существующий вне времени, и герой романа, как его другая ипостась - ординарный застенчивый фоторепортер Кларк Кент, чьи чисто человеческие качества оставляют пространство для зрительской

идентификации. «Кларк Кент, писал Эко, - персонифицирует типичного среднего читателя, обремененного комплексами, презираемого окружающими; через механизм непосредственной идентификации любой бухгалтер в любом американском городке втайне питает надежду, что однажды сквозь покров его привычного состояния вырвется наружу супермен, способный искупить годы бесцельного существования» (Есо, р. 15).

По-видимому, именно публикация эссе Умберто Эко на английском языке всколыхнула англо-американскую научную общественность, а вместе с ней западно-европейскую. Именно начиная с 1970-х годов XX века комикс попадает в центр интересов представителей самых разных направлений научных исследований. Проблема научной дефиниции комикса, а также связанные с ней проблемы конструкции, рецепции и функционирования комикса становятся предметом широкого специального исследования в различных областях западно-европейской и американской науки – искусствознании, семиотики, эстетики и философии культуры, а также в кинотеории. За прошедшие десятилетия культурологическое осмысление комикса как художественного и социокультурного феномена развернулось в разветвленную систему, и затронуло такие аспекты, как определение места комикса и его генетических связей с другими художественными формами; его природа и язык; специфика комикса как словесно-визуального нарратива; бытование в сфере массовой культуры как составного компонента медиакультуры; потенциал его художественных средств, влияние на развитие различных видов и жанров искусства, в том числе экранных.

Одним из существенных результатов исследований стал общепризнанный вывод о том, что комикс – больше, чем отдельный жанр. Крупнейший теоретик и практик, а также преподаватель мастерства графического комикса Уилл Эйснер в трилогии «Комикс и секвенциальное искусство» (Eisner, Will. Comics and Sequential Art. - New York: Poorhouse

Press, 1985), «Графическое повествование и визуальный нарратив» (Graphic Storytelling and Visual Narrative. - New York: Poorhouse Press, 1996) и «Экспрессивная анатомия для комикса и повествования» (Expressive Anatomy for Comics and Narrative. - New York: W. W. Norton & Company, 2005), ввел для его понимания и исследования понятие «секвенциального искусства». В трактовке Эйснера комикс – это серия статичных образов, организованных в определенную последовательность с целью рассказать историю и/или для выражения эмоций и мыслей. По определению последователя Эйснера, тоже теоретика и практика-комиксмейкера Скотта МакКлауда, комикс - это «Соположенные в определенной последовательности рисованные или иные образы, предназначенные для передачи информации и/или производства эстетического отклика зрителя» (McCloud, Scott. Understanding Comics. - New York: Kitchen Sink Press, 1993, p. 9); это средство выражения – как кино или проза – которое может передавать богатство идей и эмоций, обнимающее все жанры. Соответственно в форме комикса можно создавать детективы, научно-фантастические романы, автобиографии и даже сюрреалистические фантазии. При этом рассказываемые истории могут изобиловать словами или быть совсем бессловесными (как «немой» комикс Жана «Мёбиуса» Жиро «Арзак»), растянутыми в продолжениях или ограниченных одной подачей, забавными или трагическими, цветными или черно-белыми. Определению комикса МакКлауд посвятил девять иллюстрированных страниц своей книги, но суть сводится к двум основным положениям: комикс (или, как он предпочитает писать - ком.икс (com.ics или comix, что подчеркивает множественность и гибридность феномена) - это, во-первых, всегда секвенциальное искусство; во-вторых, подобно тексту, комикс может быть использован неисчислимо многообразно, хотя, в отличие от текста, его потенциал до определенного времени в огромной степени недооценивался. Надо добавить, что Скотт МакКлауд, практик и теоретик, снискал репутацию «Аристотеля» и «Маклюена» комикса, как

автор, разработавший категориальный аппарат, описавший поэтику этого вида искусства, а также указавший на его место в массовой коммуникации.

Однако дефиниции МакКлауда, хотя и уважаемые в научном мире, не являются незыблемыми и неоспоримыми. Так французский исследователь Тьерри Грэнстин отмечает, что понимание комикса в большей степени усложнилось, даже сделалось проблематичным, во-первых, благодаря открытию и введению в научный обиход ранних комиксов XIX века; во-вторых, наплыву на Запад комиксов из Азии, следующих своим уникальным культурным кодам; в-третьих, появлению нового жанра - графического романа. (Groensteen, Thierry. *The Current State of French Comics Theory*// *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)*, vol. 1, № 1, 2012, p. 113). Тьерри Смолдерен и Гарри Морган считают некорректным придерживаться некоего «имманентного», жесткого определения комикса, якобы исчерпывающим образом отражающего его специфику. Они отрицают «эволюционистскую» точку зрения, согласно которой комикс развивается от примитивной стадии ко все более совершенным формам, и являются сторонниками идеи релятивизма (относительности), которую можно суммировать следующим образом: на протяжении истории, в различных культурах возникали и возникают эквивалентные друг другу по значимости формы искусства комикса. Тьерри Смолдерен отмечает, что комикс – это сложное явление, одновременно относящееся к сфере реального и воображаемого; техническое и художественное, пребывающее в постоянной трансформации. А потому каждый «актор» на этом поле (историк, ученый, художник, писатель, издатель, цензор, взрослый читатель или ребенок) ориентируется на свое определение комикса, причем все они равноценны и взаимодополняющи. (Smolderen, Thierry. *Le stéréo-réalisme*// *Bande dessinée, récit et modernité*, edited by Thierry Groensteen. Paris: Editions Futuropolis. 1988, pp. 85–107).

За три года до выхода в свет книги МакКлауда появилась монография Томаса Инджи «Комикс как культура» (Inge, Thomas M. *Comics as Culture*. -

Jackson: University of Mississippi Press, 1990), в которой автор сетовал на отсутствие языка описания комикса и предлагал использовать в критической деятельности инструментарий литературной критики, рассматривая комиксы с помощью междисциплинарного подхода как артефакты «языкового сдвига», рождающие слэнг; как визуальное искусство; как социологический феномен, а также как политический продукт.

В настоящее время на Западе (более всего в США, но также в Великобритании, Франции, Италии и Латинской Америке) литература о комиксах чрезвычайно обширна; исходя из задач данной диссертации, автор сосредоточивается на исследованиях, посвященных кинокомиксу, главным образом американскому. В первую очередь следует отметить работы, посвященные истории жанра: «Супергерой: тайная история возникновения жанра» П. Кугана (Coogan, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. - Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006); работы Леса Дэниела «Комиксы DC: шестьдесят лет всемирно любимых героев комиксов» (Daniels, Les. *DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. – New York: Bulfinch Press, 1995; и «Марвел». Пять славных десятилетий лучших мировых комиксов» (Marvel: *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. – New York: Harry N Abrams, 1991); Ж. Фейффера «Герои великих комиксов» (Feiffer, Jules. *The Great Comic Book Heroes*. - New York: The Dial Press, 1977; впервые опубликовано в 1964 г.); М.Бентона «Мастера фантазии/ Галерея славы художников комиксов» (Benton, Mike. *Masters of Imagination: The Comic Book Artists Hall of Fame*. - New York: Taylor Pub, 1994); а также работу Мерви Мьеттинена «Комиксы о супергероях и популярная геополитика американской идентичности» (Miettinen, Mervi. *Superhero Comics and Popular Geopolitics of American Identity*. - University of Tampere, 2011) о кинокомиксах последнего десятилетия.

Широк круг теоретических работ на эти темы, среди которых надо назвать следующие труды: «Почему комиксы все еще ждут легитимитизации в культуре?» Тьерри Грэнстина (Groensteen, Thierry. *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?// Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Ed. Anne Magunussen, Hans-Christian Christiansen. - Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000); «Киноформа и нарратив. Введение в изучение кино» Аллана Роува (Rowe, Allan. *Film Form and Narrative. An Introduction to Film Studies*. Ed. J. Nelmes. – London: Routledge; Hayman, Greg and Henry John Pratt. 2005); «Что такое комиксы? Антология философии искусств» (What Are Comics? A Reader in Philosophy of the Arts. Ed. David Goldblatt and Lee Brown. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc., 2005); «Язык комиксов: слово и образ» Р. Варнума и К. Т. Гиббонс (Varnum, Robin, Gibbons, Christina T. Gibbons. *The Language of Comics: Word and Image*. - University of Mississippi, 2001); монографии Ричарда Рейнолдса «Супергерои. Современная мифология» (Reynolds, Richard. *Superheroes. A modern Mythology*. - London: B.T. Batsford Ltd, 1992) и Дэвида Рейнолдса «Супергерои. Анализ современных мифов массовой культуры» (David Reynolds. *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*. - GreatSpace, 2012).

Для данной диссертации особый интерес представляют работы, посвященные специфике экранизации комиксов, выявляющие 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. В первую очередь заслуживает внимание статья Тьерри Грэнстина «От седьмого к девятому искусству: опись особенностей» (Groensteen, Thierry. *Du 7e au 9e art: l'inventaire des singularités// Cinéma Action, hors série Cinéma et bande dessinée*. - Courbevoie, été 1990, pp.16-28). Среди других работ, посвященных экранизации комиксов, следует отметить следующие: «Бэтмен: одна жизнь, много лиц» У. Брукера

(Brooker, Will. *Batman: One Life, Many Faces*// Adaptations: From text to screen, from screen to text. Ed. Deborah Cartmell, Imelda Whelehan. - London and New York: Routledge, 1999); «Комиксы и фильмы» Х.-К. Кристиансена (Christiansen, Hans-Christian. *Comics and Films: A Narrative Perspective*// *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Ed. Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen. - Museum Tusulanum Press, 2000); «Дик Трейси: в поисках эстетики комикса» М. Коэна (Cohen, Michael. *Dick Tracy: In Pursuit of a Comic Book Aesthetic*// *Film and Comic Books*. Ed. Ian Gordon, Mark Jancovich and Matthew P. McAllister: - Jackson: University Press of Mississippi, 2007); «Комикс и язык кино» Ф.Лакассена (Lacassin, Francis. *The Comic Strip and Film Language*// *Film Quarterly*. - University of California Press. Vol. 26, No. 1 (Autumn, 1972); «Кино и нарративная традиция» Д. Фелла (Fell, John L. *Film and the Narrative Tradition*. - Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1986). 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, и что создатели комиксов разработали очень изощренный язык, который в некоторых случаях предвосхитил кинематографические решения этих проблем. Неслучайно многие кинорежиссеры, в том числе Федерико Феллини, Орсон Уэллс и Джордж Лукас отдавали должное комиксам и тем или иным образом участвовали в их создании.

Важно отметить, что интерес многих авторитетных режиссеров-новаторов к комиксам, возможно, объяснялся различием между двумя этими нарративами, открывающим новые возможности для эксперимента. О различиях такого рода говорит в своей книге Ханс-Кристиан Кристиансен. При наличии определенного сходства, пишет он, между комиксами и кинематографом есть и весьма существенные различия. Одно и другое объединяют общие условности, нормы, кросс-культурные универсалии и глубинные структуры визуального повествования. При этом

способы повествования используются там и здесь по-разному, как по-разному конструируются пространственно-временные отношения и процесс идентификации. Если, например, в кино в целях обеспечения непосредственной идентификации и эмоционального соучастия зрителя используются техники «кинематографической прозрачности» (иначе говоря, мимезиса), то в комиксах «натуралистический эффект» принципиально недостижим в силу их традиции пародийности и искусственной иконографии. (Christiansen, pp. 113-118). В процессе экранизации это стимулирует творческую фантазию, побуждает к использованию нетрадиционных для кино повествовательных художественных практик, чтобы достичь зрительского вчувствования и эмоционального отклика.

Методологической базой для исследований специфики экранизации комиксов (в отличие от литературных источников) стала работа Паскаля Лефевра «Несовместимые визуальные онтологии? Проблема экранизации рисованных образов» (Lefèvre, Pascal. *Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images// Film and Comic Books*. Ed. Ian Gordon, Mark Jancovich and Matthew P. McAllister.- Jackson: University Press of Mississippi, 2007). Лефевр анализирует не только соответствия между языком комиксов и киноязыком, но и сам процесс адаптации, в котором выделяет четыре пункта: сокращение/добавление (сжатие) при переводе комикса в фильм; индивидуальные особенности бумажного планшета и киноэкрана; наличие звука в фильме и «тишину» комикса; перевод рисунков в экранные фотограммы. Следует отметить, что первые три фактора существуют и при экранизации литературных произведений, и только последний касается непосредственно адаптации комиксов. Четыре онтологических различия между языком комикса и киноязыком, по Лефевру, обуславливают тот факт, что поклонники комиксов зачастую считают киноверсии «неуважительными» по отношению к первоисточнику, что осложняет работу кинорежиссеров, берущихся за экранизации.

Прежде всего, нарративные приемы, которые хорошо работают в рисованных комиксах, могут не сработать в кино, как это часто происходит и в экранизациях литературных произведений (романов). Более того, в комиксах словесный текст и визуальное наполнение составляют нарративное единство, поэтому режиссер должен адаптировать источник, имея в виду сразу оба уровня, текстуальный и визуальный.

Вторая проблема заключается в различии между планшетом и кинокадром. Страница комикса обычно состоит из нескольких разделенных рисунков, а кадр представляет собой одну фотограмму (если только режиссер не использует полиэкранный экран), фрагмент пленки между двумя монтажными склейками. Кроме того, кинопроизводство состоит из двух этапов – съемки и монтажа, а в комиксах комиксмейкер изначально представляет себе итоговое расположение рисунков на странице. Зритель в кино подчиняется скорости проекции, читатель комикса может перелистывать его, возвращаться к началу или заглядывать вперед по своей воле – опять же как в случае чтения книги.

Третье несоответствие – звук и тишина. Лефевр считает, что комикс ближе к немому кино, чем к звуковому. В комиксах звуки передаются письменными знаками, обычно филактерами. Но ведь книги тоже безмолвны – звуки лишь описываются, так что читатель волен представлять их по своему усмотрению.

И, наконец, последнее онтологическое несоответствие между комиксом и игровым фильмом (еще раз следует оговориться, что в данном случае мы не рассматриваем анимационное кино, которое в этом плане ближе к комиксу, но имеет свою природу и свои характерные особенности) заключается в различии рисунка и фотограммы. В комиксах, как и в фильмах, используются двухмерные образы и одинаковые планы (крупный, средний и общий). Но в комиксах они статичны, в кино движутся, так что комикс тут ближе к фотографии, из которой, собственно, и родилось кино. Движение создает большую иллюзию реалистичности, чем комикс,

который всегда к тому же особым образом стилизован в соответствии с авторской манерой.

Из других работ на тему экранизации комиксов следует также отметить две диссертации. Это работа К.А. Пирес де Фигейредо «Голливуд обращается к графике: Интермедийная транспозиция графических романов в фильмы» (Pires de Figueiredo, Camila Augusta. *Hollywood goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films*. - Belo Horizonte: UFMG, 2010) с подробным исследованием механизма перевода одного визуального вида искусства в другой. А также исследование Мэтью Т. Джонса «Преодоленные трудности перевода. Структурные и когнитивные аспекты экранизации комикса» (Matthew T. Jones. *Found in Translation: Structural and Cognitive Aspects of the Adaptation of Comic Art to Film*. - Temple University, 2008), где автор прослеживает различия так называемых «структурных» и «тематических» экранизаций.

Комикс, и кинокомикс в частности, являются чрезвычайно популярными видами медиакультуры, 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. Психиатр Шэрон Пэкер в книге «Супергерои и суперэго. Анализ сознания, скрытого за маской» (Packer, Sharon. *Superheroes and Superegos. Analyzing the Minds Behind the Masks*. - Santa Barbara-Denver-Oxford: Praeger, 2010), описывая основные психологические подходы к объяснению возникновения и популярности героев комиксов (фрейдистский, юнгианский, эриксоновский), делает вывод об ограниченности этих трактовок, которые не позволяют понять, почему супергерои востребованы в одни эпохи и оставляют публику равнодушной в другие. Пэкер утверждает, 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» (David Carrier. *The Aesthetics of Comics*. - University Park: Pennsylvania State University Press, 2000). В начале 2012 года была опубликована первая антология материалов по философско-эстетическим проблемам комиксов (The Art of Comics: A Philosophical Approach. Ed. by Aaron Meskin and Roy T. Cook. - Malden: Blackwell Publishing Ltd, 2012). 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» (Pratt, Henry John. *Narrative in Comics*) Генри Джон Прэтт объясняет возрастающую популярность экранизации комиксов существенным сходством в способах повествования этих двух средств коммуникации. Согласно Прэтту, доминантой нарратива в обоих случаях является визуальная составляющая. Кроме того, нарратив в комиксах и в фильмах отличается прерывистостью (*gapping*), то есть частыми скачками в пространстве и времени повествования (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 (pp. 152-153). 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 (что не требует доказательств), но (что важно) и в силу большей независимости потребителя от воли автора. Прэтт указывает, что режиссеры фильмов, например, в гораздо большей степени контролируют темп восприятия, то есть манипулируют сознанием зрителя, в то время как комиксмейкеры ограничены в этой способности. Отсюда возникает ощущение, будто потребители комиксов более свободны, поскольку у них есть выбор самим определять, с какой скоростью и в каком порядке читать тот или иной текст, а стало быть, определять и меру погруженности в предмет, глубину его осмысленности, рефлексии. А кроме того, пространственное соположение образов в комиксах, в противоположность их временному соположению в кино, предоставляет художникам комиксов повествовательные возможности благодаря дизайну панелей и страниц, что трудно продублировать в кино или на телевидении, но что делает репрезентацию одновременных событий в комиксах легко производимой и понимаемой.

Разнообразие подходов и обширный состав литературы о комиксе, который сегодня нередко называют «девятым искусством»³, позволяет говорить о нем как о животворном источнике развития мирового киноискусства, заслуживающем серьезного рассмотрения. Между тем фундаментальных работ, посвященных комиксу, в России пока нет. В значительной степени с темой комиксов соприкасается монография Н.

³ Кроме вышеупомянутой статьи Грэнстина, см., например, серию публикаций Евгения Харитонов, 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).

Зоркой «Фольклор. Лубок. Кино» (М.: «Искусство», 1994), где в частности, разбирается такой социально-художественный феномен, как «вторичная фольклоризация», имеющая непосредственное отношение к феномену комикса. На мой взгляд, этот концепт – по меньшей мере функционально – совпадает с понятием «живого мифа», введенного англо- и франкоязычным философом и историком Мирчей Элиаде. Элиаде имел в виду функционирование мифа в традиционных обществах, где миф предлагал людям достойные примеры для подражания и тем самым вносил осмысленность, значимость в человеческую жизнь (Элиаде, с. 12). Мифологическая вселенная комиксов – тот же живой миф, возвращающий в повседневную реальность гуманистические ценности, утратившие силу императива в эпоху постмодерна.

Возвращаясь к книге Н.М. Зоркой, надо сказать, что, хотя сам термин «комикс» в ней не используется, следует отметить, что лубок, о котором идет речь в монографии, иногда называют «русским комиксом».

Здесь же следует упомянуть методологическую важность в исследовании комикса трудов выдающегося отечественного филолога-фольклориста В.Я. Проппа, основоположника сравнительно-типологического метода в фольклористике и современной теории текста (нарратологии).

Не утратила своей научной актуальности выпущенная издательством «Искусство» в 1971 году книга искусствоведа и культуролога М.И. Туровской «Герои «безгеройного времени». Заметки о неканонических жанрах». Среди неканонических жанров, попавших здесь в поле анализа, оказался и комикс, прежде удававшийся в советском научном обиходе исключительно пренебрежительных оценок. М.И. Туровская, сосредоточив внимание на культурной ситуации рубежа 1960-70-х годов, задается вопросом: «Почему среди европейских студентов – наиболее интеллектуальной части общества – возникает вдруг эпидемическая мода на комиксы?». Ответ на этот вопрос многопланов и

глубок. Автор отмечает такие факторы, как пренебрежение «технического» века «пустячностью» изящных искусств; бравада от мучительной неразрешимости «проклятых» вопросов, породившая интерес к примитиву; «атавистический романтизм юности», не изживаемый самым заядлым скептицизмом. Но главное – это «закономерность истории». Интерес к искусству «для народа», пишет Туровская, сильнее всего пробуждается в двух и притом прямо противоположных исторических ситуациях. Он дает себя знать особенно остро в моменты революционной ломки, когда жизнь сама обнажает свою героическую романтику, с одной стороны, а с другой – когда всерьез встает проблема искусства «для всех». Иначе говоря, «когда человек становится не только объектом, но и субъектом истории, суверенным вершителем своей и общей судьбы». (Туровская, с. 90). Таким образом, и неканонический жанр массовой культуры комикс вписывается в панорамную картину многозначной социальной действительности, переходит границы «примитива», а интерес к нему и становится свидетельством вовсе не пассивного потребления бездумным массовидным субъектом, а отражением стремления человека к активной жизненной позиции.

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 активно развиваться. Однако, по-видимому, единственным монографическим трудом на эту тему на русском языке до настоящего времени стал сборник «Русский комикс». М.: «Новое литературное обозрение», 2010 (сост. Ю. Александрова и А. Барзаха). Книга возникла под влиянием одноименной выставки, состоявшейся в 1998 году в Санкт-Петербурге. Это комплексное исследование, которое дает достаточно целостное представление о графическом комиксе: о его генезисе в России (статьи Г. Ершова и Н. Елисеева), поэтике (статья Ю. Александрова), о судьбах этого искусства и его уникальных представителей 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 подробно (главным образом на примере французских графических комиксов) рассматривает культурологический статус комикса, причем, по его мнению, последний гораздо ближе к литературе, чем к кинематографу в связи с активной перцептивной деятельностью реципиента, который должен, читая присутствующие тексты и переходя взглядом от одного кадра к другому, суметь воссоздать в своем восприятии весь мир звуков и движений, производимых персонажами и предметами. Читатель, следовательно, «должен заняться сотворчеством, маркирующим коммуникативность комикса», и тот, таким образом, отнюдь не является примитивным жанром, каковым его долгое время считали.

Если в отношении рисованного комикса, а также в сфере изучения комикса как коммуникативного средства можно назвать серьезные, глубокие работы на русском языке, то в связи с кинематографом таких крупных работ в России пока практически нет. (Следует, тем не менее, отметить диссертацию на соискание ученой степени кандидата искусствоведения «Героический образ в жанрах «боевик» и «фильм-комикс» в начале XXI века в кинематографиях США и России», которая в 2010 году была защищена С.И. Борисовым во ВГИКе).

Для рассмотрения данной темы методологически чрезвычайно важны размышления С.М. Эйзенштейна в «Неравнодушной природе», в частности, по поводу этапов перехода живописи в кинематограф, а также 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, предполагающий изучение образной природы художественных произведений.

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

Материалом исследования служат наиболее значительные произведения создателей американского кинокомикса на разных этапах его существования, в том числе режиссеров других национальностей (Кеннета Браны, Тима Бёртона, Мэтью Вона, Джо Джонстона, Энга Ли, Кристофера Нолана, Стивена Норрингтона, Брайана Сингера, Стивена Спилберга, Фредерика Стефани, Джосса Уидона, Шейна Блэка), 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); заседание дискуссионного клуба «Парадоксы современной художественной культуры» (Москва, ВГИК, 27.03.2013).

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

Данная диссертация представляет собой первое в отечественном киноведении фундаментальное комплексное исследование, посвященное актуальному феномену американского кинокомикса, что имеет существенное теоретико-научное и практически-прикладное значение.

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 использоваться 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. Кинокомикс 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 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 формуле содержания специальности

Данная диссертация соответствует требованиям Паспорта диссертации «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 (Общая характеристика работы), четырех глав, заключения, библиографии (146 наименований) и фильмографии (119 наименований). Общий объем работы 319 стр.

ГЛАВА I

КОМИКС И КИНЕМАТОГРАФ. ОБЩИЙ ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОД

1. Комикс как литературно-художественное творчество

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.

Несмотря на внимание к комиксу в научных кругах, до сих пор не изжито представление о нем как о явлении исключительно массовой культуры, как низовом жанре и достоянии детской, подростковой либо интеллектуально недостаточно развитой аудитории. Графические комиксы, появившиеся на страницах американских газет, которыми владели магнаты Уильям Рэндольф Херст и Джозеф Пулитцер в конце 1880-х годов, сразу стали мишенью критики. Уже в 1906 году журнал «Atlantic Monthly» отозвался о них как о «национальном позоре», а в 1909 году издание для женщин «Ladies Home Journal» заклеямило их как «преступление против американских детей». Моральная сторона дела в действительности была не самым главным, что ожесточало критиков, тем более что сюжеты ранних комиксов «Желтый малыш» («Yellow Kid») и «Чокнутый котяра» («Krazy Kat») были абсолютно невинными в нравственном отношении.

Критиков, как профессиональных литературных работников, волновало то, против чего они ополчались, увидев зло и в появлении нового развлечения – синематографа, тоже считавшегося низовым, балаганным развлечением. Как отмечают Джит Хиэр и Кент Уорсестер в предисловии к сборнику «Обсуждая комиксы: литераторы о популярном средстве массовой коммуникации» (Heer and Kent, pp. ix, xiv), для этих критиков-логоцентристов комиксы были синдромом чуть ли не конца

цивилизации (можно уточнить: гутенберговой цивилизации). Они усматривали здесь приоритет визуальной информации перед освященной традицией книжно-словесной; усиление в США и Канаде позиций «внесистемных» иммигрантских субкультур, подрывающих устои англосаксонской культуры; порчу нормативного языка за счет внедрения слэнга и грамматических нарушений.

Критика была не беспочвенной: комикс изначально был демократичным жанром, рассчитанным на самые широкие слои потребителей, а его комическая (что исходит из самого названия) природа не предполагала никакого серьезного морализаторства. И еще одна важная деталь: персонажи первых комиксов были взяты из самой гущи жизни. Создатель Желтого малыша Ричард Ауткот говорил, что мальчуган с бритой головой, в желтой ночной рубаше не по росту, с веселым характером и оптимистичным взглядом на жизнь, не в голове у него родился – такой тип на каждом шагу встречался ему в трущобах, куда Ричард Ауткот часто заглядывал. Эти мальчишки из городской бедноты обычно бывали стриженными налысо – чтобы вши не заводились, и причудливо одеты – к примеру, в доставшуюся от старшей сестры рубаху. Речь у них была особая – они болтали на местном слэнге, причем зачастую половину слов было не разобрать, потому что молочные зубы повыпадали, а постоянные еще не выросли. Отсюда и ставшая в дальнейшем характерной для графического комикса имитирующая эту речь особая скоропись подписей в «пузырях».

Эти пузыри-филактеры были заимствованы Ауткотом из американских политических карикатур конца XVIII века, а в Европе были в ходу еще в XVI веке. Нечто похожее обнаруживается и в гораздо более далеком прошлом – в рисунках майя, относящихся к 600-м – 900-м годам. Краткие тексты к картинкам, уже по необходимости (из-за отсутствия места) усеченные, в спеллинге по принципу «как слышится, так и пишется», передавали непринужденную живость и неправильность

бытовой речи нью-йоркских окраин, заселенных иммигрантами со всех концов света, 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).

Немецкий исследователь Оле Фрам обратил внимание на двойное значение слова «комикс» в его родном языке – во-первых, «смешной», «комичный», а во-вторых – «странный». На этой двойственности, по мнению Фрама, основывается подтекст комикса, нередко политический. Желтый малыш (он же Микки Дуган) появлялся на страницах журнала, напрямую адресуясь к читателю словами, как будто от руки написанными на его рубашке. Зачастую его «обращение» было замешано на провокативной игре слов. Например: «Aint I de Maine Guy in dis parade?" («Не я ли главный на этом параде?») с простодушной улыбкой спрашивает Малыш, оказавшийся на празднике в честь партийного съезда республиканцев в штате Мэн (публикация от 17 мая 1896 года). Искажённое написание слова «главный» (main) превращает его в название штата Maine, и таким образом Малыш выступает в пародийной роли De (The) Maine, то есть «Парня из Мэна», как называли делегата от штата Мэн.

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 эффектом. «Krazy Kat» («Чокнутый котяра») – так называет этого персонажа мышь Игнац, описывающий кота. В этой ситуации трудно не узнать характеристику малознакомого соседа, не внушающего доверия, а скорее вселяющего тревогу. Искривлением его имени мышь как бы «приземляет» своего «оппонента», символически уменьшая его враждебный потенциал. В основе языка героев этого комикса – так называемый Йет, новоорлеанский

диалект, родившийся из смеси фонетических особенностей американского английского, испанского, французского, идиш, которая была хорошо знакома автору комикса Джорджу Херриману.

В отличие от довольно примитивной стилистики «Желтого малыша», как бы указавшей один вектор развития комикса, «Чокнутый котяра», в принципе базировавшийся на непритязательной комедии пощечин (слэпстик), быстро приобрел изощренный вид, явно указывающий на другое направление развития жанра - архаусное. Уже имена некоторых персонажей, остроумно обыгрывавшие имена литературных героев (комиксовые Моби Дак или Дон Кийот иронично отсылают соответственно к Моби Дику и Дон Кихоту), подразумевали, что читатель должен обладать определенным запасом знаний. Херриман не только придумывал странные, экзотические сюжеты (например, с Дверной мышью – персонажем, который зачем-то постоянно таскал за собой входную дверь), сам мега-сюжет, в центре которого оказался своеобразный любовный треугольник неопределенного пола кота, безответно влюбленного в мышь (кота называют то «он», то «она»), мыши Игнаца и полицейского пса по имени Офисса Папп («Офицер Щен»). (Кот любит мышь, мышь его презирает и забрасывает кирпичами, а пес охраняет).

Херриман играл с пространством, покрывая страницы причудливо размещенными на них рисунками, он помещал действие в сюрреалистически преображенный ландшафт его родной Аризоны. Изобразительная традиция со времен картушей Древнего Египта выработала каноническую геометрическую форму картины, символизирующую четыре элемента, то есть четыре стихии: землю, воду, огонь и воздух. Эту форму – сначала квадратную, затем прямоугольную - унаследовал экранный кадр, и она же использовалась в комиксах. Комикс изначально представлял собой линейку кадров (comics strip), логическое развитие сюжета, подобное складыванию слов из букв и предложений из слов в процессе чтения, «свитку», что роднит его с кинематографом как

искусством «движущихся картинок». Херриман нарушил традиционную линейность, располагая отдельные «кадры» на странице в причудливом порядке: рисунки краями перекрывают один другой, наплывают друг на друга, отражая таким образом хаотичное движение действия или сумятицу в голове персонажа.

Уилл Эйснер в своей знаменитой книге «Комикс и секвенциальное искусство» классифицировал функции границ панели-планшета через шесть десятков лет, хотя в лекционных курсах, видимо, говорил об этом и раньше, причем основываясь и на собственном художественном опыте.

В 1940 году Эйснер создал одного из самых своих знаменитых персонажей - Мстителя⁴ (The Spirit), бывшего детектива Денни Кольта, который разочаровался в законных способах борьбы с преступностью, инсценировал собственную смерть, поселился на кладбище и продолжил дело своей жизни, руководствуясь собственными представлениями о справедливости. Действие комиксов происходило в Централ-сити – городе, напоминающем Готэм-сити Бэтмена и Метрополис Супермена, прототипом которого был, конечно, Нью-Йорк. Вскоре после своего появления Мститель обзавелся подругой (Эллен) и юным помощником, чернокожим мальчуганом Эбони, обязанным своим рождением, по словам автора, Желтому малышу. Virtuозно исполненные сюжеты о Мстителе, которые выходили до 1952 года, нередко называют «Гражданином Кейном» комиксов, соотнося с кинематографическим шедевром Орсона Уэллса. Недаром Фрэнк Миллер, взявшийся экранизировать комикс Эйснера в 2008 году, воспользовался некоторыми характерными для картины Орсона Уэллса визуальными приемами. Эйснер был одним из очень немногих комиксмейкеров, кто органично соединял в себе мастерство рассказчика и рисовальщика, так что обе эти стороны комикса были в его творчестве

⁴ Так называли этого героя российские прокатчики, когда в 2008 году выпускали на отечественные экраны одноименный фильм Фрэнка Миллера.

неразрывно связаны; он называл свою работу «литературно-изобразительным искусством». Если сюжеты, особенно в довоенный период, он чаще всего заимствовал из литературных источников (точнее, он ими вдохновлялся), то его индивидуальная изобретательность визуальных решений была фантастической. Например, даже выходные данные на титульной странице оказывались изображенными в самых непредсказуемых местах – на газетной полосе, на буквенной таблице окулиста, а то и выскакивали из ведьмино котла. Панели «выпрыгивали» из коробки, как из ящика фокусника, в неожиданном виде – колоды карт, книжек-раскладушек, телеэкранов; они плыли в угольной тьме ночи или в небесной голубизне, приобретая форму луча прожектора, двери ресторанной кухни, зубцов разрушенной кирпичной стены и т.п.

Граница панели, писал Эйсер, это элемент невербального «языка» секвенциального искусства. Например, прямоугольная панель с четкими углами, как правило, подразумевает, что помещенные на нее события происходят в настоящем времени; флэшбэк часто обозначается изменением линии – она может быть волнистой или зубчатой; отсутствие контурной линии означает неограниченное пространство, невидимые, но подразумеваемые территории (Eisner, pp. 44-45). Можно добавить, что теперь в рисованных комиксах используются также круглые или овальные кадры-картуши, которые имитируют взгляд на изображенный предмет через окно, щель в двери, бинокль, дуло пистолета (как в титрах художника Мориса Биндера к первым фильмам бондианы) и т.д., или выводят изображение в некий иной мир – онейрическую реальность (реальность сновидений), во вселенную мечты или воспоминаний, то есть добавляют к чисто информационной рациональной картине чувственные фантазийные элементы. Своими развернутыми сюжетами Херриман 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. Неслучайно инновационный характер экспериментов Херримана, требовавший от читателя встречной работы мысли, предвосхитивший цитатно-игровую эстетику, характерную для постмодернизма, привлек к творчеству Херримана и к жанру в целом, который он представлял, особое внимание интеллектуалов.

«Krazy Kat» оказался не обойденным вниманием С.М. Эйзенштейна, включившего его в свою предполагаемую «Всеобщую историю кино» в январе 1948 года. 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, - toto <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» (Эйзенштейн, 2012, сс. 95-97).

Кроме того, следует отметить, что «общий генетический код», ответственный за симбиоз кинематографа и комикса, как отмечал С.М. Эйзенштейн, определял и встречное движение - общий вектор инновационного поиска того и другого. Причудливое 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 моду в Европе. В качестве примера можно назвать мелодраму американского режиссера Маршалла Нейлана «Стелла Марис» (1918), где широко использовалось сужение лепестков диафрагмы

с последующим расширением, а также расщепленный экран. Мэри Пикфорд играла в этой картине две роли: добросердечной девушки-инвалида Стеллы и сиротки из приюта Юнити; их одновременное появление в кадре осуществлялось с помощью расщепленного экрана. Кроме того, Нейлан как бы давал зрителю ключ к пониманию образа Юнити через образность неожиданным образом моделированного экрана. Закрыв кадр по углам четырьмя черными прямоугольниками (благодаря накладкам на линзы кинокамеры), он добился эффекта креста, в абрис которого поместил девочку, создав таким образом аллюзию на страсти Христовы. В Германии энтузиастом таких трюков был Эрнст Любич. В эпизоде «эпидемия фокстрота» в комедии «Принцесса устриц» (1919) он использовал три расположенных горизонтально друг над другом овальных картуша с крупными планами ног танцующих.

В бурные «ревушие» 1920-е годы, «век джаза», ознаменовавшийся 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. Это были писатели и поэты-модернисты, в том числе Джеймс Джойс, Гертруда Стайн, Скотт Фицджеральд. К примеру, поэт-экспериментатор и художник Эдвард Эстлин Каммингс назвал персонаж Krazy Kat «живым идеалом», возвышающимся над «унылой реальностью». А Джойс в «Поминках по Финнегану» вспоминает Крошку Энни Руни в первой главе своей книги в причудливой игре слов, в частности, обыгрывая ее фамилию с ассонансно звучащим словом «руины», намекая на нелегкую жизнь девочки-сорванца. (Кстати, и сама Энни была не чужда словотворчества: ее любимым словечком для выражения восхищения было «глориоски» - образованное от английского прилагательного glorious, то есть «славный» с добавлением «славянского» окончания, что вошло в моду во время и после Первой мировой войны. Здесь же можно добавить, что

искажение слов для речевой характеристики персонажей нередко использовалось в немом кино. Так, в упоминавшейся выше мелодраме «Стелла Марис» Маршалла Нейлана – с той же Мэри Пикфорд – некоторые слова неграмотной девочки, сиротки Юнити переданы в интертитрах следующим образом: suddinkly, elergant, nothink, onest или orphan и т. д.).

Радикальный шаг в понимании комикса и его места в культуре сделал один из столпов интеллектуальной критики Гилберт Селдес. В книге «Семь живых искусств» (1924; название можно также перевести как «Семь свободных искусств») он ввел комиксмейкера Джорджа Херримана, создавшего «Чокнутого котяру», художника одновременно ироничного и умеющего сочувствовать своим персонажам, в пантеон олимпийцев новой культуры наряду с Чарли Чаплином и сочинителями рэгтаймов. Селдес отметил заразительную художественную мощь комикса, преображающегося в бурлескные шоу, фильмы и даже балетные спектакли. При этом декорации и костюмы балета по мотивам комикса «Krazy Kat» были выполнены по образцам Джорджа Херрмана. Как можно было говорить о примитивности комиксов и их персонажей, если в программке к спектаклю композитор Джон Олден Карпентер написал, что андрогинный заглавный герой – это сплав Парсифаля и Дон Кихота – идеальный простак и идеальный рыцарь; а мышь Игнац – Санчо Панса и Люцифер одновременно.

Основываясь на этом примере, можно сказать, что в данном случае, как и подразумевал Селдес, мы имеем дело с довольно хитроумной формой коммуникации, смыслы которой далеко не всегда с достаточной полнотой считывались рядовыми или просто неподготовленными потребителями комиксов. Вместе с тем видимое провокационное снижение образов, в частности, за счет нарочито примитивизированного языка и за счет упрощения внешнего облика служило в качестве механизма адаптации человека к среде. Комиксы в этом плане играли ту же роль, что и немое кино для иммигрантов, которое помогало им вписать себя в непривычную

социокультурную ситуацию. «Семь свободных искусств», как называлась книга Селдеса, - это кино, мюзикл, водевиль, радио, комиксы, популярная музыка и танец. Названием книги автор явно отсылал читателя к своду «семи свободных искусств», сформировавшемуся еще в Древнем Риме, - обязательному образовательному циклу, достойному свободного человека в отличие от раба.

Следует сказать, что Селдес не был ослеплен возможностями жанра и признавал, что в комиксах встречается и дурновкусие, и просто плохое искусство, но он отметил и важнейшие черты, которые делают комикс демократичным искусством, открывающим необъятный плацдарм творчества для талантов. Парадоксальным образом, полагал он, эти качества вытекают из тех ограничений, которые он сам на себя накладывает: комикс «не может быть привязанным к какому-то конкретному месту, поскольку распространяется по всей стране; он должен избегать политических и социальных вопросов, поскольку предназначен для печатных изданий самой разной направленности; в них нет места для явных насмешек по расовым мотивам.... Эти и другие ограничения постепенно превратили комикс в постоянно меняющуюся картину жизни среднего американца; мало того, они выполняют компенсаторную функцию, которая осуществляется на основе свободнейшей американской фантазии» (Seldes, pp. 213-214). Селдес произвел переворот в общественном восприятии комикса. 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 приветствовал инновационную отвагу комиксмейкеров. Энтузиазм Селдеса разделили художники Жоан Миро и Виллем де Кунинг, кинорежиссеры Фрэнк Капра и Джон Грирсон.

В языке, в том, как народ пользуется им, отражается национальная самобытность. Когда в 1828 году в свет вышел двухтомный «Американский словарь английского языка» лексикографа и лингвиста Н. Вебстера, ученые, на основе его анализа, отметили обилие зафиксированных в американском английском просторечных форм, экспрессивных и слэнговых, также шуточных выражений и неологизмов, и к тому же частое вольное нарушение норм. Эти факторы интерпретировались как свидетельство демократизма, в свою очередь называемого доминантой американского характера, ярко отразившегося и в демократическом искусстве комикса.

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 век спустя, на заре эры Интернета. Аналогию можно найти и, напротив, на столетие раньше. В романе Юрия Тынянова «Кюхля» есть персонаж, тюремный сосед Кюхельбекера, юный князь Оболенский, который, несомненно, хорошо владея русским языком, бравируя, писал ему записки на языке, близком к олбанскому: «Дарагой сасед завут меня княсь Сергей Абаленской я штап-ротмистр гусарскаво полка сижучерт один знает за што бутто за картеж и рулетку а главнейшее што побил командира а начальнику дивизии барону будбергу написал афициальное письмо што он холуй царской, сидел в Свияборги уже год целой, сколько продержат в этой яме бох знает». «Письма князя, написанные необычным языком, - комментирует Тынянов, - приносили Вильгельму радость и как-то напоминали детство или Лицей» (Тынянов, с.328). Поэт Кюхельбекер принимает игру, которая была знаком свободы и одновременно помогала адаптироваться к условиям сурового заключения. Кроме того, следует заметить, что такое вольное обращение с языком требует крепкого знания нормы. На этом правиле основывалась и эклектично-комиксовая,

постмодернистская эстетика фильма Сергея Соловьева «Черная роза – эмблема печали, красная роза – эмблема любви» (1989) с интертитрами, построенными на звукоподражании и искажении языка: «Хрясь!», «Русские не здаюца!», и т.д.

Бравурная эпоха 1920-х сменилась Великой депрессией, а затем ужасами Второй мировой войны. Изменилось и общественное мнение; многие критики усмотрели причины катастрофических изменений в массовой культуре, в которой стали видеть угрозу манипулирования умами. Литературный критик Ирвинг Хоув даже в мультфильмах Уолта Диснея (особенно в «Фантазии») обнаружил фашистскую пропаганду, а в рисованных персонажах Дональда Дака и Микки Мауса – черты маленьких монстров-эсэсовцев. Та же участь постигла комиксы. Мария Мэннес на страницах «The New Republic» в 1948 году назвала их «интеллектуальной марихуаной». Уже в 1950-е годы группы разгневанных родителей устраивали публичные сожжения комиксов. Издатели комиксов предстали перед сенатской комиссией, где им пришлось держать ответ по обвинению в способствовании преступности малолетних.

Заслуга реабилитации комиксов как средства массовой коммуникации принадлежит Маршаллу Маклюэну, призвавшему изучать массовую культуру в ее собственных терминах, а не с точки зрения классической традиционной культуры, как системы коммуникаций, а также его единомышленнику – католическому священнику Уолтеру Онгу. Надо сказать, что оба поначалу резко критически отнеслись к тому же Диснею и к комиксам; в 1951 году Маклюэн назвал, например, Супермена «потенциальным диктатором». Но уже в книге «Понимание медиа. Внешние расширения человека» (1964) он писал: «Первые книжки комиксов появились в 1935 году. Лишенные какой бы то ни было связности, не имевшие ничего общего с литературой и бывшие к тому же не менее трудными для расшифровки, чем «Евангелие из Келса», они быстро пленили умы молодежи. От старейшин племени, никогда не

замечавших, что самая заурядная газета не уступает в безумии выставке сюрреалистического искусства, вряд ли можно было ожидать, что они заметят, что книжки комиксов столь же экзотичны, как и миниатюры восемнадцатого века. Таким образом, не замечая ничего в форме, они не смогли ничего разглядеть и в содержании. Драки и насилие – вот все, что они заметили. А потому, следуя своей наивной письменной логике, они ожидали, что насилие захлестнет мир. Или относили на счет влияния комиксов существующую преступность. Слабоумные преступники научились даже жаловаться: ”Это-книжки-комиксов-ва-всем-винавааааты”».

Маклюен усмотрел в комиксе проявление смены культурной парадигмы: «...неожиданный вызов является убедительным свидетельством глубоких изменений в нашей культуре. Сегодня нам крайне нужно понять формальный характер печати, комикса и карикатуры, бросающий вызов потребительской культуре кино, фотографии и прессы и в то же время изменяющий ее». (Маклюен, с. 86).

В начале 1960-х годов с позиций социальной психологии к изучению комикса подошли литературный критик Лесли Фидлер и Умберто Эко. (Эко вспоминал, что «чудесный мир Дика Трейси и Лида Эбнера» открыли ему американские солдаты, вошедшие в город в конце Второй мировой войны). Эко рассматривал комикс как социальную мифологию – популярные истории, городской фольклор, воплотивший иллюзорную жизнь простого человека. А сериальность комиксов, заставляющая ожидать продолжения, отражала, по мнению Эко, нервный, неустойчивый ритм современной жизни.

В 1964 году Эко опубликовал одну из своих наиболее известных работ – «Aposcalittici e Integrati» («Апокалиптические и интегрированные»), оказавшую серьезное влияние на западноевропейских теоретиков культуры и искусства. В ней, критикуя негативный подход философов Франкфуртской школы к массовой культуре вообще и к комиксам в

частности, он отрицал способность того и другого в промывании мозгов пролетариата и внедрения в умы реакционной идеологии. Вместе с тем Эко высказал претензии и к американским ученым, которые, будучи поклонниками комиксов, фокусировались исключительно на эстетических аспектах комикса, пренебрегая культурологическим изучением феномена. Эко, таким образом, призывал к серьезному социальному подходу на основе изучения эстетических явлений в социо-политическом контексте, без гиперболизации реальной интеллектуально понижающей роли и действенности комиксов.

Надо сказать, что интерес и любовь к комиксу Эко пронес через всю жизнь, и в 2004 году написал целый роман, пронизанный комиковыми мотивами и украшенный картинками из комиксов, – «Таинственное пламя царицы Лоаны». Его герой, Джамбаттиста Бодони, утративший память, начинает вспоминать прошлое, перебирая на чердаке «культурный хлам», который становится семиотическим кодом времени, и по публикациям комиксов в детских журнальчиках, по тому, скажем, как меняется образ Микки Мауса, восстанавливает, в частности, события Второй мировой войны. Листая пыльные комиксы 1930-х годов, герой говорит себе: «Это был особый неизведанный мир, страшно вредный, надо сказать, для языка, губительный для правильной литературной речи, которую школа любыми возможными путями во мне насаждала. Да, в этих комиксах переводы с английского были топорными до карикатурности: «Это королевство Саки... Если я не ошибаюсь, мы можем найти Саки подглядывающим...» Ну и что. Тем не менее в этих безграмотных альбомах жили персонажи, не похожие на героев официальной культуры, и, может быть, благодаря тем аляповатым картинкам (неотразимым!) я причастился неклишированного представления о Добре и Зле». И далее: «Я узнал много полезного о собственной раздвоенности в период отрочества, пролистывая эти учебники и комиксы. Не иначе как из комиксов выстраивалась, очень даже непросто и неоднолинейно, моя гражданская личность. Именно поэтому,

конечно, я тайно хранил черепки этих доисторических древностей даже и после войны, уже после того как в руки мне попали (от американских солдат) выпуски тамошних газет с напечатанными в цветных красках воскресными приложениями о таких героях, как Лил Абнер и Дик Трейси. Полагаю, что наши издатели до войны не осмеливались печатать их в основном из-за рисунков, вызывающе модернистских (типичное — как выражались нацисты — дегенеративное искусство). Взрастая годами и умом, я, вероятно, воспринял Пикассо через посредство Дика Трейси». (Эко, сс. 286-289).

2. Комикс и кино: рецепция

«Гибридный» генезис кинематографа, заимствовавшего разнородные готовые формы повествовательных моделей старших искусств, в разные эпохи и в разных странах с разной степенью интенсивности актуализирует те или иные унаследованные элементы. В любом случае генетическое наследие никогда и нигде не исчезает полностью; другое дело, что иногда оно не «считывается», остается не востребуемым, но и в этом качестве остается в качестве резерва для инноваций. Это с очевидностью прослеживается на примере комикса.

Кинематограф, возникший как комплекс технологических, индустриальных и эстетических составляющих, изначально искал способы повествования (нарратива), которые способствовали бы его коммерческому успеху. Это обусловило интерес к аттракционным и трюковым формам, привнесшим уже в ранние фильмы Жоржа Мельеса зрелищность, выходящую за пределы реальных пространства и времени, демонстрирующую чудеса цирковой магии с ее фантастическими трансформациями предметов и персонажей. Одновременно кинематограф осваивал возможности контроля над движением, породившими, в

частности, сюжеты с погонями, которые следовали логике комикса с его простейшими ситуациями, разворачивающимися в серии визуальных гэгов.

Подобные фильмы конструировались как оживший комикс. На основе тенденции раннего кино к зрелищу и иллюзионизму историк кино Том Ганнинг сделал вывод о том, что это было скорее «кино аттракционов», чем кино, рассказывающее истории. Соответственно к минимуму сводилась и характеристика персонажей; успех фильмов в большей степени обуславливался эффектами, чем сюжетом или темой. Ноэл Берч, а за ним и другие историки раннего кино, характеризуют период до 1910 года как эпоху «примитивной репрезентации». Но уже примерно в середине 1910-х годов благодаря появлению широкой сети стационарных кинотеатров и развитию новых жанров кино повернуло в сторону самосознания себя как искусства и вышло на стадию классическую реалистическую стадию.

Комикс, наряду с другими нарративными формами, стал одной из базовых составляющих кинематографа как единство повествовательного текста и визуального действия, в котором кроме того был заложен ряд перспективных возможностей кинематографа, в частности, монтажные.

Как художественная форма комикс имеет глубокие корни. Его зарождение уходит в глубину веков: «протокомиксы» запечатлелись в наскальных рисунках тридцатитысячелетней давности; 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. Следует остановиться на палеолитических рисунках, как древнейшем свидетельстве генетического родства графики и кинематографа. Наглядную иллюстрацию тому можно увидеть в фильме Вернера Херцога «Пещера забытых снов» в 3D.

Благодаря тому, что вход в карстовую пещеру в долине реки Ардеш на юге Франции, которую открыл Жан-Мари Шове, был «запечатан» ледником, на ее стенах сохранились древнейшие изображения животных (в

основном вымерших): леопард с пятнистой спиной, убитый олень, сова, носорог с поднятой ногой, бегущие львицы. Можно обнаружить здесь и начатки различных жанров – и боевого экшена, и романтической истории (пещерный лев заигрывает с львицей, а та в ответ «кокетливо» скалит зубы). А если мысленно (увидеть не удастся – сюда запрещено подходить, чтобы не затоптать сохранившиеся следы мамонта) целиком представить себе фигуру женщины, часть которой видна на провисе кровли, то ее рука соединится с головой зубра; эта картинка будет похожа на композицию Пабло Пикассо из серии «Минотавр и женщина» (1936). Зыбкий, колеблющийся, тусклый свет, падавший на изображение, подобно свету свечей в позднейшие времена, создавал иллюзию движения всему сюжету. Самое любопытное – то, что сюжеты этих изображений в большинстве случаев передают их персонажей в движении (чтобы подчеркнуть динамику, древний художник рисует бегущего зубра с восемью ногами) и даже пытаются создать впечатление «звукового аккомпанемента» – из приоткрытых пастьей будто вырываются бодрое ржанье или угрожающий рев.

Через тридцать с лишним тысяч лет С.М. Эйзенштейн в «Неравнодушной природе», отмечая этапы перехода живописи в кинематограф, назовет один из приемов передачи движения в футуризме, в частности, в пейзажной живописи Давида Бурлюка: «Этот промежуточный этап, это наиболее отчетливое связующее звено между живописью и кинематографом – это футуризм, в тех его первоначальных наиболее отчетливых исканиях, которые группируются вокруг «шестиногих фигур людей» как попытки передать таким приемом... ощущение динамики бега и т.п.» (Эйзенштейн, 2004, с. 349).

Протокинематограф Шове вписан в оборудованный самой природой «кинозал», и художник пользуется его возможностями, чтобы усилить эффект движения. В так называемом «Зале львов» можно увидеть нечто вроде панорамы; взгляд идет по изображению, начиная снизу справа и

описывая почти замкнутый круг. Два носорога, несущиеся навстречу, готовые сшибить друг друга рога; тарпаны (предки современных лошадей), изображенные под наклоном, что акцентирует движение; пещерный ягуар, нарисованный одной непрерывной линией; использование разных живописных материалов, придающих объемность фигурам; наконец, сама неровная текстура каменной стены – все это создает волшебную иллюзию прото-киноизображения, которое воздействовало на людей каменного века с такой магической силой, которая уже недоступна современному киноискусству во всеоружии его новейших технологий. Следует также добавить, что древние наскальные рисунки, изображенные в пещерах, разделенных одна от другой тысячами километров, при абсолютном отсутствии связей между людьми, созданы по единому канону. В них заложены корни нашей цивилизации – живописи, музыки, математики, космогонии и т.д. в них проявляется то свойство воспринимать реальность по законам кино, когда до его изобретения человечеству еще предстояло пройти много веков (и даже, как в этом случае, десятки тысячелетий), которое С.М. Эйзенштейн назвал «синематизмом».

В 1930-е годы польский теоретик Стефан Темерсон, отвечая на вопрос о генезисе кино, писал, что оно рождено потребностью образотворчества. В связи с этим он вспоминал бушменскую легенду о девочке, которая высекла искры, ставшие звездами на небе – «этом огромном экране, окаем которого опирается на земную твердь». В проекционной кабине сидел «великий механик», а «главными постановщиками» были жители Земли. (цит. по: Годзич, с. 215). Следующим этапом неудержимой потребности образотворчества, по Темерсону, стало Средневековье: эксперименты Роджера Бэкона с оптическими линзами и волшебный фонарь Джамбаттисты дела Порта, эксперименты Жозефа Плато, витражи Пол-Дивеса, подсвечиваемые «проектором» солнечного света. (Я бы добавила сюда себя пример из Нового времени с художником Жан Луи Эрнестом Месонье. Он, чтобы

изобразить бег иноходца, сажал на него сына, мальчик пускал коня в аллюр, а художник скакал сбоку, изучая комбинации ударов копыт о землю. А впоследствии Месонье проложил в своем имении рельсы и раскатывал по ним в открытом вагончике, на ходу делая наброски скачущей лошади. Это и съемка с движения, и тележка долли). Словом, как заключает Темерсон, отсчитывать начало кинематографа от Эдисона или Люмьера столь же нелепо, как утверждать, будто Гутенберг положил начало поэзии. Кино, считал он, есть реализация психической потребности человека, оно существует в нас самих, а не в бобинах с пленкой, причем потребность восприятия образов соседствует с потребностью их восприятия. То есть, польский теоретик в 1930-х годах предвосхитил «коперниканскую революцию», осуществленную Эдгаром Мореном в 1950-х, который, размышляя над тайной воздействия кино, усматривал его специфику не в способности репродуцировать реальность, не в фотографировании ее с помощью камеры, а в психическом механизме потребности его восприятия.

Возвращаясь к предкам современного комикса (как и кинематографа), следует отметить, что их находится множество. Рождение традиции рассказов в картинках относят к XVI-XVII векам, когда в Валенсии и Барселоне начали продавать картинки для народа. Это были либо жития святых в сериях небольших гравюр, отпечатанных на листках цветной бумаги («аллилуи»), либо светские сюжеты («аукас»). В Россию они попали при царе Алексее Михайловиче, но можно назвать и отечественных прародителей комикса - русские иконы с клеймами и русский лубок XVII века. Среди признанных предшественников современного комикса прежде всего называют них наряду англичанина Уильяма Хогарта (1697-1764) с сериями сатирически-нравоучительных гравюр. Протокомиксы обнаружены в творчестве женевского писателя-сатирика и художника Родольфа Тёпфлера (1799-1846), чьи рисунки, с их чередованием планов, предвосхищают эстетику киномонтажа, а также у

автора детской книги «Макс и Мориц» (1865) немецкого поэта-юмориста и иллюстратора Вильгельма Буша (1832-1908). Одним из «отцов» комикса считается и легендарный английский художник-рассказчик, создатель «историй в картинках» Рэндольф Кальдекотт (1846-1886). Богатство фантазии, яркость персонажей и динамичность сюжетов, смелость линий и мягкий юмор (Кальдекотт начинал как карикатурист) сделали чрезвычайно популярными его дешевые («народные») книжки по шиллингу штука. Впоследствии его иллюстрации и книжки-картинки стали публиковаться и в дорогих шикарных изданиях – точно также и графические комиксы, первоначально выходившие на дешевой бумаге-пульпе, а в последней трети прошлого века изменили свой облик, превратившись даже в богатые подарочные книги.

По-видимому, можно назвать точную дату рождения комикса в его современном виде. Это 16 февраля 1896 года, когда в субботнем приложении к газете «New York World» (только что ставшем четырехцветным) впервые были напечатаны рисунки, где диалог находился не вне, а внутри самой картинке, в «облачке»-пузыре. Таким образом, владелец этого издания, основатель сенсационной желтой прессы и исследовательского журнализма Джозеф Пулитцер (этнический венгр) вполне может считаться и одним из отцов комикса (по меньшей мере по линии менеджмента).

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 картинке в подтексте, готовя для подсознательного восприятия.

Здесь уместно вспомнить анализ С.М. Эйзенштейном в «Неравнодушной 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 не охватывается глазом сразу и целиком, а открывается последовательно, как бы переливаясь 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» (Эйзенштейн, 2004, т. 2, с. 347).

В 2012 году в журнале «Киноведческие записки» исследователь творческого наследия режиссера и теоретика кино Наум Клейман опубликовал «Заметки ко «Всеобщей истории кино» Эйзенштейна, отметив основной принцип его подхода: рассмотрение кинематографа как неотъемлемой части многовековой мировой культуры с учетом законов человеческого восприятия. Только в этом симбиозе возможно выяснение и объяснение «генетического кода» кино, развитие его выразительных возможностей, а вместе с тем – ожиданий и способностей публики. В эту

систему Эйзенштейн включил и комикс («Comic strip < в ежедневной газете») (Эйзенштейн, 2012, с. 73).

Комикс как «рисованная линия» родился почти одновременно с кинематографом и практически одновременно во Франции и Америке. Важно отметить, что комикс изначально не получил достаточной известности в России. Тем не менее, еще в 1898 году художественно-книгоиздательским товариществом Р. Голике и А. Вильборга небольшим тиражом была издана серия открыток-комиксов. Судить об осведомленности российских читателей об этом жанре можно по фрагменту из романа Владимира Набокова «Пнин», где действие происходит в 1950 году. (Надо иметь в виду, что Тимофей Пнин покинул родину в 1919-м, как и сам автор романа).

«Джоун присела рядом с ним за стол и открыла один из купленных ею журналов.

- Давай, Тимофей, поглядим картинки.

- Не хочу, Джоун. Ты же знаешь, я не могу понять, что есть реклама и что не есть реклама.

- Да ты сиди себе гляди, Тимофей, а я все объясню. Взгляни - вот эта мне нравится. Очень остроумно. Здесь два сюжета вместе – «необитаемый остров» и «девушка в пузыре». А теперь погляди сюда, Тимофей... ну, пожалуйста, - он нехотя надел очки, - это вот необитаемый остров и одинокая пальма, а это обломок плота, а это моряк, потерпевший кораблекрушение, а это вот корабельная кошка, которую он спас, а вот здесь, на скалах...

- Невозможность, - сказал Пнин. - Столько маленьких островов, тем более с пальмой, не может существовать в таком большом море.

- И все-таки он существует.

- Невозможное одиночество, - сказал Пнин.

- Да, но... Право, так нечестно, Тимофей. Ты сам отлично помнишь, как ты согласился с Лором, что мир разума основан на компромиссе с логикой.

- Имеются оговорки, - сказал Пнин. - Во-первых, сама логика...

- Согласна, но боюсь, мы отвлеклись от смешной картинки. Вот смотри. Это моряк, это кошечка, а это довольно грустная русалка, которая над ними парит, а теперь взгляни на эти пузыри, над моряком и над кошкой.

- Атомный взрыв, - печально сказал Пнин.

- Нет, вовсе нет. Гораздо смешнее. Эти круглые пузыри - это как бы проекция их мыслей. Теперь мы как раз подходим к смешному. Моряку русалка видится с ногами, а коту она вообще вся видится рыбой.

- Лермонтов, - сказал Пнин, подняв два пальца, - выразил все, что можно сказать о русалках в двух стихотворениях. Я не понимаю американского юмора даже тогда, когда я в хорошем настроении...» (Перевод Б. Носика).

Итак, профессор-интеллектуал Пнин с кислым «высоколобым» презрением отнесся к картинкам с «американским юмором» и сразу же противопоставил им высокую культуру русской классической литературы. Следует, однако, иметь в виду, что автор в данном случае не без иронии относится к своему герою. Тимофей Пнин обнаружил абсолютную неграмотность в отношении комикса, или, в терминах Адама Шлезингера, «комиксовую неграмотность»: он не умеет его читать, и пузырь-филактер принимает за изображение атомного взрыва. Надо признать, что спутать филактер с атомным взрывом довольно непросто, хотя ассоциация могла родиться благодаря той атмосфере параноидального страха, которая окутала мир в начале холодной войны в связи с испытаниями атомных бомб. Но, разумеется, сам автор романа, всегда имевший склонность принимать все оригинальное, нестандартное, да и вообще хорошо

знакомый с западной, в том числе американской культурой, наверняка неплохо ориентировался в пространстве комикса.

Комиксовая грамотность – это, по определению А. Шлезингера, автора книги «Священная экономическая история американской индустрии книжного комикса, Бэтмен!», не просто умение правильно прочитать и понять содержание рисованных картинок; это «способность оценить ценность конкретного комикса, которая основывается на специфических эстетических качествах данного средства коммуникации и знании культурного контекста, в котором он появился» (Schlesinger, p.11).

Пренебрежение культурой комикса («американским юмором», по слову Пнина) 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 режиссеры фирмы «Патэ» (Цивьян, с. 162).

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, сохраняя для зрителя ориентацию на свои отдельные, известные ему источники: например, общий план отсылал к театральной сцене, крупный – к портретной живописи и фотографии, интертитр – к литературе. Этот конфликт подязыков усиливался на монтажных стыках; российский зритель, не имевший опыта чтения комиксов, терялся при смене планов. В сущности, добавим мы, 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 МакКлауд в своем словаре терминов комикса называет смыкание одним из важнейших понятий и определяет

так: это «феномен наблюдения частей при восприятии их как целого» (McCloud, p. 63). Соответственно сам комикс МакКлауд называет средством коммуникации, где аудитория является сознательным соучастником процесса, а смыкание – агентом смены планов, времени и движения (McCloud, p. 65).

При всем своеобразии его исторического развития, во многом обусловленного перипетиями непростой истории страны, история русского комикса вплетена в историю комикса мирового. Первым русским автором комиксов универсального типа (не носящих на себе специфических примет лубка как «русского протокомикса») стал Юрий Петрович Лобачев, чье имя было заново открыто для широкой российской публики исследователем его творчества Душаном Глигоровым лишь в 2011 году, когда он в сотрудничестве с режиссером Павлом Фетисовым снял документальный фильм «Юрий Лобачев. Отец русского комикса».

Свой первый комикс «Кровавое наследство» Ю.П. Лобачев, родившийся в семье дипломата, оказавшегося после Октябрьской революции на Балканах, нарисовал под впечатлением американских комиксов и по их мотивам. Однако в дальнейшем художник не пошел по пути тематического репродуцирования американских образцов. Европейскую известность Лобачев приобрел после публикации серии «Принцесса Ру» (не зашифрована ли здесь национальность героини – русская? - вопрошал в своем фильме Глигоров). Затем последовали комиксы по мотивам русской литературы «Гиперболоид инженера Гарина» А. Толстого, «Дубровский» А. Пушкина и др.

После смерти Сталина Лобачеву был разрешен въезд в СССР. Первый российский комикс Лобачева – детский шпионский детектив «Ураган приходит на помощь» появился в печати в январе 1956 года в журнале «Костер», но продолжения не последовало, цензура пресекла этот проект. В начале перестройки Юрий Лобачев успел увидеть начало возрождения

искусства комикса в России и пережить всплеск интереса к себе; он умер в 2002 году.

Бурная история российского графического комикса началась с перестройкой. Один из ярчайших примеров - творчество московских концептуалистов Георгия Острецова и Георгия Литического, которые начали публично выставляться в конце 1980-х годов. Неся на себе явный отпечаток соцарта, их творчество одновременно имеет подчеркнуто космополитичный характер. Так среди персонажей радикального проекта Острецова «Новое правительство» российские бюрократы соседствуют с американскими супергероями – придуманной самим художником трехрукой женской версией Человека-паука и вполне узнаваемым «оригинальным» Спайдерменом, с бюрократами в масках Бэтмена и Супермена, как представителями тоталитарной власти, корни которой радикально настроенный Острецов выводит из политического устройства древней Эллады.

Сатирический характер русского комикса есть прямое продолжение традиций русского сатирического лубка. На протяжении всей своей истории имевший хождение в неподконтрольной среде социальных низов, «протокомикс»-лубок изначально представлял собой антитезу официозу, стало быть, был принципиально оппозиционен. Сегодня графический комикс в России вырос в крупную индустрию, найдя широкую заинтересованную аудиторию. К тому же российский комикс представляет большой интерес не только для отечественных специалистов. Американский исследователь Хосе Аланис проследил историю комиксов в СССР, где, как иногда считается, они не существовали или не могли существовать в силу «коммунистической антипатии» к этой форме. Не отрицая этой «антипатии», автор указывает еще на одну важную причину непопулярности комиксов в России: они противоречили свойственному ментальности русских логоцентризму и мифу о «самой читающей стране»: «В лучшем случае комиксы признавались как нечто, выбивающееся [из этих

традиций], а в худшем считались оглупляющей капиталистической диверсией и препятствием в обучении» (Alanis, p. 33). Тем не менее, утверждает Аланис, «язык комикса» выжил, в том числе в официальном советском искусстве, и в определенные моменты даже процветал. Рассматривая иконографию старообрядческих икон, лубок XVII – XX веков, окна РОСТА и деятельность плакатистов агитпропа как «протокомиксы», автор утверждает, что они прокладывали путь к рождению в России своеобразной культуры комиксов, которые он, подчеркивая национальную специфику, назвал «Komiks» (заменяв первую букву слова русской «К»).

Исследуя историю первых десятилетий русского кино, культуролог и киновед Н.А. Хренов указывает на его непосредственную связь с традициями балагана, феерии и лубка, на его зависимость от лубочной картинки и даже говорит о кино как способе тиражирования и коммуникации лубочной картинки (Хренов, сс. 145-159). Этот механизм был «проигран» в истории самого лубка – от картинки к рассказу в картинках и далее к лубочной книжке. «Лубочная книжка, - пишет исследователь русского изобразительного искусства А.Г. Сакович, - дала в дальнейшем ленту сюжетного фильма... принцип рассказа в картинках, висения и скольжения по стене; то, что все в картине происходит не сейчас, а было раньше; самостоятельность в лубке изображения и слова – все это привело к рождению из лубка искусства кино (мультипликация, сюжетный фильм, кинохроника» (Сакович, с. 57, 59).

В отличие от консервативного героя романа Набокова, настроенного на волну литературной классики, русская авангардистская художественная богема начала XX века проявляла к комиксовой форме активный интерес. Именно русский авангард, тяготевший преимущественно к неопримитивизму, освоил лубок как художественную систему, как совокупность непреходящих творческих принципов, проявлявшихся и в

древности, и в современности, выразившихся в предельной остроте художественного языка.

Лубок, как секвенциальное искусство, неслучайно сближался в творчестве русских авангардистов В. Кандинского, Н. Гончаровой, М. Ларионова, В. Татлина, П. Филонова, К. Малевича еще с одним древним искусством, а именно иконописью. Работая в том числе и как иконописцы, эти художники использовали формально-художественные приемы иконописи, в частности, то, что можно назвать секвенциальностью - принцип расположения клейм в иконах XVII века, рассчитанный не на неподвижное созерцание, но на последовательное чтение, как правило, житийного сюжета, окаймляющего изображение того или иного святого. Современный исследователь Глеб Ершов в статье «Житийные клейма. От иконы – к авангарду» отводит в этом плане особую роль Павлу Филонову, в произведениях которого отчетливо проявился новый художественный язык, основанный на применении «ячеистого» типа изобразительных повествований, соединенных монтажным образом. Филонов, несмотря на неприятие иконы как предмета культа, обращался к художественному опыту иконы и лубка, пользуясь приемом вычленения, «кадрирования» изображения и монтажным типом рассказа, в чем узнается структурно-композиционная модель графического комикса. (Ершов, с. 81).

Н.М. Зоркая, отмечая, как литературно-зрелищно-изобразительный фольклоризм лубка вошел в ранний русский кинематограф, рассматривает лубок и как предтечу, а также и образец для советского телевизионного сериала (Зоркая, сс. 33-34). Однако тенденция органического развития рисованного комикса в «движущиеся картинки» была искусственно пресечена в 1930-е годы. В эти годы под определенным идеологическим давлением сворачивалась «лубочная агитация» окон РОСТА, которая не вписывалась в мифологию и гигантизм эстетики сталинского «большого стиля», как декора триумфа власти. А именно в этой традиции лубочного агитпропа начинался творческий путь кинорежиссера Александра

Медведкина. Важнейшие отличительные свойства лубка, которые использовал Медведкин, - это гротесковость и пародийность, исходящие из обыгрывания известных сюжетов в смеховой, сниженной форме. На протяжении всей своей истории имевший хождение в неподконтрольной среде социальных низов, лубок изначально представлял собой антитезу официозу, стало быть, был принципиально оппозиционен.

Подзаголовок его фильма «Счастье» (1934) напоминает описательно пространные названия лубочных сказочных историй и стилизован под древнерусский язык: «Сказка о горемычном стяжателе Хмыре, об его жене-лошади Анне, о сытом соседе Фоке, а также о попе, монашках и других чучелах». Далее следовала надпись: «Посвящается последнему колхозному лодырю». Здесь таким образом изначально смыкаются фольклорная традиция и злободневность. Фильм Медведкина по пафосу вроде бы поддерживал политику партии (не говоря уж о критике царской России и служителей православного культа). В стране заканчивалась коллективизация - процесс объединения единоличных крестьянских хозяйств в коллективные хозяйства (колхозы). В январе 1933 года на Объединенном пленуме ЦК и ЦКК ВКП (б) была констатирована ликвидация кулачества и победа социалистических отношений в деревне. Но произошло нечто непредвиденное. Фильм, с пролетарской прямолинейностью агитпропа изображавший злоключения нищего горемыки-крестьянина в царское время, понявшего, что настоящее счастье можно обрести только в колхозной жизни; фильм, который должен был бы поднят властью на щит, вскоре после выхода в прокат был признан идеологически вредным и запрещен. Парадоксальным образом, задуманный как нацеленный на подкрепление политики коллективизации, фильм Медведкина оказался по сути своей «подрывным» и снят с проката. Так надолго прервалась традиция российского кинокомикса. Медведкин рассчитывал снять в этой, как ему казалось, удачно найденной манере еще

фильмов пять, но судя по тому, что в дальнейшем он к этой эстетике не возвращался, видимо именно в ней и был усмотрен корень зла⁵.

О характере этой эстетики, которую, на мой взгляд, можно назвать комиксовой, свидетельствует повествовательная структура «Счастья». Поэпизодный нарратив фильма, план-эпизоды которого последовательно соединяются через затемнение, строится по принципу графического комикса. Например, в первом эпизоде, где главный герой, крестьянин Хмырь, его жена Анна и отец Хмыря по очереди через щель в заборе подглядывают за тем, как вареники сами прыгают в рот богатому соседу Фоке, камера оператора Глеба Троянского поочередно показывает то мизанкадр с Хмырем и стоящими рядом с ним стариком и Анной, то мизанкадр с Фокой, и далее ту же самую серию с Анной и стариком, пошагово укрупняя план с Фокой, то есть акцентируя сказочную жизнь богача. Зрителю как бы предоставляется та же возможность, которую имеет читатель комикса - перебежать глазами с одной страницы печатного экземпляра, на которой изображен один рисунок, на другую. Таким образом реализуется привилегия комикса в отличие от фильма, который зритель, сидя в кинозале, не может повернуть вспять, а потому внимание его сосредоточено главным образом на динамике истории, на последовательности цепи событий. Здесь же зритель оказывался в ситуации читателя комикса. Как описывает подобный процесс Тьерри Грэнстин, он (читатель), перескакивая со страницы на страницу вперед и назад, получает возможность не только получить более полную содержательную информацию, но и оценить авторскую стилистику (Groensteen, p. 121).

После запрета «Счастья» Александру Медведкину не позволили осуществить его долго вынашивавшийся замысел – «Окаянная сила», который задумывался в той же стилистике. Продолжение этой близкой ему художественной линии А. Медведкин много лет спустя увидел в дебюте

⁵ Подробно об этом см. в нашей статье: Tsyrkun, Nina. Film comics in Russia and their genesis// Studies in Russian & Soviet Cinema, vol. 7, № 3, pp. 295–310.

режиссера Сергея Овчарова «Небывальщина» (1983) по мотивам рассказов В. Шишкова, и потом в его экранизации повести Н. Лескова «Левша» (1986). Принцип «экранизации поговорок», скульптурность персонажей, серии статичных кадров, в которые они входят, из которых выходят – это оживший лубок с его народным юмором и острой социальной и политической сатирой, который за пределами России читается как комикс.

Несмотря на то, что фильмам-комиксам дорога на экран оказалась закрытой, так или иначе, непосредственно не ощущаемое как таковое, влияние комикса, осуществившееся непрямым путем, по другим линиям, органично воспринималось и впитывалось не только у него на родине, но и в России, начиная с раннего кино. 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 персонажа комикса или выплывают у него из головы, обозначая то, что тот не произносит, но думает, то есть, внутреннюю речь.

Однако, например, культуролог Е.В. Козлов, основываясь на факте активной перцептивной деятельности реципиента, который должен, читая присутствующие тексты и переходя взглядом от одного кадра к другому, суметь воссоздать в своем восприятии весь мир звуков и движений, производимых персонажами и предметами, делает вывод о том, что комикс намного ближе к литературе, чем к кинематографу, даже к кинематографу мультипликации. Различие заключается в том, что читатель комикса может вернуться к предыдущим частям произведения, как при чтении книги, но это нельзя сделать с последовательностью кадров фильма, которая в мобильном или в неподвижном состоянии лишает реципиента синхронного восприятия двух смежных микроэпизодов (в комиксе это два

последовательных плана) или целого эпизода, состоящего из множества микроэпизодов (в комиксе отдельный эпизод обычно структурируется в пределах страницы или полосы, доступных для одновременного восприятия). Между тем Т. А. Мельничук, анализируя графический роман Арта Шпигельмана «Мышь. История выжившего», приходит к выводу, что деление на вербальные и невербальные средства является условным и используется лишь в целях анализа, поскольку в реальности вербальные и визуальные способы реализации стратегий не могут действовать изолированно, они всегда взаимодействуют друг с другом, результатом этого взаимодействия и является смысл, семантика текста (Мельничук, с. 19). Данное заключение представляется справедливым и в отношении кинокомикса, который является синтетическим жанром, где текст и изображение находятся в неразрывной связи, в частности, помогающей зрителю преодолеть трудности чтения кинотекста.

ГЛАВА II

ВОЗНИКНОВЕНИЕ АМЕРИКАНСКОГО КИНОКОМИКСА И ЭТАПЫ ЕГО ЭВОЛЮЦИИ

1. Комикс в системе американской культуры

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.

Хотя графический комикс родился во Франции не позднее, чем в Америке, но наибольшего художественного развития и всенародной популярности он достиг в США, а потому зачастую отождествляется с американской поп-культурой.

Экранизация комиксов была предопределена уже в силу генетического родства двух искусств (анатомический абрис комикса идентичен режиссерской раскадровке; Скотт МакКлауд даже сравнил отснятую целлулоидную пленку с «очень медленным комиксом»). Американскому (голливудскому) кинематографу принадлежит заслуга превращения его в особый киножанр. Однако, несмотря на благоприятные предпосылки, на путях экранизации встают значительные трудности. Тьерри Грэнстин в статье «От седьмого к девятому искусству: опись особенностей» (Groensteen, pp.16-28) упоминает четыре предрассудка, препятствующих легитимизации комикса и его адаптации к экрану, называя их «четырьмя первородными грехами» «девятого искусства».

Первый касается гибридной природы комиксов как результата комбинации текста и визуального образа. Превосходство слова над

образом, как и над другими выразительными средствами, глубоко укоренено в логоцентристской западной культуре, где образ воспринимается как ущемление нашей способности воображения. Но, пишет Тьерри Грэнстин, этот баланс сил не универсален; такое соперничество не характерно, например, для китайской и японской традиции, где власть слова равноценна власти образа, что выражается в искусстве каллиграфии, где слово и визуальный образ репрезентируются линиями.

Второй предрассудок – недостаточная изощренность, подчас примитивность сюжетики, из-за чего комикс считается синонимом легковесного чтения или паралитературы. Эта позиция, возражает Грэнстин, не учитывает того факта, что комикс – самостоятельное средство коммуникации, и как таковое, имеет свой богатый свод жанров – от автобиографий до изощренных работ авангардистов. Что же касается сравнений с литературой, то, по мнению Грэнстина, с ней комикс роднит только одно: «то и другое печатают на бумаге и продают в книжных магазинах; там и тут содержатся языковые фразы» (Groensteen, p. 39).

Третий предрассудок базируется на родовых связях комикса с карикатурой и сатирическими рисунками, традиционно считающимися «низшими» жанрами визуального искусства, поскольку со времен античности смеховая культура воспринималась как противоположность гармонии. Но этот предрассудок, пишет Грэнстин, опровергается наличием множества несмеховых жанров комиксов, даже трагических (достаточно вспомнить «Мышь. Историю выжившего» Арта Шпигельмана).

И, наконец, Грэнстин комментирует четвертый предрассудок: комикс возвращает нас в детское состояние. Автор статьи не видит ничего плохого в том, что именно в детском возрасте мы открываем для себя комиксы. Но это не означает, как часто думают, что комиксы легче читать, чем романы, потому лишь что в них много картинок. Картинки тоже надо учиться читать, как и слова, но если в школе нас худо-бедно приучают

удовлетворительно понимать слова, то понимать картинки – нет. Так что легкость восприятия комиксов обманчива.

В качестве комментария, в той или иной степени имеющего отношение к опровержению всех перечисленных предрассудков, приведу фрагмент из интервью, данном в 1990 году английской газете «The Guardian» знаменитым американским писателем-фантастом, автором «Марсианских хроник» Рэем Брэдбери. Семидесятилетний на ту пору писатель вспоминает, что поворотным днем в его жизни, определившим весь будущий путь, стал тот, в который он девятилетним мальчиком перестал вырезать картинки из комиксов про космические приключения Бака Роджерса. На страницах журнала «Amazing Stories» эти первые комиксы в жанре научной фантастики, про впавшего в кому ветерана Первой мировой войны и очнувшегося в 2429 году, появились как раз недавно, 7 августа 1929 года. Одноклассники высмеяли Рэя, говоря, что напрасно он увлекся историями Бака – это, мол, ерунда, никакого такого фантастического будущего быть не может. И пристыженный Рэй порвал свою коллекцию. Прошло недели две, и однажды утром мальчик проснулся в слезах. Он чувствовал, что из его жизни исчезло нечто очень важное, но не мог понять, в чем дело. Наконец догадался: он потерял себя, расставшись с Баком Роджерсом. И тогда решил снова собирать коллекцию и «никогда не слушать советов дураков». «Внезапно вернулась вся моя жизнь, вся моя любовь», - добавил Брэдбери (Bradbury, 1990) в своем интервью.

Именно в Соединенных Штатах создалась наиболее благоприятная обстановка для рождения кинокомикса – во-первых, благодаря чрезвычайной популярности графических комиксов, чтение которых вовлекло в разросшуюся вселенную его героев огромные массы населения (в разной степени владевшего английским языком), во-вторых, в силу того, что продюсеры готовы были финансово вложиться в перспективный бизнес, а режиссеры были подготовлены художественно, поскольку сами

получили соответствующий опыт или в достаточной мере наблюдали экранизации комиксов в короткометражных фильмах.

Сравнивая историю кино Западной Европы и Соединенных Штатов, можно сделать вывод, что западноевропейский кинематограф в своих зрелых формах всегда развивался в тесной связи с наиболее активно проявляющим себя в данный момент идейным комплексом. Можно даже заметить, что взлеты его – будь то немецкий экспрессионизм, французский «поэтический реализм», французская «новая волна», немецкое «молодое кино», британское «сердитое кино» - совпадали с подъемом общественного внимания к таким идейным течениям, как фрейдизм, популизм, экзистенциализм, социальная философия Франкфуртской школы, движение «рассерженных молодых людей». Соответственно нередко, когда рынок идей оскудевал, истощался и кинематограф. Американское же кино всегда вело себя более или менее независимо от идейной моды, отражая и выражая более устойчивое массовое обыденное сознание, социальную психологию и социальную мифологию, очень густо пропитанные религией протестантизма в его не только религиозных, но и секуляризованных, переставших восприниматься как изначально протестантские ценности, формах.

Как известно, протестантизм, будучи в значительной степени этической концепцией, в принципе отрицает необходимость какой-либо официальной идейно-философской доктрины, какой является, скажем, томизм для католицизма, а также и какой-либо политической программы и даже жестко очерченной моральной системы, соответствующей позиции протестантской церкви.

Как справедливо отмечает культуролог А. Старцев, сравнивая степень культурного влияния пуританизма в Англии и США, пуританизм, «привитой в заокеанских колониях к «дичку» новосоздаваемой цивилизации, вошел в плоть и кровь новой нации и надолго стал одним из формирующих факторов в общедуховном развитии страны» (Старцев, с. 9),

причем к пуританской традиции (не запятнанной, как отмечает автор, фанатизмом и ханжеством), относятся такие столпы американской литературы, как Натаниэль Готорн, Герберт Мелвилл, Ральф Уолдо Эмерсон, Генри Дэвид Торо, Эмили Дикинсон. Продолжая этот список, можно сказать, что 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.

Возвращаясь к сравнению американской и западноевропейской кинокультуры, уместно вспомнить, что знаменитый писатель Генрих Бёлль, незадолго до смерти выступая в молодежной аудитории, посетовал, что его родная немецкая художественная культура не располагает языком общения с массовым потребителем. В противовес этому можно сказать, что американское кино владело этим языком всегда, чем, по-видимому, и объясняется его популярность в разные эпохи и в разных странах, не говоря уже о самих Соединенных Штатах. Однако чтение кинотекста, ограниченное тем, что легко впитывается с помощью элементарного инструментария повествования – фабулой, диалогом, фотографической поверхностью кадра – то есть, на уровне мимезиса, нередко даже специалистами воспринимается поверхностно. Между тем задействованные в фильмах структуры массового сознания рассчитаны и на более глубинное, «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.

Характерно, что в формировании национальной идентичности, национального характера американцев существенную роль сыграли

литература и живопись. Примечательно, что это 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 трансценденталисты, которые видели залог будущего величия страны в ее территории, раскинувшейся от океана до океана и от снегов до тропиков.

Трансцендентализм был движением, в котором сказалась реакция против рационализма XVIII века и выразилась общая гуманистическая тенденция общественной мысли XIX века. В основе этого движения - вера в единство мира и Бога, из чего вытекало индивидуалистическое учение о «доверии к самому себе» - богоравному человеку. Общество трансценденталистов образовалось в 1836 году в городке Конкорд под Бостоном, куда съезжались литераторы Ральф Уолдо Эмерсон, Генри Дэвид Торо, Маргарет Фуллер, Уильям Эллери Чаннинг, Бронсон Олкотт, священник Орестес Браунсон, проповедник-аболиционист Теодор Паркер и многие другие.

В 1837 году поэт Ральф Уолдо Эмерсон (1803-1882), один из самых выдающихся людей своей эпохи, считавший себя носителем особой духовной миссии, прочел в Гарвардском университете лекцию «Американский ученый», которая стала считаться неофициальной американской декларацией культурной независимости. В этой лекции Эмерсон призывал студентов к культурному изоляционизму - отрешиться от «истлевших костей прошлого» и ориентироваться только на американских писателей, мощных лидеров, соразмерных по силе воздействия с самой природой. Самосознание нации, считал Эмерсон, основывается на патриотизме и убежденности в судьбоносной миссии страны и ее людей, объединенных идеями справедливости и гуманности, несмотря на утопичность этих этических максим. Идеи Эмерсона несут

на себе отпечаток влияния мыслей французского политического деятеля Алекса де Токвиля, который по следам своей поездки в Соединенные Штаты назвал эту страну эталоном демократически устроенного общества. Идеи Эмерсона подвигли политика-демократа Джона О'Салливана сформулировать понятие «явное предначертание» или «манифест судьбы» (Manifest Destiny). Историки выявляют три основных составляющих этого понятия: особые достоинства американского народа и американских институций; миссию Америки в переустройстве мира по образу Америки; божественное предначертание выполнения этой судьбоносной миссии по божьему усмотрению.

С момента возникновения «явное предначертание» не раз служило различным идеологическим или политическим целям, нередко вызывая огонь критики и подчас вполне заслуженной. В 1845 году в статье «Аннексия» сам автор термина О'Салливан использовал его для оправдания присоединения западных мексиканских территорий (Орегона, Техаса, Калифорнии и т. д.). Впоследствии этот термин широко использовался то для идеологического обоснования американского экспансионизма, то для оправдания причин американской «миссии» по продвижению американской демократии во всем мире⁶. Эмерсон, естественно, не отвечает за последующие интерпретации своих мыслей; романтик, он провозглашал новый идеал, основанный на оптимизме и вере,

⁶ В фильме Рубена Флейшера «Охотники на гангстеров» (2013) главный герой, бывший профессиональный боксер, ставший гангстером (Шон Пенн), с гуммозным носом, отсылающим к карикатурно-гротескным персонажам кинокомикса «Дик Трейси» Уоррена Битти, жонглирует слоганом «манифеста судьбы», который в толковании беспощадного гангстера оправдывает беспредельную свободу, то есть преступный произвол и безмерную, патологическую жестокость.

не только в Бога, но и в человека, который должен «слушаться своего сердца и благородства этой земли».

Быть хозяином своей судьбы, действовать без оглядки на авторитеты – к этому призывал и эссеист, автор романа «Уолден, или Жизнь в лесу» Генри Дэвид Торо (1817-1862), оказавшего влияние на многих выдающихся писателей, в том числе на Льва Толстого и Эрнеста Хемингуэя. В этом романе (и не только в нем) Торо пропел гимн героическому одиночеству, высмеяв скучную зависимость индивида от чужих мнений и навязанных извне правил жизни. В книге он описал своего рода эксперимент, поставленный над самим собой – добровольную самоизоляцию.

Описывая свою жизнь наедине с природой, Торо стремился доказать, как счастливо можно жить вне общества, обеспечивая свои нужды собственным трудом и довольствуясь только необходимым. В 1949 году Торо написал памфлет (тоже основанный на личном опыте) «Гражданское неповиновение», где провозгласил лозунг: «Лучшее правительство то, которое меньше правит», подчеркнув значимость самостоятельного, независимого личностного бытия. Позднее на это эссе ссылались такие борцы за свободу, как Ганди и Мартин Лютер Кинг.

Индивидуальные права священны – таков лейтмотив творчества Уолта Уитмена (1819-1892), поэта, которым восхищался Владимир Маяковский, видимо, в масштабе личности и ощущении самостояния чувствовавший нечто родственное. Провозглашая себя мессией в поэзии, Уитмен, восхваляя достоинства американской демократии и исключительность американцев, писал в «Листьях травы»: «Каждая эра выдвигает одну //Землю и нацию //Обетом будущего» (перевод К. Чуковского). Единственный способ обрести Соединенными Штатами культурную идентичность Уитмен видел в том, чтобы искоренить иностранное влияние в любой форме: уникальная политическая система Америки не нуждается в оглядке на устройство старого мира, а американские поэты должны отрешиться от старой европейской

литературы. «Америка еще не построена, - писал он, - может быть, она и никогда не будет построена, но так или иначе, это божественный проект». Американский гений, - утверждал Уитмен, живет не в институциях, а в людях, наделенных чертами молодости: неукротимым энтузиазмом, неизбывной любовью к свободе и любознательностью, заставляющей дерзко переступить границы известного с жаждой испытать неизведанное.

Из этого беглого очерка воззрений традиционалистов видно, где находятся корни супергероев комиксов: одиноких, надеющихся только на себя, беззаветно служащих делу справедливости. Но, как уже было сказано, не только литераторы внесли огромный вклад в формирование американской идентичности, американского национального характера. Существенное влияние на самосознание нации оказала живопись, в первую очередь художники-пейзажисты так называемой школы реки Гудзон. Величие страны они видели прежде всего в девственной природе как эталоне божественной чистоты. Отцом-основателем этого направления считается Томас Коул (1801-1848). В отличие от собратьев-литераторов художники обладали более широким горизонтом культурного самосознания, ничуть не унижающего, а возвышающего страну и ее людей. В этом плане для них характерно было амбициозное сравнение Америки с величественной Римской империей⁷. (Среди наиболее известных произведений Коула следует выделить элегически возвышенную серию из пяти картин под красноречивым общим названием «Путь империи»).

⁷ В 2005 году издательство «Marvel Comics» опубликовало минисерию Марка Миллара и Брайана Хитча «The Ultimates 2», в которой действовала группа под названием «Освободители» (The Liberators), интернациональная команда суперзлодеев, выступавшая против американской экспансии (реальной или морально-этической) в их страны в одной из «альтернативных» вселенных, называвшая США «Американской империей» или «новой Римской империей».

В 1793 году первый президент страны Джордж Вашингтон заложил первый камень в здание Капитолия – места пребывания Конгресса США на Капитолийском холме в Вашингтоне, который мыслился столицей не только Америки, но и мира. Проект выигравшего конкурс Уильяма Торнтона был выполнен в стиле и духе так называемой палладианской архитектуры, варианта классицизма, сложившегося в Италии во второй половине XVI века под влиянием античности. Капитолий – не только напоминание о величии Древнего Рима, это образец транскультурного феномена. Купол и ротонда здания напоминают римский Пантеон, причем в процессе перестроек купол должен был быть похожим на купол Собора св. Павла в Лондоне, но в итоге стал ближе Пантеону в Латинском квартале Парижа. После появления Капитолия в Вашингтоне свои капитолии стали строиться во всех штатах, а само название использоваться для зданий, где проводят свои заседания законодательные органы штата или территории. Вместе с этим повсеместно в провинциальной архитектуре распространились имперская величественность и помпезность, ориентированные на античное прошлое. Каждый городок, даже деревня могли похвастаться своим «чудо-домом», самым красивым зданием, описание которого можно найти в книге Марка Твена «Жизнь на Миссисипи»: «Дом – большой, четырехугольный, двухэтажный, рубленый, выкрашенный белой краской, с портиком, как у греческого храма, - с той разницей, что здесь колонны с каннелюрами и коринфские капители – лишь трогательная подделка». (С подобными отсылками к античности мы встретимся, говоря о генезисе героев комиксов).

Имперские настроения, пропитанные идеями «явного предназначения», усиливались по мере продвижения фронта – зыбкой границы зоны освоения Дикого Запада, расположенной на территории современных штатов Северная Дакота, Южная Дакота, Монтана, Вайоминг, Колорадо, Канзас, Небраска и Техас – к побережью Тихого океана. Американский историк Ф. Тернер, который ввел в научный обиход

понятие «фронтир», называл его «точкой встречи дикости и цивилизации». Пейзажист Фредерик Чёрч, изображая горы с заснеженными вершинами, стремился передать ослепительно чистый свет божественного духа, а в эмблематичных картинах, навеянных Гражданской войной, - патриотический месседж, символизирующий силу победоносного Союза, воплощение мечты первопоселенцев о создании «нового Иерусалима», сияющего «града на холме».

Наряду с этими крупномасштабными помпезно-героическими полотнами в народном обиходе получили широкое распространение картинки художников-примитивов, излюбленными жанрами которых были портрет и пейзаж. Именно в их произведениях обнаруживаются черты протокомикса, напоминающие принцип организации материала на русских житийных иконах. Например, на картине Чарльза Хофмана, изображающей вид Беркс-Каунти-Элмсхауза (1848) в центре, в овальном медальоне под гербом с надписью «Сила, Свобода, Независимость», помещен крошечный городок, а вокруг в отдельных «клеймах» «крупным планом» его достопримечательности: больница, школа, дома местной знати.

Характеризуя типичные приемы живописи примитивов, искусствовед Е.М. Матусовская в книге «Американская реалистическая живопись» по сути дела описывает технику комиксмейкера со свойственным ей вольным обращением с масштабами, пропорциями фигур и предметов, с перспективой, с экспрессионными акцентами на наиболее важных пунктах, а также с «ковровым» заполнением листа. «В пейзаже, - пишет автор, - как правило, глубина и удаленность передавались при помощи резкого перспективного сокращения. Чаще всего художник выбирал очень высокую точку зрения... или очень низкую, отчего земля как будто приподнималась, становилась дыбом, а линия горизонта уходила под самый верхний край картины. Очень часто использовалось и такое построение, при котором передний план растягивался в глубину, а дома отодвигались и располагались как бы на острие, на самом гребне земли,

замыкая собой перспективу» (Матусовская, с. 16). Матусовская приводит в пример картину неизвестного художника «Девочка с бокалом» (ок. 1795), где стеклянный бокал, наполненный земляникой, превращается в огромную вазу ростом с саму девочку. А в рисунке другого неизвестного примитива «Кошка» (ок. 1840) над травой возвышается явно несоразмерная гигантская кошачья голова с горящими желтыми глазами. В зубах кошка держит пойманную птицу. И поскольку тела кошки автор не нарисовал, а голова ее приходится по высоте вровень с верхушками деревьев, она получилась настоящим хищным зверем, «тигром», изображенным как будто с точки зрения ее жертвы – птички.

Характерно, что, говоря о творчестве народных художников-примитивов, Матусовская подходит к изначальным вопросам психологии возникновения искусства и сравнивает их произведения с детскими рисунками. Она выделяет такие их общие свойства, как «любовь к многочисленным деталям, как описание какого-либо события при помощи перечисления таких деталей, как своеобразная многословность и отсутствие строгого разделения жанров, как свободное включение надписей в изображение и пренебрежение воздушной перспективой и фактурой, как пристрастие к чистому цвету и стремление к гротескной заостренности характеристик. Без сомнения, одну природу имеет и вольное обращение с масштабами и пропорциями фигур и предметов. Наконец, бросается в глаза, что и ребенок, и народный художник... во многом изображают не то, что они непосредственно видят и наблюдают, а то, что они знают об изображаемом предмете, человеке или событии. Отсюда и проистекает то, что мы, не имея иного, более точного слова, называем условностью такого искусства» (там же, сс. 22-23). Выходит, что Матусовская солидаризируется с Грэнстином, который именно в качестве достоинства комментирует «предрассудок», согласно которому комикс возвращает нас в детское состояние.

«Детскость», о которой часто говорят (чаще со знаком минус, чем плюс), описывая национальный характер американцев, и которая в определенном смысле действительно в нем имеется, 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 типа Беовульфа, Ахилла, Зигфрида или Роланда.

Роль времени в этом случае, как заметил американский историк Дэниэл Джозеф Бурстин, играло пространство. Первыми фольклоризованными персонажами стали первопоселенец-охотник, командир народного ополчения во время Войны за независимость США, Дэниел Бун (1734-1820) и охотник, а впоследствии конгрессмен, получивший титул «короля Дикого Запада», полковник Дэвид Крокетт (1786-1836), погибший в битве при Аламо. Надо сказать, что Крокетт был участником индейских войн, и сегодня его описание событий тех лет кажется свидетельством ужасного варварства. Так, рассказав, как он впервые увидел белого человека, прострелянного индейскими стрелами, он чуть ниже пишет, как была отомщена жертва: «Мы расстреляли их (индейцев – Н.Ц.) как собак» (Crockett, p. 89). Но в официальную историю Соединенных Штатов Крокетт вошел прежде всего как участник так называемой Техасской революции – схватки повстанческой армии техасских поселенцев с мексиканскими войсками, пытавшимися вернуть контроль над этим регионом.

Обстоятельства гибели Крокетта воспроизведены, в частности, в историческом боевике 1960 года Джона Уэйна «Аламо», где сам Уэйн и сыграл легендарного Крокетта. Кроме всего прочего, Крокетт прославился как рассказчик всяческих историй, автор автобиографии, напоминающей благодаря сомнительности некоторых описанных приключений мемуары Казановы или Бенвенуто Челлини. Он был поистине незаурядный,

талантливый враль-эксцентрик; его истории и легли в основу позднейших повествований. Вот, к примеру, как описывается его победа на выборах.

«В тот год от их штата в конгресс выдвигался какой-то прожженный мошенник. Но Дэви решил, что избранником народным должен быть не кто иной, как он, Дэви Крокетт. Оставалось только победить на выборах.

Первым делом Дэви оседлал своего любимого крокодила и надел на него уздечку из кожи черной пантеры. И каждый раз, как кандидат от мошенников начинал произносить речь, Дэви давал шпоры крокодилу, пуская его в самую гущу избирателей.

Само собой, от предвыборной речи крокодилу делалось скучно, он клевал носом и начинал зевать. А когда он, зевая, развел пасть, мошенник увидел, сколько там зубов. Их было больше, много больше, чем голосов, которые он мог получить на выборах, это уж точно! Теперь понятно, почему он поспешил покинуть этот штата?

Так Дэви попал в конгресс» (Народ, да, с. 119).

А вот как описывается встреча Крокетта с избирателями на пути в конгресс. Без ложной скромности он характеризует себя следующим образом: «Я тот самый Дэвид Крокетт, прямо из дебрей лесных, полуконь-полуаллигатор, с примесью каймановой черепахи; могу вброд перейти Миссисипи, перемахнуть прыжком Огайо, оседлать молнию и соскользнуть, не получив ни единой ссадины, с трехколючковой гледичии».

Как видим, в образе одного из первых фольклорных героев присутствуют не только замечательные реальные человеческие качества, но и черты сверхчеловека, и даже сверхъестественного существа-кентавра. Налицо и все те качества, которые сделали Крокетта не только народным любимцем, но и подлинным героем в глазах народа: он веселый, неунывающий балагур, умеющий разговаривать с простыми людьми, зажигая их своим энтузиазмом, и при этом не какой-то пустой политик-болтун, а бесстрашный воин, впоследствии павший на поле брани, и,

между прочим, не раз называвший себя в своей книге «древним римлянином». Последнее означало для него прямоту, ценность свободы и независимости – недаром он, пользуясь случаем, на территории рабовладельческого штата, «рискуя подвергнуться линчеванию», произносит тост за отмену рабства.

В этом фольклорном герое отразились характерные черты народного лубочного искусства, которые отметила Н.М. Зоркая в книге «Фольклор. Лубок. Экран». Это «смещение родов, жанров и видов, их трансплантация и превращение один в другой», а также «эkleктика, образуемая напластаваниями разных хронологических слоев» (Зоркая, с.50). Здесь мы подходим к тому базисному принципу, который лежит в основе североамериканского фольклора вообще и в создании образов его героев, которые в свою очередь заложили модель создания образов сперва рисованных, а затем и кинокомиксов.

Речь идет о «вторичной экзистенции» народного творчества, или фольклоризме.

В книге «Фольклор, лубок, экран» Н.М. Зоркая отмечает, что при анализе современного массового искусства неизбежно приходится сталкиваться с фольклором, традициями древних жанров народного творчества, и с его инобытием в современных художественных формах. В отличие от историка, исследователь современного искусства имеет дело с тем, что называется «вторичной экзистенцией» народного творчества, или фольклоризмом. Н.М. Зоркая ссылается на определение фольклоризма, данное в 1981 году В.Е. Гусевым на международной конференции «Понятие и явление фольклоризма» в Кечкемете (Венгрия). В ее изложении это определение звучит так: «Фольклоризм – социально детерминированный эволюционный процесс адаптации, репродукции и трансформации фольклора в условиях, отличающихся от тех, в которых бытовал и развивался традиционный фольклор. Как социальное явление фольклоризм появляется тогда, когда в жизни общества возникают

объективные причины, затрудняющие развитие традиционного фольклора в народной среде и тогда, когда сам фольклор воспринимается общественным сознанием как утрачиваемая ценность, как источник и материал для создания или возрождения национальной культуры» (Зоркая, с.10). В отсутствии собственного, уходящего в древность фольклора, таким 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.

Действие вестерна, в различных вариантах представляющего легендарную (но не историческую, хотя с элементами историчности) эпопею заселения Дикого Запада, происходит на фронтире – подвижной границе между Востоком и Западом, вмещающей в своем понятии множество полярных противоречий (оппозиций): природа и цивилизация, знакомое и непознанное, мирное спокойствие и опасность, обжитое и неосвоенное, добропорядочное и авантюрное.

Персонажи вестерна переживают разительные перемены, в корне меняющие их образ жизни. Исторический катаклизм ставит их в конфликтные ситуации: пришельцы сталкиваются с коренными жителями (индейцами и мексиканцами), скотоводы и фермеры вынуждены противостоять наступлению индустриальной революции в лице строителей железных дорог или нефтедобытчиков.

Духу вестерна идеально отвечал живописный пейзаж Долины монументов в индейской резервации Навахо, на границе штатов Аризона и Юта, где снимал свои классические ленты Джон Форд. Огромное пространство, засыпанное красноватым песком, с редкой скудной растительностью и будто внезапно возникающими одиноко торчащими скалами – идеальное визуальное воплощение смыслов, заключающихся в понятии вестерна.

Пустынный Долины монументов воплощает устойчивый символ глубоко укоренившегося в национальном сознании американцев аллегорического отождествления себя 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), это понятие со временем утратило свой религиозный оттенок и «заземлилось», но не ушло из обыденного сознания, и потому практически для каждого американца имеет тот необъяснимый волнующий смысл, который немецкий философ Вильгельм фон Гумбольдт назвал «духом родимой колокольни».

Общинная жизнь в вестерне организуется по спонтанно создаваемому кодексу чести и частным образом соблюдаемой справедливости, зачастую персонифицированной в образе одинокого кочевника, ковбоя или стрелка. Этого героя можно рассматривать как литературного наследника странствующего рыцаря, также как и он, путешествующего на коне от края до края, вступая в схватку со злодеями разных мастей, угрожающими мирным жителям, и повинуюсь собственному кодексу чести. В этом образе с его, по слову американского кинокритика Эндрю Сэрриса, «аллегорической одиссеей», сохраняющем свои основные черты почти неизменными, начиная с самого первого фильма, снятого в этом жанре – «Кит Карсон» (1903), всегда присутствуют следы суровейшего пуританизма и та отшельническая погруженность в себя, которая составляла сердцевину пуританского идеала. Естественное состояние ковбоя – одиночество, необходимое для каждого пуританина, тщательное обдумывание всякого своего поступка и каждой мысли с точки зрения богоугодности. Как пуританин-аскет, ковбой живет в условиях почти полного отвержения внешнего мира и его радостей. Он появляется, как правило, неизвестно откуда и неизвестно куда исчезает, выполнив свою миссию. Самоотречение не цель, а средство, необходимость постоянно

преодолевать испытания, которые Господь посылает избранным, и на которые следует ответить упорством и настойчивостью.

Внутренняя изолированность, по замечанию Макса Вебера, составляет один из корней пессимистически окрашенного индивидуализма, характерного для национального характера народов с пуританским прошлым. В ней обнаруживаются следы влияния учения о предопределении, хотя догматическая значимость последнего уже исчезла. Исключительное доверие к Богу появилось в часто повторяющемся в литературе предостережении не полагаться на помощь людей и на их дружбу. Общение с Богом предполагает духовное одиночество, атмосфера которого подробно воспроизведена в самом популярном произведении пуританской литературы – «Пути паломника» Джона Беньяна. Прямота суждений и немногословность – характерная черта ковбоя. Прямая фигура и неторопливая походка, выражающие моральную правильность и прямоту характера – типичная иконографическая черта актеров, специализировавшихся на амплуа ковбоя – Уильяма Харта, Джеймса Стюарта, Гэри Купера, Генри Фонда, Джона Уэйна, Клинта Иствуда.

Важно отметить, что «золотой век» киновестерна совпал с «золотым веком» комикса – в силу, разумеется, целого комплекса причин, но в частности потому, что героический персонаж комикса и особенно в его киноварианте, является вариантом героя вестерна. И первый герой экранного вестерна Флэш Гордон – это ни кто иной, как «странствующий рыцарь», «одинокий кочевник», вышедший на «фронт» межпланетного пространства, чтобы исполнить свою миссию.

2. У истоков «золотого века»

Началом эпохи 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».

Здесь следует сказать, что периодизация истории американского кинокомикса, который всегда существенным образом связан с кинопроизводством, основывается прежде всего на экономических условиях и во многом определяемой ими социально-политической ситуации в стране, например, Великой депрессией. Кроме того, необходимо принимать в расчет и внешнеполитические факторы, такие, как Вторая мировая война, холодная война, период разрядки, эпоха глобализации. Поскольку кинокомикс – это всегда (за редким исключением) так или иначе адаптация печатных комиксов, откуда заимствованы и его герои, следует иметь в виду взлеты и падения интереса к графическому комиксу, а также основные вехи его художественной эволюции. А поскольку речь идет об экранных комиксах, то последние так или иначе вписываются в историю Голливуда. «Золотой век» американского кинокомикса уложился в «золотой век» Голливуда, где он начинал производиться и производится до сих пор, но оказался значительно короче. «Золотой век» Голливуда начался с приходом в кино звука, то есть в конце 1920-х годов прошлого века, когда на экраны вышел музыкальный фильм «Певец джаза», и закончился в начале 1960-х годов в связи с распадом студийной системы, распространением телевидения, развитием авторского кино, появлением независимого кинопроизводства. (Иногда конец «золотого века» связывают с уходом из жизни последних звезд классического голливудского кино – Хамфри Богарта (1957) и Мэрилин Монро (1962), но это, конечно, чисто символическое совпадение).

Так или иначе, история кинокомикса, за исключением предыстории, о которой упоминалось во Введении, началась со своего «золотого века». Американский кинокомикс прошел эпоху гармоничной золотой классики (1936-1954 годы), период упадка в период маккартизма; затем, начиная с 1970-х годов – пережил свой «серебряный век» возрождения и социально-

художественного обогащения, во второй половине 1990-х годов вступил в этап постмодернистского маньеризма с трагическим изломом и экзистенциальной напряженностью «Темного рыцаря» К. Нолана, причем благодаря невероятной популярности и массовости жанра в первые десятилетия XXI века этот период стали иногда называть «платиновым веком» комикса.

Возвращаясь к началу истории «супергероического» кинокомикса, то есть к фильму «Флэш Гордон», надо сказать следующее. Характерно, что с одной стороны, использованный здесь сюжет космического путешествия непосредственно 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 несмотря на все его позднейшие преобразования. Прежде всего, это центральный герой, обладающий сверхчеловеческими качествами, и его борьба с персонифицированным в суперзлодеях злом, которая проходит в приключениях, сюжетно построенных как любимая зрителем шпионская или другая криминально-детективная история, зачастую разворачивающаяся как в обычном мире, так и на неких экзотических территориях, либо земных, либо космических. Планета Монго, где правит тиран Минг Беспощадный, напоминает своим пейзажем Долину монументов, где остроконечные пики гор также служат знаком опасности, причем степень опасности подчеркивается скученностью этих голых гор, расположенных на голом плато.

Со временем появился специальный термин «космический вестерн», непосредственно указывающий на то, что завоевание космического пространства будет походить на освоение Дикого Запада, причем ключевым понятием в подобных произведениях становится понятие «границы», «фронтира». Так популярный телесериал «Star Trek», созданный по сценариям Юджина Уэсли (Джина) Родденберри (1966-67, 1968-69, 1966 – 1969) начинался титром: «Космос. Последний фронтир...».

Разные авторы составляют свои списки фильмов, которые можно обозначить этим поджанром, но, как правило, в них непременно входит «Флэш Гордон». Флэш Гордон (актер Ларри «Бастер» Крэбб) выходит в космос, в мир непознанного и опасного, чтобы – по мере возможности – сделать его знакомым, освоенным и обжитым, как его предки разными тропами устремлялись к фронтиру.

Если перевести сюжет в термины вестерна, то Минг Беспощадный (Чарльз Миддлтон) здесь выполняет роль богатого промышленника, который завладел городком на фронтире; Дейл Арден (Джин Роджерс) – девушка, попавшая в беду, которую надо спасти. Ну, а Флэш Гордон – герой-одиночка, который въезжает в город из ниоткуда, чтобы прийти на помощь его жителям. (Кстати, не обойдена здесь и типичная вестерновская тема соперничества двух девушек из-за главного героя: блондинки Дейл и брюнетки Ауры (Присцилла Лоусон), дочери Минга, которое по традиции заканчивается – вольной или невольной – победой блондинки). Ко всему прочему можно добавить и аллюзии на более далеких предков вестерна – рыцарские романы, где у рыцаря часто имелся мудрый старый учитель (к примеру, Мерлин у короля Артура); в данном случае его роль исполняет бородатый профессор Зарков (Фрэнк Шэннон) в его черном одеянии с октограммой (восьмиконечной звездой) на груди, символизирующей вифлеемскую звезду, которая вела волхвов к месту рождения младенца Христа.

Несмотря на довольно большой бюджет (300 тысяч долларов), продюсеры сэкономили: в съемках «Флэша Гордона» были задействованы готовые декорации студии «Universal», которые использовались ранее в работе над фильмами ужасов и романтическими драмами – «Невеста Франкенштейна», «Дочь Дракулы», «Мумия», «Призрак оперы» и «Горбун Собора Парижской богородицы». Этот антураж, да еще костюмы, напоминающие о римских легионерах из исторических боевиков, вместе

сообщало картине неосознаваемую зрителями узнаваемость, которая подспудно вводила их в этот новый мир, быстро делая его своим.

3. Супергерои: генезис

Квазиисторическая «античная» подоплека «Флэша Гордона», возникшая как непредусмотренный эффект благодаря в принципе случайному использованию соответствующего реквизита, оказалась той случайностью, которая выступает маской закономерности. Как уже отмечалось выше, 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. Возвращаясь к «Флэшу Гордону», можно отметить, например, эпизоды турниров на мечах, напоминающие сцены из рыцарских романов, или же схватки Гордона по прихоти Минга с дикими зверями (тиграми, чудовищной обезьяной), отсылающие к гладиаторским боям или натравливанием львов на первохристиан на арене древнеримского Колизея. Неслучайно в эти моменты в фильме Флэш Гордон одет в нечто, напоминающее античную тунику, а на груди его красуется октограмма, такая же, как у профессора Заркова.

Подобных заимствований в комиксах множество, и это свидетельствует о том, 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 легендарии новых поселенцев, которые становились общим достоянием. Поэтому ареал разнонациональных источников, реально составивших американскую национальную культуру, поистине неисчерпаем. Например, диктатор зловещей планеты, куда попадают Флэш

Гордон с Дейл и профессором Зарковым, носит имя Минг (так принято транслитерировать его в нашей традиции), что, конечно, сразу же отсылает к китайской династии Мин, правившей в Поднебесной на протяжении 276 лет. (Это же династическое имя присваивалось в Китае императорам в качестве посмертных и храмовых имен). Разумеется, вряд ли создатель образа диктатора имел в виду этого рода ассоциации – скорее всего, он просто-напросто воспользовался наиболее знакомым (по крайней мере, на слух) именем, так же как авторы кинобондианы простодушно давали советским антагонистам агента 007 фамилии Гоголь или Пушкин. Минг – это условный персонаж, в котором использованы внешние усредненные черты восточного деспота, архетипичного чужака, во внешности которого отразились самые бросающиеся в глаза приметы представителя экзотичной для среднего же американца культуры, как это в свое время произошло с рождением на страницах комиксов Желтого малыша во всей экспрессивности его преувеличенных, но тем не менее подсмотренных в подлинной жизни качеств.

Можно сказать, что история создания «Флэша Гордона» свидетельствует о том, что это своего рода «мультикультурный» продукт.

Идея Флэша Гордона, его образ в значительной степени были заимствованы из первого научно-фантастического комикса «Бак Роджерс» (автор сюжета Филип Фрэнсис Ноулан, художник Ричард Кэлкинс), опубликованного в 1929 году. Кинотеатральный релиз сериала принес «Universal Studios» неплохой доход, и решено было повторить успех, вернувшись к исходному материалу, причем сыграть Бака Роджерса доверили завоевавшему успех в образе Флэша Гордона Ларри «Бастеру» Гордону. В результате в сознании зрителей два эти персонажа практически слились в один.

На создание вещественного инвентаря комикса о Баке Роджерсе сильное влияние оказал один из первых книжно-журнальных иллюстраторов, специализировавшихся в области научной фантастики,

«отец фантастической иллюстрации» Франк Пауль (австриец, переехавший в США). Именно он создал тот тип космического корабля, который просуществовал в визуальных искусствах с середины 20-х до 1966 года XX века – гибрид ракеты и подводной лодки.

Создатели и «Бака Роджерса», и «Флэша Гордона» также находились под влиянием «планетарных романов» Эдгара Райса Берроуза, одного из популярнейших американских писателей эры pulp-журналов, и их герои многим обязаны герою марсианской серии Берроуза Джона Картера. (Цикл книг о приключениях ветерана Гражданской войны, бывшего конфедерата из Вирджинии капитана Картера сразу же был разрисован в комиксах, и еще в 1931 году зашла речь об экранизации. С тех пор права на постановку переходили от студии к студии, замысел ее – от продюсера к продюсеру и от режиссера к режиссеру, пока наконец компания «Walt Disney» выделила четверть миллиарда долларов и вручила судьбу Джона дважды оscarоносцу-аниматору, но дебютанту в игровом кино Эндрю Стэнтону. Его картина «Джон Картер» появилась на экране только в 2012 году).

В свою очередь Берроуз, как и многие другие писатели-фантасты, творчески развивался на идеях основоположника жанра - англичанина Герберта Уэллса, приключенческих романах его соотечественника Генри Райдера Хаггарда, на фильмах и рассказах-вестернах.

Авторы комиксов о Флэше Гордоне взяли от Герберта Уэллса идею сказочного по сути повествования, где традиционную роль магии, волшебства выполняет некое научно-техническое изобретение, как это было, к примеру, в первом романе писателя «Машина времени» (1895). Уэллс, человек века технического прогресса, считал, что культура, ее движение вперед невозможны без мифа, а чтобы в этот миф поверили, он должен обладать известным правдоподобием, реалистичностью, обрасти узнаваемыми бытовыми деталями. Свою новую мифологию Герберт Уэллс строил, опираясь на опыт предшественников – француза Жюль Верна, американца Эдгара Алана По и автора романа «Франкенштейн, или

Современный Прометей», англичанки Мэри Шелли, которая, в свою очередь, в создании своей истории использовала возникшую в Праге средневековую еврейскую народную легенду об искусственном глиняном человеке Големе. Известно, что Уэллс в детстве и юности увлекался комическими картинками, которые публиковались в английском юмористическом журнале «Панч», где карикатурные образы получали преувеличенные черты и свойства и зачастую были связаны с актуальными политическими событиями.

Исследователи также особо отмечают влияние, оказанное на Уэллса теософским учением Елены Блаватской. Русская дворянка и гражданка США, Блаватская в 1875 году вместе с полковником Г. С. Олкоттом и адвокатом У. К. Джаджем основала в Нью-Йорке Теософское общество, которое во многих своих воззрениях (в том числе касательно учения о перевоплощении) соприкасалось со взглядами американских трансценденталистов, уже упоминавшихся выше Эмерсона, Торо и Уитмена, открыто признававших свое восхищение восточной философией. Задачей Общества было исследовать скрытые тайны природы во всевозможных аспектах, и в особенности психические и духовные способности, скрытые в человеке, выводящие его к «сверхчеловечности».

Это стремление к всеохватности, к духовному освоению других культур, а стало быть – к расширению мира, где действуют персонажи, а также повторяющиеся сюжеты с реинкарнациями супергероев объясняются не только поисками разнообразных и зачастую экзотических сюжетов для занимательности, хотя именно эта причина прежде всего вырисовывается на поверхности. Культурологи В.В. Налимов и Ж.А. Дрогалина в книге «Реальность нереального. Вероятностная модель бессознательного» объясняют феномены этого рода, то есть погруженность человека в прошлое, многочисленные явления реинкарнационности как свидетельство «целостности Мира, неутраченности прошлого в глубинах нашего бессознательного» (Налимов, Дрогалина, с. 348). Именно поэтому,

говорится в их книге, и в реальной жизни мы видим «множество вкраплений прошлого — античная мысль в философии, римское право в юриспруденции, византизм в православии, а может быть, и в государственности. Все это — не мертвый след былого, а живые, варьируемые во Времени проявления» (там же, с. 347). Продуктивный смысл этого феномена заключается в преодолении атомизации, «капсулированности» личности, во включенности человека в исторический процесс и, таким образом, стимулировании его к активному ответу на актуальный исторический вызов.

Следует также обратить внимание на то, что испытавший на себе определенное влияние восточной философии, как «свободный христианин» и «недогматический протестант» (по характеристике Э. Гуссерля), немецкий философ Мартин Хайдеггер указывал на свойственное человеческому бытию «забегание вперед», чем оно и отличается от всякого другого. «Ускользя вперед», человеческое бытие включает в себя новые возможности, которые фиксируются как «проект». В проекте бытия реализуется осознание движения человеческого бытия во времени. В этом заключается возможность рассмотрения бытия как существующего в истории. По Хайдеггеру, люди не могут ускорить приход грядущего, но они могут увидеть его, только надо научиться спрашивать и вслушиваться в бытие. И тогда новый мир незаметно придет сам по себе. Этот мир будет руководствоваться подчинением «всех возможных устремлений цельной задаче планирования», а недочеловечество станет сверхчеловечеством.

Здесь следует сделать одну существенную оговорку.

Термин «супергерой» и даже просто «герой» неоднозначно воспринимаются в разное время и в разных культурных традициях. Так, Кристофер Воглер, автор книги о мифологической структуре как основе киносценария, отмечает, что существуют, по его терминологии, «героифобные» культуры. В качестве примера он приводит Австралию и Германию второй половины XX и далее начавшегося XXI веков. Воглер

объясняет эту идиосинкразию следующим образом. Австралийцам претит апелляция к героическим добродетелям, поскольку их страна долгое время использовалась британскими властями для вовлечения австралийцев в военные действия, связанные с интересами империи. Немецкая культура, имеющая длительную традицию почитаемых героических личностей, после Второй мировой войны отказывается от прославления своих героев потому, что эта мифология была взята на вооружение и, соответственно, скомпрометирована нацистским режимом (Vogler, p. XVIII).

Однако позиция Воглера нуждается в уточнении. В приведенных им примерах речь идет о различной природе отторжения от образа героя. Для австралийцев оно связано с унижающими достоинство нации воспоминаниями о колониальном прошлом. Для немцев – с национальным позором, который навлек на страну и ее народ Гитлер, возмнивший себя новым Зигфридом. Вместе с тем вообще от героев ни та, ни другая культура не отказываются, и героические образы в том или ином виде можно встретить на киноэкранах как Австралии, так и Германии. (Не говоря уже о Франции – достаточно вспомнить цикл фильмов-комиксов про Астерикса и Обеликса, в том числе «Обеликс против Цезаря» 1985 года режиссеров Гаэтана Брицци и Поля Брицци). В частности, можно вспомнить австралийскую серию антиутопических фильмов о Безумном Максе Джорджа Миллера («Безумный Макс», «Безумный Макс 2. Воин дороги», «Безумный Макс 3. Под куполом грома», совместно с Джорджем Огилви, «Безумный Макс 4. Дорога ярости»). Отличие Макса от американских супергероев, с которыми фильмы о нем вполне могут сравниться по мировой популярности, в том, что он не имеет претензий на «спасение мира» и не хочет брать на себя ответственность за кого-либо, кроме себя самого. В современном немецком кино героями становятся простые люди, совершающие поступки личного мужества, но имеющие общественную значимость. В качестве характерного примера можно привести фильм «Софи Шолль. Последние дни», поставленный Марком

Ротемундом, который получил двух «Серебряных медведей» за режиссуру и лучшую женскую роль на Берлинском кинофестивале 2005 года и был номинирован на «Оскар» как лучший иностранный фильм. Молодая актриса Юлия Йентш сыграла роль студентки, ставшей во главе антифашистской подпольной организации «Белая роза», достойно выдержавшей поединок со следователем и судом, отказавшейся от спасительного компромисса и принявшей мученическую казнь.

Софи Шолль, как образ нового кино, отражает еще одну тенденцию, в большей степени характерную для западно-европейского кинематографа. Дело в том, что «героическое кино» в последние годы подвергается резкой критике со стороны пацифистских кругов и феминистских течений. Критики считают его воплощением мужского шовинизма, пропагандистом ценностей патриархатного мира. И нельзя списывать со счетов эти обвинения, поскольку героический образ действительно может использоваться в различных пропагандистских целях. Но вместе с тем сам герой (супергерой) может служить вдохновляющим примером в самых разных благородных делах и поступках, не только в жизни общества, но и в отдельной, частной жизни обыкновенного человека.

Согласно Оксфордскому толковому словарю английского языка, термин «супергерой» впервые появился в 1917 году в книге «Контакт» с подзаголовком «Полеты летчика». Однако графических персонажей, обладающих выдающимися талантами или способностями, их создатели первоначально именовали описательно: «костюмный герой», «герой в трико», «герой в комбинезоне» и т. д. п.

Первым супергероем графических комиксов большинство исследователей считают фокусника Мандрейка. Его создатели – художники Ли Фальк и Филл Дэвис и авторы текстов Джозеф Ф. Поленд, Бэзил Дикки и Нед Дэнди опубликовали первые печатные выпуски в газете в 1924 году. Их экранизация началась позже, чем вышел на экран «Флэш Гордон» – только в 1939 году. 12 эпизодов были сняты на киностудии «Columbia»

режиссерами Сэмом Нелсоном и Норманом Демингом. (Впоследствии сюжеты с этим героем экранизировались более десяти раз).

Мандрейк, в роли которого снимался Уоррен Халл, – фокусник-гипнотизер, выступающий в клубах, обладает еще и способностями детектива. Его друг, профессор Хадсон изобрел аппарат, аккумулирующий энергию радиоволн, чрезвычайно ценный прибор при использовании в медицинских целях, но представляющий большую угрозу в руках злоумышленников. Гениальный злодей, известный под именем Оса, пытается завладеть чудесным аппаратом, а Мандрейк со своим ассистентом Лотаром и профессором Хадсоном ему в этом препятствует.

Как известно, корень мандрагоры (по-английски *mandrake*), от названия которого происходит имя героя, считается обладающим магическими и лечебными свойствами. В костюме циркового волшебника – в черном плаще с алой (фильм черно-белый, но таким он изображен на афише) подкладкой и в неизменном цилиндре – Мандрейк становится одним из первых «костюмных» героев, воплотивших – что особенно примечательно – победу интеллекта над злой волей. 25-30-минутные эпизоды сериала «Мандрейк, маг», были поставлены мастерски. Действие, изобилующее спецэффектами, развивается в бурном темпе; поединки между героями, происходящие зачастую в неожиданных местах – например, в открытой клетке фуникулера, раскачивающегося над бездной каньона – сняты в острой и в то же время изящной манере. Замечательна игра Уоррена Халла, который создал образ умного, ироничного, сдержанно-невозмутимого героя, напоминающего Шерлока Холмса. (Кстати, экранизировать комикс о Мандрейке мечтал Федерико Феллини, близко друживший с Ли Фальком, но этот замысел так и не был реализован).

Супергерои кинокомиксов – это, с одной стороны, порождение конкретной социокультурной, политической и экономической обстановки; воплощение национального характера в его идеале. В этом плане они могут

облекаться в образы обычных людей, совершающих выходящие за пределы обычных норм поступки, в том числе, например, профессиональные – как обладающие специфическим чутьем детективы. (Таким, например, является борец с организованной преступностью, полицейский Дик Трейси, созданный в 1931 году Честером Гулдом). Однако вместе с тем супергерои составляют пантеон живого героического эпоса, и в этом качестве могут считаться метафорической репрезентацией ситуаций разного масштаба и уровня. И в этом качестве они являются «сверхчеловеками», божествами, восходящими к античной или ветхозаветной мифологии, в этом плане они соприкасаются с наследием «высокой» культуры.

Родословная супергероев комиксов уходит корнями в античную, древнегерманскую, скандинавскую и другие мифологии. Они являются культурными героями, подобными мифологическим героям, богам и титанам, воинам и рыцарям. Делая, разумеется, соответствующую поправку на разность масштабов и даже с некоторой долей иронии, можно провести такое сравнение: как древнегреческий Прометей, похитивший огонь у грозного Зевса и вернувший его людям, или египетский бог Тот, согласно верованиям египтян, принесший им письменность, супергерои комиксов, как продукт вторичной фольклоризации (или, в терминологии Мирчи Элиаде, живого мифа), исполняют миссию благодеяний, выступая на стороне добра и помогая людям избавиться от всевозможных опасностей. Заимствуя прототипы или их отдельные черты в мифологиях разных стран, в библейских сказаниях и религиозных верованиях, создатели героев комиксов в своих историях рисуют универсальные образы, понятные и в той или иной степени близкие людям в самых разных уголках планеты, людям различных культурных традиций, самого разного образования и воспитания.

Супергерои подобны богам, но поскольку они все же люди, несмотря на все их супервозможности, рано или поздно встает вопрос о смерти. Выясняется, однако, что смерти для них нет. Когда в 1996 году

издательство «Marvel», желая избавиться от старых персонажей и освободить место для новых, задействовало всех своих героев в глобальном сюжете «Onslaught Saga» («Сага об Онслоте»), где в финале большинство из них, в том числе Мстители и Фантастическая Четверка погибают, читатели отреагировали долларом. Продажи резко упали, и тогда год спустя все супергерои вернулись на прилавки в сюжете «Возрожденные герои» («Heroes Reborn»). Еще в 1940-е годы редакторы журналов, печатавших комиксы о Бэтмене, несколько раз пытались «убить» его главного врага – Джокера, но каждый раз приходилось его «воскрешать», а в конце века он блистательно предстал на большом экране в исполнении суперзвезды – Джека Николсона. В начале 1990-х годов на страницах графического комикса нашел свою смерть утомленный подвигами Супермен, но тоже был возвращен к жизни в серии «Смерть и возвращение Супермена». Таким образом он уподобился воскресающему богу, как Дионис, Иисус Христос или Озирис, а его история – мифу о воскресении, который объединяет последователей разных религий и не только их, потому что опирается на неистребимую надежду людей на возрождение, на возвращение казалось бы безвозвратно ушедшего в новом и лучшем виде.

Супергерои комиксов свободно перемещаются в пространстве и времени, появляются в самых разных ситуациях, соприкасаясь и взаимодействуя с историческими личностями, меняя как их судьбы, так и судьбы целых стран.

В 1942 году была напечатана серия коротких комиксов о Супермене с историями, которые вообще-то, исходя из того, что читатели о нем уже знали, с этим персонажем произойти не могли, они явно нарушали канонические правила. Например, в одном из них рассказывалось о том, что приемные родители Супермена, мама и папа Кент, усыновили еще и Бэтмена, так что два супергероя оказываются братьями; в другом речь шла о женитьбе Супермена на Лоис Лейн и т.п.

В русле этой традиции возникло направление графических комиксов с участием супергероев, действующих как будто в узнаваемой реальной исторической ситуации, но в некой ее «исправленной», альтернативной версии. В 1989 году была зарегистрирована издательская марка «Elseworlds», то есть «Иные миры», под которой издавались комиксы с подобным «параллельным» содержанием. Сюжеты иногда разнообразились за счет заимствований из литературной классики, а визуальное решение по стилю отсылало к кинематографическому наследию. В комиксе «Бэтмен. Замок Летучей мыши» сюжет явно списан с романа Мери Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей» и визуально напоминает одноименную его классическую черно-белую экранизацию (1931) Джеймса Уэйла с участием Бориса Карлоффа. Бэтмен встречался и с вампиром графом Дракулой, и с Джеком-Потрошителем, а в комиксе «Супермен: расколота нация», он появляется на Земле во время Гражданской войны в Америке и становится современником Авраама Линкольна. Возглавляющий силы Севера генерал Улисс С. Грант описывает президенту особые способности Кента. Кент помогает северянам выиграть войну и он же сопровождает Линкольна в театр Форда, где предотвращает попытку актера-фанатика Джона Уилкса Бута застрелить президента. Линкольну открывается дорога на новый президентский срок. В 1998 году Скотт МакКлауд написал и нарисовал комикс «Новые приключения Авраама Линкольна», где президент как будто возвращается к жизни в наше время, но на самом деле под этой маской скрывается герой Войны за независимость, перешедший на сторону англичан Бенедикт Арнольд, который теперь служит пришельцам, замышляющим завоевать мир. Разоблачает его подлинный Линкольн, который также воскресаёт из мертвых.

Действие графических комиксов «Супермен: Последний сын Земли» и «Супермен: Последняя остановка на Криптоне» разворачивается в атмосфере установившегося на Земле фашистского режима, проникнутого

ксенофобией; приемный отец Джонатан Кент отправляет своего сына на Криптон, чтобы спасти его от грядущей Земле катастрофы, но тот возвращается, чтобы помочь землянам сокрушить режим злокозненного Лекса Лютора.

В 2003 году был выпущен комикс «Красный сын». Его автор – британский комиксмейкер Марк Миллар, который годом позже создал комикс «Особо опасен!», экранизированный в 2008 году в Голливуде российским режиссером Тимуром Бекмамбетовым. Действие «Красного сына» происходит во времена «холодной войны» и после нее, с 1953 по 2001 годы, а также заглядывает в недалекое будущее. По сюжету, космический аппарат, в котором Супермен прибыл на Землю с планеты Криптон, приземлился не в Техасе, а в украинском колхозе. В результате герой, корреспондент не «Дейли Плэнет», а советской газеты «Правда», стал «борцом за идеи Сталина, социализм и пролетарский интернационализм», а в качестве Супермена он становится новым секретным оружием СССР. В США начинается паника, ЦРУ обращается за помощью к Лексу Лютору, чтобы тот уничтожил Супермена. Тем временем Супермен встречается Чудо-женщину на дипломатической встрече, и она в него влюбляется. Видя в нем соперника, против Супермена плетет интригу шеф НКВД Петр Рослов, незаконный сын Сталина. Сталин умирает, отравленный цианидом, и Супермену предлагают возглавить страну. В истощенных гонкой вооружения США происходит развал (Джорджия и Луизиана требуют отделения); по улицам Нового Орлеана идут танки.

Так же, как в античной мифологии боги, герои и обычные люди жили в едином общем универсуме, так и во вселенной комиксов (кинокомиксов в том числе) живут и действуют инкарнации не только исторических персон, но и древних божеств – германо-скандинавского бога грома, бури и плодородия Тора, коварного и хитрого Локи, непобедимого Геракла/Геркулеса, принцессы амазонок Дианы (по одной из версий, дочери Зевса, по другой – оживленной им из глиняного изваяния) и многих

других, а наряду с ними – самые обычные смертные. Имя чародея Shazam'a, придававшее ему сверхъестественные силы, которое выкрикивал Билли Бэтсон, он же Капитан Марвел, - это акроним из начальных букв богов и героев, олицетворяющих определенные замечательные качества: Соломон (мудрость), Геркулес (сила), Атлас (выносливость), Зевс (власть), Ахилл (храбрость), Меркурий (стремительность). Здесь, как видим, персонажи античной мифологии встречаются с библейским Соломоном.

Божественные и человеческие черты зачастую сочетаются в одном и том же персонаже-герое, обладающем так называемой «двойной идентичностью» - человека обычного и сверхчеловека. По признанию Джерри Сигела и Джо Шустера, создателей «американской культурной иконы» - Супермена, в процессе работы их вдохновляли образы Самсона и Геркулеса. А комментатор-библеист раввин Симча Вайнштейн, как и британский романист Говард Джейкобсон утверждают, что прообразом Супермена, чье имя, данное ему при рождении, Кэл-Эл созвучно древнееврейскому «Глас Божий», стал ветхозаветный Моисей. Подобно тому, как мать, чтобы спасти младенца Моисея от карающей руки египетского фараона, приказавшего уничтожить всех еврейских детей мужского пола, положила его в корзине в зарослях тростника на берегу Нила, и ребенок поплыл в ней по течению, пока не попал на глаза египетской принцессе, так и Супермен был отправлен родителями в космическом аппарате в далекую чуждую землю, где был усыновлен американской бездетной супружеской парой, мечтавшей о ребенке. В то же время «вторая идентичность» Супермена, «очкарик» Кент Кларк – это симбиоз любимого его создателями актера немого кино Гарольда Ллойда и самого (близорукого) Джо Шустера, а имя и фамилия героя – это гибрид имен знаменитых и чрезвычайно популярных в те времена кинозвезд Кларка Гейбла и Кента Тейлора.

Имя и само понятие «Супермен» в английском языке явно ведет свою родословную от «сверхчеловека», то есть, от термина, введенного

Фридрихом Ницше. (К слову, испытавшему глубокое влияние трансценденталиста Ральфа Уолдо Эмерсона). Супермен (Superman) – так звучит термин *Übermensch* («сверхчеловек») в английском переводе с немецкого.

Начиная с 1885 года, когда вышел в свет философский роман «Так говорил Заратустра. Книга для всех и ни для кого», где этот термин впервые был введен в обиход, не утихает разгоревшаяся вокруг него полемика. Учение о сверхчеловеке Ницше, которого в детстве за его религиозные наклонности называли «маленьким пастором», а в зрелости «тайным учеником Христа», – это пламенная критика буржуазного общества, в котором истончился, сошел на нет нравственный идеал. Вероятно, сам термин немецкий философ заимствовал из «Фауста» Гёте, где дух земли говорит Фаусту: «Откуда в сердце этот страх? ... Ну что ж, дерзай, сверхчеловек!». Для обоснования своего учения Ницше воспользовался эволюционной теорией Дарвина. Однако, поскольку эволюционный путь представлялся ему чрезвычайно долгим (и результаты его практически невозможно проверить, ибо никакой человеческой жизни на это не достаточно), Ницше разуверился в биологическом прогрессе человечества, придя тем не менее к выводу, что отдельные представители сверхчеловеческого типа все-таки существовали и существуют всегда.

Согласно Ницше, для преодоления в себе «человеческого, слишком человеческого» и восхождения к сверхчеловеку необходимо прежде всего пройти стадию отрешения от метафизического и этического пессимизма, произвести переоценку всех ценностей, чтобы выйти на плацдарм свободы создания «новых моральных ценностей», отрешаясь от всего того, что препятствует свободному движению вверх, к сверхчеловеку. Важно подчеркнуть, что если идеал Ницше индивидуалистичен, он не эгоистичен. Учение о сверхчеловеке у Ницше идет вместе с учением о дарящей добродетели, под которой подразумевается бескорыстное, чуждое практицизма, утилитарности или расчета стремление отдавать свое

внутреннее богатство всякому, нуждающемуся в нем, чтобы и в других собиралась полнота душевных сил. Таким образом, речь идет о добродетели «альтруистической», ибо дарящий не замыкается в самом себе, он стремится одарить ею другого.

Точных указаний на то, что Сигел и Шустер в той или иной мере находились под влиянием идей Ницше, нет, и мы в этом вопросе можем только опираться на мнения исследователей, которые в данном вопросе противоречивы. По свидетельству психолога и психиатра Шэрон Пэкер, Сигел не просто понаслышке знал об учении Ницше, он всерьез им интересовался. А по мнению хорошо знающего тему Леса Дэниелса, «Сигел взял этот термин из научно-фантастической литературы, где он использовался довольно вольно» (Daniels, 1998, p. 18). Дэниелс далее отмечает, что в период появления Супермена, то есть на рубеже 1920-30-х годов «сотни миллионов» знали это слово, понятия не имея о том, кто такой Ницше. Другие авторы утверждают, что Сигел и Шустер просто не могли не знать о том, что идеи Ницше были взяты на вооружение идеологами нацизма для оправдания теории национал-социализма и, добавлю я, интерпретированы ими по своему усмотрению, в чем нельзя винить самого философа.

Идеология сверхчеловека как идеала вообще была чрезвычайно популярна в первой трети XX века во всей Европе; проникла она и в Америку. По мнению многих ученых, она может служить ключом к культурному коду новой духовной парадигмы начала, а скорее и всего XX века. Она в значительной мере повлияла на творчество многих известных писателей и мыслителей из разных стран, но в данном контексте важно подчеркнуть ее резонанс в России, начиная с последнего десятилетия XIX века. В числе тех, кто живо откликнулся на философские идеи Ницше, немало видных деятелей русской культуры – от Максима Горького и Андрея Белого до Владимира Соловьева и Николая Бердяева. А религиозно-консервативного мыслителя-славянофила Константина

Леонтьева его коллега Семен Франк, противник «безумной и кощунственной мечты» о социализме, нивелирующем личность в угоду коллективу, вообще называл «русским Ницше». Германский гений оказался настолько близким традиционной отечественной мысли, что современный культуролог Борис Гройс назвал его «самым русским» из западных философов. С именем Ницше связана прежде всего культура Серебряного века, «Русского духовного ренессанса» начала XX века, который внес в мировой опыт весомую долю собственного прочтения и осмысления его философского наследия. «Да, я провозвестник молнии, я тяжелая капля из тучи: но молния эта – сверхчеловек», писал Ницше, и трудно не обнаружить в этих словах перекличку с горьковской «Песней о буре» и его образом Данко.

Деятели русского культурного ренессанса – писатели-символисты и модернисты, а также философы-идеалисты, богоискатели и богостроители видели в сверхчеловеке нравственный идеал, рожденный вдохновением творчества, мистическую индивидуальность как символ особой животворящей творческой мощи, которая является смыслом и целью человеческого существования.

Характерно также, что в русском переводе термина *Übermensch*, как и в английском, заключена качественная оценка («сверх», «super»), что подразумевало прежде всего и главным образом путь к «возвышению», «улучшению» человеческого типа, который сам Ницше видел переходной ступенью, мостом между обезьяной и сверхчеловеком.

Один из столпов Серебряного века, поэт-символист и философ Вячеслав Иванов усмотрел в «мистическом сверхиндивидуализме» Ницше знак воссоединения культурных сил, рождение нового органического культурного синтеза эпохи, восхождение от индивидуализма к принципу вселенской соборности, синтез личного начала и начала соборного. А соборность, как известно, понятие, введенное славянофилом А. С. Хомяковым (1804—1860), подразумевает проявление воли и целостность

двух начал – активного и пассивного, устремленного к сильному и одухотворенному активному центру, иначе говоря - лидеру.

Вспомним также, что Владимир Маяковский, так или иначе чувствовавший свое родство с Ницше, назвал себя в поэме «Облако в штанах» «сегодняшнего дня крикогубый Заратустра», сравниваясь таким образом с пророком, в котором Ницше видел идеал сверхчеловека, и, подобно ему, бросал вызов «дряблему человеку», то есть представителю уходящего в прошлое миру, в четырех «криках»: «долой вашу любовь», «долой ваше искусство», «долой ваш строй» и «долой вашу религию».

Следует также отметить, что в попытках истолкования весьма противоречивого, размытого образа сверхчеловека в трудах самого Ницше российские интерпретаторы идеала сверхчеловека усматривали его прототип в героях мифов, скандинавских саг и германских легенд.

Через отклик и осмысление такой резонансной философии, как ницшеанство, можно обнаружить и высветить принципиальное родство, близость разных типов ментальности, в данном случае американской и российской. Заимствуя и интерпретируя определенные элементы философского наследия немецкого мыслителя, та или иная культура получает новый, подчас неожиданный импульс к творческому созиданию. При этом актуализация такого импульса реальна лишь в случае наличия фундаментальных предпосылок для восприятия чужого влияния, обусловленных спецификой традиций национального самосознания. Через ницшевское учение о дарящей добродетели связываются между собой в поле альтруистического служения индивидуалистическая по преимуществу ментальность американцев, привыкших к опоре на собственные силы, но предполагающая помощь более слабым и обездоленным, и родившаяся из принципа соборности Церкви, но вышедшая за пределы религиозного сознания русская соборность, как комплекс морально-этических норм внутри сообщества, охватывающих весь уклад жизни.

Российские и американские читатели форматировали свой образ сверхчеловека сообразно особенностям собственного национального самосознания. Очарованность Джерри Сигела идеями Ницше вполне объяснима и понятна. Кроме того, он действительно увлекался научной фантастикой и сам писал рассказы в этом жанре. Один из них, под названием «Господство Супермена», был написан в 1932 году, а опубликован в 3-м номере журнала «Science Fiction» в 1933 году с иллюстрациями Джо Шустера.

Первоначально вышедший из-под пера Сигела Супермен – чудовище с лысым черепом и звериным оскалом – был вариантом «безумного ученого» типа профессора Мориарти из рассказов о Шерлоке Холмсе Артура Конан-Дойла или Осы из «Мандрейка, мага» - злым гением, обладающим сверхъестественными умственными способностями и одержимым мировым господством. Однако в 1933 году, после того, как к власти пришел Гитлер, который на свой античеловеческий лад искажал ницшеанскую концепцию сверхчеловека, Сигел и Шустер решительно пересмотрели свое понимание образа Супермена и отвели ему миссию, которая приобретала особо актуальный характер. Они изменили своего персонажа до неузнаваемости, придав внешность знаменитого киноактера Дугласа Фербенкса и превратив в защитника слабых, в борца за добро и справедливость.

Начинающим авторам было крайне сложно найти издателя, который заинтересовался бы изданием комикса о Супермене. На поиски ушло более пяти лет. В 1938 году, перед тем, как в Европе разразилась война, Сигел и Шустер работали у Гарри Доненфельда и Джека Либовица в компании «D.C. Comics» в Нью-Йорке. Именно там редактор, наконец, дал свое согласие на то, чтобы в первом номере журнала «Action Comics» (июнь, 1938) появился Супермен. В его костюме ярко сине-красных цветов отразились, с одной стороны, патриотические мотивы национального флага, а с другой - «космические» мотивы одеяния Флэша Гордона, уже

тем самым заложив основу создания огромного универсума супергероев, которые впредь будут встречаться друг с другом в виртуальной вселенной, а в 1960 году объединятся в «Лигу справедливости» с ее последующими флуктуациями в виде «Европейской Лиги справедливости», затем «Международной Лиги справедливости», «Элитной Лиги справедливости» и даже «Лиги экстремальной справедливости» и т.д. (В апреле 2014 объявлено о съемках фильма-комикса «Лига справедливости», режиссером которого назначен Зак Снайдер, а выход на экраны предполагается в 2017 году).

Обладая сверхчеловеческими способностями, Супермен в один прыжок перемещался с небоскреба на небоскроб, пули отскакивали от его груди, он небрежным движением снимал с петель стеклянные двери, а на обложке первого выпуска был изображен поднимающим автомобиль – кстати, один из символов Америки. В то же время он сразу был заявлен как близкий простым людям с их обыкновенными нуждами и проблемами. В первом выпуске Супермен даже спасал страдающую от домашнего насилия женщину от ее жестокого мужа.

Когда в декабре 1941 года после внезапной атаки японцев на военную базу Перл Харбор Америка вступила во Вторую мировую войну, образ Супермена снова изменился - он стал героем боев и сражений, и на обложке одного из номеров 1944 года Супермен изображен в образе Стального человека, который держит за шиворот Гитлера и японского генерала Хидеки Тоджо, разрабатывавшего план нападения на Перл Харбор.

Надо сказать, что вплоть до нападения на Перл Харбор подавляющее большинство американцев занимали позицию невступления в войну. Как ни курьезно это звучит, одним из первых, кто понял масштаб реально грозящей всему миру и Соединенным Штатам опасности был герой комиксов Капитан Америка.

«Капитан Америка» - самый идеологизированный и политически скандальный комикс, вокруг которого не раз закипали страсти. Впервые – в момент рождения главного героя, патриота Стива Роджерса. Это произошло в канун нового 1941 года, за год до нападения японцев на американскую базу Перл Харбор. Рисованный комикс Джо Саймона и Джека Кирби появился на прилавках, вызвав бурю негодования среди пацифистов. Благородным апологетами ненасилия не нравилось, что парень из Бруклина бьет в челюсть Адольфа Гитлера. Они боялись навлечь на себя гнев фюрера. А тщедушный, болезненный, отнюдь не героической внешности Стив не боялся и обивал пороги призывных пунктов, надеясь, что его отправят сражаться в воюющую Европу. И как раз в действующей армии выявились его незаурядные интеллектуальные способности. А необходимую солдату физическую мощь ему добавили с помощью сыворотки, синтезированной доктором Эрскином, благодаря чему Капитан Америка сумел отстоять честь страны, отважно сразившись с нацистским злодеем-сверхчеловеком по прозвищу Красный череп.

Что же касается Супермена, то на создание его обновленного образа повлияли социо-психологические обстоятельства эпохи, особенно остро воспринятые Сигелом и Шустером. На их глазах происходила массовая эмиграция из Германии евреев, спасавшихся от «нового порядка» «очищения» арийской расы. Из Германии, Австрии, Чехии, Польши и других европейских стран в Великобританию шли Kindertransports – поезда с детьми-беженцами, часть которых впоследствии попадала в США. Среди тех, кто принимал у себя детей-иммигрантов, были если не родственники, то более или менее знакомые им люди, так что студенты Сигел и Шустер из Кливлендского колледжа в штате Огайо получали тревожную информацию из первых рук.

Можно искать аналогии первых лет жизни Супермена и Моисея, а можно увидеть в новом герое одного из тех, кто так или иначе пережил бедствие, сходное с Холокостом – гибель в результате космической

катастрофы на его родной планете Криптон почти всего населения. Подобно тому, как многие родители-евреи отправляли своих детей на детских поездах за границу Германии, родители Супермена отправили его на Землю в надежде на то, что он выживет. В сердцах многих евреев, которые ощущали себя бессильными помочь своим братьям, томящимся в лагерях смерти в Европе, которые потеряли близких, нашла отклик фантазия о журналисте под именем Кларк Кент, за кроткой внешностью которого скрывался мужественный и непобедимый поборник справедливости.

Независимо от того, имели ли Сигел и Шустер представление о философии Ницше и как они к ней относились, многие авторы подчеркивают, что Супермен и сверхчеловек диаметрально противоположны в этическом плане. Ницше, считают они, видел в сверхчеловеке обыкновенного человека, который сумел преодолеть границы, обозначенные религией, обществом, общепринятой моралью, но тем не менее остающегося по сути своей простым человеком. Иное дело Супермен. Будучи по рождению инопланетянином (то есть, «чужим»), но изначально наделенным сверхъестественными способностями, он не считает для себя возможным бросать вызов системе, а видит свой долг в сохранении, консервации принятых на Земле моральных норм⁸. Если Ницше представлял себе сверхчеловека как персону, возвышающуюся над всеми моральными нормами, то Сигел и Шустер видели своего Супермена как безоговорочно придерживающегося этих норм, то есть как идеального гражданина и члена общества.

⁸ Этот расклад напоминает ситуацию эпохи маккартизма, когда наиболее лояльным по отношению к политике нетерпимости к инакомыслящим (то есть, обвиняемым в антиамериканизме) в кинематографической среде оказался режиссер-иммигрант Элиа Казан, чьи показания в сенатской комиссии помогли составить «черный список» изгнанных из профессии.

Разумеется, 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 разразился экономический кризис, затронувший весь капиталистический мир и продолжавшийся до 1939 года, радикально изменивший жизнь миллионов людей. (Советский Союз, страну строящегося социализма, он не затронул; в Конституции 1936 года было провозглашено, что социализм в СССР победил и в основном построен). В США кризис вошел в историю как Великая депрессия – до сих пор он считается самой тяжелой экономической катастрофой.

24 октября 1929 года, в день «черного вторника» начался обвал биржевых курсов, который продолжался много месяцев и достиг нижней точки только в 1932 году на уровне 40 пунктов, что означало спад на 87 процентов от высшего уровня в сентябре 1929-го. Валовый объем производства в стране упал за кризисные годы на 47 процентов, безработица достигала 25 процентов (а среди афроамериканцев – 50 процентов). Число банкротств, закрытий и разорений достигло катастрофических масштабов: разорилось более 110 тысяч компаний и 4,6–5 тысяч банков, 900 тысяч ферм. Президент Герберт Кларк Гувер пытался предпринимать антикризисные меры, стремясь бороться с экономическим спадом стимулируя частнособственническую инициативу и поощряя гуманитарные меры, принимаемые управленческими структурами на местах. Сменивший на президентском посту Гувера Франклин Делано Рузвельт осуществил ряд важных реформ, которые предполагали существенный государственный контроль в области производства. В результате принятых мер была оздоровлена банковская система, поднялось сельское хозяйство. Однако сегодня большинство специалистов сходятся во мнении, что не столько «новый курс» 32-го президента, сколько Вторая мировая война вывела страну из Депрессии. (Гринин, сс. 184-201).

На фоне общего экономического упадка периода Депрессии киноиндустрия вступила в свой «золотой век». Впрочем, этот фактор тоже долгое время оценивался не вполне корректно; успешность кинопромышленности в кризисные годы явно преувеличивалась. На самом деле просто так совпало, что именно в конце 1920-х годов, с музыкальным фильмом «Певец джаза» (1927) началась эра звукового кино. Именно приход в кино звука помог зарядить Голливуд новой энергией, привлечь в кинозалы массы зрителей. В начале 1930-х годов от 60 до 80 миллионов американцев посещали кинотеатры раз в неделю или чаще, где они всего за один никель (пять центов), то есть по цене пачки сигарет или галлона (4,5 литра) бензина в течении четырех часов могли посмотреть целую программу: анимационный фильм, выпуск хроники, фильм категории «Б» и главный полнометражный фильм. Кино помогало на время забыть, уйти от проблем и напитаться оптимизмом, поверить в лучшее будущее. Однако по мере того, как кризис становился затяжным, посещаемость стала падать, а кинопромышленность испытывать экономические трудности, если не наравне со всеми прочими отраслями индустрии, то в весьма значительной степени. (К 1933 году общая задолженность киноиндустрии составила 400 миллионов долларов). Так или иначе, кино, как и другие искусства, не говоря уж о литературе, внесло свой вклад – разумеется, не в оздоровление экономики напрямую, но в социальный климат, который способствовал выживанию людей в труднейшей ситуации и в определенной мере преодолению кризиса благодаря человеческому фактору. Это означало, что удовлетворением эскапистских желаний, как долгое время принято было считать в кругу специалистов, роль кинематографа в эпоху Великой депрессии далеко не исчерпывалась.

В эти трудные для всех слоев общества годы произошел заметный сдвиг от крайнего индивидуализма к коллективизму, что отмечалось не только в США, но и в Западной Европе; говоря словами французского поэта Поля Элюара, свершился переход от «горизонта одного человека к

горизонту всех». Этот переход засвидетельствовала в первую очередь американская романистика, эпиграфом к которой в те годы можно было бы поставить слова Уолта Уитмена: «Я спою песнь товарищества. Я докажу, что в одном должны объединиться многие». В литературе сложился особый тип лироэпического повествования, в котором отразились историческая укорененность и пространственная широта огромной страны. Эпичность книг Джона Дос Пассоса, Уильяма Фолкнера, Джона Стейнбека, Томаса Вулфа, погружавших своих героев в библейскую по масштабам художественную вселенную, основывалась на незыблемых человеческих ценностях. Причем обаянием коллективизма были охвачены даже интеллектуалы-индивидуалисты, такие как Эрнест Хемингуэй, герой которого Гарри Морган в романе «Иметь и не иметь», авантюрист-одинок, привыкший всегда полагаться только на себя, говорит перед смертью, итожа свой жизненный опыт: «Человек... один не может... ни черта». Выработался особый взгляд на жизнь и поступки героя с точки зрения сообщества людей, коллективного хранителя исторической мудрости. Традиционный буржуазный миф робинзонады, концентрирующийся вокруг индивида, не зависящего от окружения, живущего по собственным правилам и нормам, раскрылся как жизненный кодекс природного человека, воплощающего в себе образ матери-земли, высшей инстанции, «чьим промыслом, милостью и бережливым уставом» (Фолкнер) жив человек.

Этот взгляд выражал и американский кинематограф 1930-х, и масштабнее всего – фильмы Джона Форда, ставшие, по выражению известного критика Эндрю Сэрриса, «визуальным воплощением незыблемости общины», выражением единственно возможного способа существования в тяжелые времена. В 1939 году список бестселлеров возглавил роман Джона Стейнбека «Гроздь гнева», написанный по следам реальных событий – массового разорения фермеров к западу от среднего течения Миссисипи, согнанных с земли арендаторами. В этом же году

началась работа над экранизацией. Джон Форд, воспринимая мир как созвездие человеческих сообществ, в фильме никогда не изображает людей как массу; никто здесь не теряется в своем сообществе. Главная опора режиссера – типажные возможности актеров, прямо отсылающие к евангельским аналогиям: освобожденного из тюрьмы Тома Джоуда – блудного сына, возвращающегося в отчий дом (с этого начинается фильм, показывающий бредущего по пыльной дороге, на которую крестообразно падают тени телеграфных столбов); гонимого пророка (проповедника Кейси, вставшего во главе забастовщиков); богоматери, отдавшего людям в жертву своего сына (Ма, благословляющей Тома, когда тот уходит продолжить дело погибшего Кейси).

На мой взгляд, есть основания предполагать, что, как ни парадоксально, но 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.

Швейцарский психиатр, основоположник одного из направлений глубинной психологии, аналитической психологии Карл Густав Юнг обозначал термином «архетип» (первообраз) некие первичные врожденные структуры коллективного бессознательного, архаический психический «осадок повторяющихся жизненных ситуаций, задач и переживаний человека». Архетип, или «первичный образ» – это фантастическое представление, в то же время имеющее черты, связывающие его с реальной жизнью. Абсолютно оторванных от жизни архетипов не бывает. Причем, выражая коллективно-бессознательное, как указывает Юнг, состояние сознания в данный момент подвержено не столько личному, сколько коллективному влиянию. Архетип всегда коллективен, то есть, одинаково присущ целым народам или эпохам.

Следует отметить, что, обращаясь для иллюстрации понятия архетипа к текстам Библии, Упанишад, античной мифологии, гётевскому «Фаусту», Юнг часто цитирует и книгу Ницше «Так говорил Заратустра». Речь идет об интуитивно воспринятых образах коллективного бессознательного Ницше и другими гениальными умами, которые воплощаются ими в вещественно-знаковую форму и служат, по слову Юнга, «объединяющим символом», соединяющим всех живших, живущих и даже еще не начавших жить людей, то есть будущие поколения.

В качестве одного из архетипов Юнг называет Маску или Персону, означающую ту социальную роль, которую человек играет, выполняя требования, обращенные к нему со стороны общества. Это, таким образом, его публичное лицо, под маской которого он прячет свою истинную личность. Маска может служить для адаптации, приспособления к условиям существования в среде или в определенных жизненных ситуациях, но иногда, как в случае Супермена, помогает ему осуществлять свою благородную миссию. Пример такой положительной функциональности маски можно найти в фильме Марка Уэбба «Новый человек-паук» (2012). Поначалу маска Паука вызывает ненависть как знак чужого, а стало быть, опасного, зловредного элемента, каким Спайдермена воспринимает полицейский чин, отец его любимой девушки Гвен. «Я ношу форму, а он носит маску», - говорит Капитан Стейси в ярости, не понимая, что форма и маска - по сути, одно и то же: временное прикрытие, санкционирующее определенный (запредельный) стиль поведения. Впоследствии маска становится паролем, удостоверением личности. Спасая ребенка в зависшей над водой горящей машине, Питер снимает и подает мальчику маску, чтобы тот убедился одновременно в его собственной «настоящности» и паучьей ипостаси. И, наконец, в финале капитан Стейси возвращает Питеру маску в знак примирения и передоверения ему миссии помощи городу.

Еще один важный архетип в коллективном бессознательном – Тень. Тень – это уровень бессознательного, независимый от его социального слоя Маски, «природный», «инстинктивный человек». Тень пробуждает дремлющую в человеке энергию, не позволяя Персоне превратиться в застывшую Маску, и сама она может иметь как созидательные («золото Тени»), так и деструктивные аспекты. Юнг подчеркивал, как важно понимать теньевые содержания и рационализировать их, то есть включать в сознание, в сферу ответственности личности.

Роль Тени можно обнаружить в обычной жизни обыкновенного человека. Так упоминавшийся выше Кристофер Воглер, опираясь на собственный жизненный опыт, пишет в своей книге: «Мое понимание архетипа Тени продолжает эволюционировать. На меня очень сильное впечатление произвело могущество этого паттерна, особенно в том, как он действует в индивидууме в качестве хранилища непроявившихся чувств и желаний. Это сила, которая аккумулируется, когда человеку не удается реализовать свой дар, следовать зову своей музыки или жить согласно своим принципам и идеалам. Тень обладает огромной, но мягкой властью, функционируя на глубинном уровне, вступая с личностью в коммуникацию, иной раз блокируя некие усилия, нарушая внутреннее равновесие с тем, чтобы человек понял: необходимо выразить свою творческую потенцию, свою истинную природу – иначе гибель. Несколько лет назад автомобильная катастрофа явила мне бунтарскую власть Тени, показала мне, что я был сбит с пути истинного, утратил гармонию с самим собой, что могло бы привести к куда худшим катастрофам, если я не найду путь выразить свою личную креативность» (Воглер, с. XX).

Говоря о Тени, нельзя не вспомнить теньевую сущность доктора Джекилла – мистера Хайда, героев повести Роберта Льюиса Стивенсона «Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда», впервые экранизированной в 1908 году Отисом Тёрнером, а затем неоднократно и в дальнейшем, в том числе в эпоху Великой депрессии в 1931 году Рубеном

Мамуляном. Здесь же нельзя не назвать и такое выдающееся произведение, как пьеса-сказка Евгения Шварца «Тень», которая была написана в 1938-40-х годах и экранизирована Надеждой Кошеверовой в 1971 году.

За полгода до кризиса, в апреле 1931 года вышел первый выпуск криминального ежеквартальника под названием «Тень. Детективный журнал», на обложке которого красовался слоган «Кто знает, какое зло таится в глубинах человеческой души? Тень знает!»». Мастер распутывать криминальные загадки, Тень (Shadow), точнее, его голос впервые прозвучал на радио (и продолжал звучать до 1954 года), затем издатели предложили писать истории о Тени Уолтеру Гибсону, причем никто из них не знал, каков их герой или каким должен быть. Чтобы подогреть интерес читателей, был объявлен конкурс с призом в пятьсот долларов «Кто такой Тень?». Издатели ничем не рисковали – реальной Тени или ее (его) образа не существовало. Художник Джордж Розен создал образ Тени (пронзительный взгляд из-под низко надвинутой шляпы, длинный когтистый нос, ярко-красный шарф, закрывающий нижнюю часть лица, черный плащ с красной подкладкой). Но это был лишь символ Тени, потому что в самом тексте никаких конкретных примет загадочного персонажа не было. Впоследствии в радиокомиксе о Тени было озвучено, что на самом деле Тень – это богач Ламонт Крэнстон, который ночами превращался в борца с преступным миром. (В 1937 – 38-х годах этого персонажа с его характерным раскатистым смехом с удовольствием озвучивал Орсон Уэллс). А потом выяснилось, что загадочный некто лишь временно воспользовался персоной Крэнстона, когда последний отлучился из города, и таких персон у Тени появилось множество. Обладая огромной физической силой, он к тому же умел разговаривать на многих иностранных языках, мог расшифровать любой хитроумный код и становиться невидимым, а главное – «затуманивать чужие мозги», что и помогало ему бороться с многочисленными врагами, носящими устрашающими имена: Черный Хозяин, Короли Преступного Мира, Пять

Хамелеонов, а также (что имеет знаковое значение для эпохи холодной войны) – Красная угроза. В 1946 году студия «Monogram» выпустила серию короткометражных фильмов, объединенных общим названием «Тень возвращается», где визуальный образ заглавного героя в исполнении Кейна Ричмонда был создан по образу его рисованного прообраза. В 1958 году студия «Republic» выпустила на экраны полнометражный фильм режиссеров Джеймса Вонга Хоува, Бена Паркера и Джона Следжа «Тени Бурбон-стрит», снятый по мотивам сюжетов журнальной «Тени». (Первоначально он задумывался как пилотный выпуск телесериала). В 1962-м эта же картина вновь вышла на экраны уже под названием «Невидимый мститель». В 1994 году Тень появилась на экране в одноименном фильме Рассела Малкэхи с Алеком Болдуином в заглавной роли, герой которого противостоял попыткам злодея Шивана Хана, «последнего потомка Чингисхана» покорить мир с помощью атомной бомбы. В качестве визуальной связки, соединяющей Тень 1930-х с его реинкарнацией 1990-х годов, камера не раз останавливается на его перстне с крупным опалом, «обложечным» знаком Тени, по которому его помощники узнают друг друга.

Впервые встретившись с Тенью в образе Ламонта Крэнстона, его антагонист Шиван Хан говорит о своем преклонении перед ним и намекает на общее происхождение. Это не случайная подробность.

В аналитической психологии Тень называют проводником между мирами сознания и бессознательного. Тень появляется у человека уже в детстве, когда родители рассказывают ему о том, что хорошо, а что плохо, что можно, а что нельзя. 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, совмещающим в себе черты рядового человека и сверхчеловека. Как заметил Стэн Ли, один из создателей образа Человека-Паука, сотрудничавший с издательством «Marvel Comics», после Супермена всякий желавший добиться успеха автор должен был облечь своего персонажа в характерный костюм и снабдить его «двойной идентичностью». Так Бэтмен «в миру» жил как богатый плейбой Брюс Уэйн, Флэш как полицейский аналитик Джей Гаррик, Луч как репортер Гарри Террил, Капитан Америка как офицер полиции Стив Роджер, Чудо-женщина (Вандер-вумен) как майор вооруженных сил Соединенных Штатов Диана Принс (принцесса Диана).

Существенно, что оживление и воплощение того или иного архетипа происходит, согласно Юнгу, под воздействием некой проблемной, кризисной ситуации личной или социальной жизни. 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, наделенного самыми заурядными чертами обывателя, появился как ответ на запрос эпохи, действительно требовавшей не просто героев, а супергероев, которые один за другим стали появляться в печатных комиксах.

Надо сказать, что комиксы вообще, наряду с кинематографом, стали любимым развлечением американцев в период Великой депрессии. Непрительные, понятные истории – в силу лаконичных надписей, да еще зачастую данным «как слышится, так и пишется», полюбились массовому читателю, в том числе даже очень малограмотным потребителям (в первую очередь недавно приехавшим в страну иммигрантам). Истории с жизнеутверждающими сюжетами, вселяющими веру в свои силы, надежду на лучшее будущее, с персонажами, всегда готовыми прийти на помощь тем, кому она требуется, вероятность самому превратиться в супергероя, вдруг обнаружив в себе некие

сверхспособности, - все это оказалось как нельзя кстати в ситуации массового обнищания, безработицы, потери статуса. Существенную роль играло и то, что цена книжечек (обычно 64 страницы) была вполне доступной – пять-десять центов. Они были дешевы, ибо издавались на «пульпе» – самой плохой бумаге, которая могла держать типографскую краску; спустя десятилетия ее увековечит Квентин Тарантино в фильме «Криминальное чтиво» («Pulp Fiction, 1994»).

Популярность Супермена превзошла самые смелые ожидания даже его публикаторов. Уже к седьмому выпуску издательство «Action Comics» ежемесячно продавало полмиллиона комиксов с сюжетами о Супермене, а начиная с 1939 года стали печатать выпуски, целиком посвященные только его приключениям.

«Легкость» жанра не означает поверхностности, малоосмысленности; именно «низкие» жанры в иные моменты истории могут сыграть не меньшую, если не бóльшую роль, нежели сугубо серьезные, пафосные произведения – как это было, например, с такими песнями, как «В землянке» («Бьется в тесной печурке огонь...») К. Листова на слова А. Суркова во время Великой Отечественной войны.

Авторитетный современный американский культуролог Морис Дикстейн подробно исследовал роль художественной культуры в 30-е годы XX века в фундаментальной монографии «Танцующие в темноте. История культуры в эпоху Великой депрессии» (2009). Дикстейн развенчивает устоявшийся миф о том, что массовая культура в эпоху Депрессии носила исключительно эскапистский характер и утверждает, что эскапистские (например, «гламурные») фильмы из великосветской жизни были тогда скорее исключением, в то время как основной контент составляли фильмы, непосредственно связанные с социальной реальностью. Дикстейн концентрируется на том позитивном влиянии, которое они оказали на подъем национального духа, как они подтачивали, размывали традиционный американский индивидуализм, подвергали пересмотру такие

привычные ценности, как, например, успешность. Автор приводит в пример творчество режиссера Фрэнка Капры, на долю которого выпало немало обвинений в «популистском упрощенчестве» решений социальных проблем, воплощенных в частных историях.

Режиссеры бесшабашных или лихо закрученных комедий, остроумных мюзиклов и чувствительных романов создавали «чувство солидарности, которое являлось составной частью необходимого для выживания оптимизма» (Dickstein, p. 523), создавали гражданский «психологический резерв». В мелодраме «Звезда родилась» (1937) Уильяма Уэллмана успех, который был краеугольным камнем «американской мечты», оказывался роковым спутником социального падения, разрушения личности – чем выше поднималась по карьерной лестнице героиня, тем глубже погружался в алкогольное отчаяние ее муж. Массу подобных примеров можно найти в гангстерских фильмах, показывающих, насколько фатальной может оказаться жажда успеха. А по поводу музыкальных фильмов с Фредом Астером и Джинджер Роджерс автор пишет: «Любоваться танцами и наслаждаться музыкой не значит убежать в мир мишурного блеска; это значит учиться преодолевать превратности судьбы, находя свою вторую половинку... . Танцы в темноте – это способ обрести спасительную общность, найти свой путь в сгущающейся тьме. Месседж тут ничем не отличается от идей более социально нагруженных фильмов типа «Гроздьев гнева»: поодиночке мы пропадем, утратим мужество и вконец растеряемся; вместе у нас есть шанс» (там же).

Студии «Columbia» и «Warner Brothers» поставляли в кинотеатры фильмы, сюжеты которых казались взятыми с газетных полос. Через криминальные истории их авторы показывали фантомность благополучия ложных героев, «маленьких Цезарей», пытавшихся воспользоваться чужими несчастьями для собственного обогащения, которых ждет неминуемая расплата. Дэвид Робинсон и Джеймс Кэгни, изображавшие

подобных персонажей, незаслуженно подвергались критике за нарушение моральных норм.

Не избежал подобных упреков и такой герой комиксов, как Бэтмен. В отличие от безупречного во всех отношениях Супермена, другая иконическая фигура американской культурной мифологии – Бэтмен является, по мнению, например, Ч.К. Робертсона, «непосредственным образцом ницшеанского сверхчеловека», содержащего в себе все элементы идеала сверхчеловека, здорового, независимого и сильного индивида, который действует в реальном мире и «утверждает жизнь» (Robertson, p. 51).

Бэтмен появился в 1939 году как ответ издательства «Detective Comics» своему сопернику «Action Comics», которое годом раньше представило народу Супермена. Нарисовал его Боб Кейн, явно ориентируясь на кинематографические образы приключенческих фильмов «Знак Зорро» (1920) и «Шепот летучей мыши» (1930). Автор текста Билл Фингер сочинил нечто вроде гибрида историй про д'Артаньяна и Шерлока Холмса. Разумеется, создатели хотели, чтобы их персонаж отличался от Супермена чем-то особенно важным, и в результате, в отличие от других супергероев, не наделили его сверхчеловеческими возможностями; Брюс Уэйн даже в костюме Летучей мыши может полагаться только на свой интеллект, свою ловкость и подручные средства. Словом, в своей «тайной идентичности» Брюса Уэйна он обычный человек, разве что миллионер, плейбой и филантроп. Гибель родителей стала той незаживающей детской травмой, которая дала толчок его неизбывной жажде борьбы со злом.

Став в детстве свидетелем убийства своих родителей, Брюс поклялся отомстить преступникам, но личная цель постепенно превратилась в альтруистское стремление восстанавливать справедливость всюду, где ее попирают. На протяжении своей многолетней истории Бэтмен получал разные синонимичные имена – «Крестоносец в капюшоне», «Голиаф из

Готэма», «Ночной детектив» и, наконец, «Темный рыцарь», каким он и стал в кинотрилогии Кристофера Нолана.

В отличие от Супермена, Бэтмен в конечном счете – обыкновенный человек, сделавший себя сам, которому не требуются никакие сверхъестественные силы или возможности. Таким образом, заключает Робертсон, «история Бэтмена – это в высшей степени гуманистический миф», который имеет огромное значение и ценность для современного индивида, призывая его самому выстраивать собственную судьбу, полагаясь исключительно на свою внутреннюю силу, выдержку и разум. А потому, пишет он, к примеру, даже такой мощный герой, как Стальной человек (то есть Супермен) бледнеет рядом с Бэтменом, несмотря на то, что создателем обоих был такой выдающийся комиксмейкер, как Фрэнк Миллер (*ibid.*, p. 61). В этом смысле Бэтмен – это национальный идеал, синкретическая личность, в которой уживаются индивид и гражданин, трезвый прагматик и фантазер, что афористично сформулировано в своде автохарактеристик американца как носителя национальных ценностей: «self-made man» (человек, сделавший себя сам), «self-portraiture» (автопортрет, или, как теперь принято говорить, имидж), «self-identity» (самоопределение), «self-reliance» (опора на самого себя), «self-culture» (самобытная культура).

4. Супергерои и суперзлодеи: нарратив

Американский исследователь, религиовед-компаративист Джозеф Кэмпбелл (кстати, по словам Джорджа Лукаса, явившийся вдохновителем франшизы «Звездные войны»), объяснял неистребимость и плодотворную творческую заряженность мифа в своем фундаментальном труде «Тысячеликий герой» (1949) тем, что мифологические символы — не продукт произвола; их нельзя вызывать к жизни волею разума, изобретать и безнаказанно подавлять. Они представляют собой спонтанный продукт

психики, и каждый из них несет в себе силу своих первоистоков. Через историю мифов, пишет Кэмпбелл в книге «Маски бога» (1959—1968), прослеживается «фундаментальное единство духовной истории человечества» в виде повсеместно известных, архетипических мифологических сюжетов. В основе мифов разных народов и исторических эпох заложен универсальный архетип, который Кэмпбелл назвал мономифом. Мономиф как понятие является естественным развитием идеи Джеймса Фрейзера о психологическом единстве человечества, которую он проводит в своем классическом труде «Золотая ветвь». Кэмпбелл описывал мономиф как кросскультурное образование, нагруженное вневременной тематикой.

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), начинающееся с оставления дома, проводящее персонажа через множество приключений, преодоление множества опасностей и завершающееся возвращением домой. Как пишет Дэнни Фингерот, «Герой – это некто, кто поднимается над собственными страхами и ограничениями, чтобы достичь необыкновенных результатов» (Fingeroth, p. 32); он воплощает то, что мы считаем лучшим в себе. Препяды на пути героя выстраивает его антагонист, который таким образом становится и нашим личным противником. А поскольку мы отождествляем себя, самое лучшее в себе, с супергероем (чаще всего через его «скрытую идентичность»), то естественно и противника, противостоящего нам, видеть достойным, воплощенным либо в природных стихиях, либо в технологической катастрофе, либо в опасном оружии, либо в интеллектуальной или физически сильной личности.

Нарративная структура комикса аналогична структуре волшебной сказки, как она описана в трудах В. Я. Проппа. В сказке, которую можно

пересказать в короткой форме, смешиваются и сталкиваются друг с другом различные исторические циклы и культурные стили. Действия героев являют собой образцы поведения, которые могли существовать во многих культурных циклах и в разные исторические моменты. Число функций действующих лиц, то есть повторяющихся постоянных элементов, последовательность которых всегда одинакова, ограничено (Пропп называет 31), а сказочных персонажей довольно много. Этим, по мнению Проппа, объясняется двоякое 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. Из 31-й функций метасхемы Проппа можно отметить по меньшей мере несколько, которые стали почти неизменными элементами комиксовой истории, причем многие ситуации сюжетов оказываются сходными, аналогичными друг другу. Например.

Герой отлучается из дома. Флэш Гордон после крушения самолета, в котором он летел, по настоянию профессора Заркова отправляется на планету Монго. («Флэш Гордон», 1936).

Супермен, родившийся на планете Криптон, был отправлен на ракете на Землю своим отцом, ученым, узнавшим о скорой гибели Криптона. («Супермен», 1978).

Железный человек покидает свой шикарный особняк, отправляясь в воюющий Афганистан («Железный человек», 2008).

Антагонист получает сведения о герое. Лекс Лютор сообщает генералу Зору и его приспешникам, что Супермен, сын человека, изгнавшего их с родной планеты Криптон, находится на Земле. («Супермен возвращается», 2006).

Главарь мафии Дориан Тайрелл узнает о Маске (он же Стенли Ипкисс), который убил его подручного, от репортера в ночном клубе и обещает его уничтожить («Маска», 1994).

Антагонист пытается обмануть свою жертву. Жертва поддается обману и содействует врагу героя. Злодей Амбал, он же Уилсон Фиск, приказывает бандиту Бычьему глазу убить Электру Начос и ее отца, греческого магната. Бычий глаз решил «перевыполнить план» и убить Мэтта Мердока/Сорвиголову, но руками Электры, в которую тот влюблен. Для этого он подбрасывает трость Сорвиголовы на место убийство ее отца. Одержимая идеей мести девушка, еще не зная, что Мэтт и есть Сорвиголова, бросается на него со своими трезубцами и тяжело ранит («Сорвиголова», 2003).

«Команда мечты», которую собрал директор «ЩИТА» Ник Фьюри, в результате происков хитроумного Локи мгновенно перессорилась, напоминая слишком хорошо известную ситуацию разобщенности людей доброй воли, что и мешает им добиться успеха перед лицом яростной сплоченности сил зла. («Мстители», 2012).

Японский шпион доктор Дака похищает, а затем зомбирует подружку Бэтмена Линду, чтобы заманить Бэтмена в свои сети («Бэтмен», 1943).

Руководство нацистской организации Гидра дает задание бывшему другу Капитана Америка Баки Барнсу, получившему прозвище Зимний солдат, уничтожить героя («Первый мститель. Другая война», 2014).

Антагонист наносит вред кому-то из членов семьи героя. Джек Напьер (Джокер) убил родителей Бэтмена у него на глазах, когда он был еще ребенком («Бэтмен», 1989).

Вампир Дикон Фрост убивает мать Блейда. («Блейд», 1998).

Амбал/Уилсон Фиск убил отца Мэтта Мердока (Сорвиголовы) («Сорвиголова», 2003).

Дэвид, отец Брюса Баннера, натравливает на возлюбленную сына свору гамма-облученных собак («Халк», 2003).

Герой спасается от преследования. Объявленного хладнокровным убийцей и безумным Блейда освобождает молодежная группировка «ночные сталкеры». («Блейд 3»).

Капитан Америка, попавший в окружение агентов нацистской организации Гидра, спасается благодаря Черной вдове («Первый мститель. Другая война», 2014).

Герой испытывается, выпрашивается, подвергается нападению и т.д., чем готовится к получению им волшебного средства или помощника. Железный человек раненым попадает в плен бандитской организации, и в темной пещере где-то в горах гениальный заложник доктор Жинсень делает ему операцию, имплантируя в грудь магнитную плату (это не вполне волшебное, скорее научное средство, но точно помощник) («Железный человек», 2008).

Человек-паук обретает супервозможности благодаря укусу радиоактивного паука (Человек-паук», 2002).

Физик Брюс Бэннер после облучения при взрыве созданной им гамма-бомбы превращается в зеленого монстра Халка, обладающего безграничной силой («Халк», 2003).

Герой и Антагонист вступают в непосредственную борьбу. Мандрейк и Оса дерутся в клетке фуникулера («Мандрейк, маг», 1939);

Капитан Америка вступает в схватку с Красным черепом в «летающей крепости» («Первый мститель», 2011);

Бэтмен и Джокер борются на крыше небоскреба («Темный рыцарь», 2008).

Сорвиголова и Бычий глаз сражаются в церкви, Сорвиголова и Амбал врукопашную борются в пентхаусе небоскреба («Сорвиголова», 2003).

Антагонист побеждается. Бэтмен и его помощники атакуют здание Объединенного честного мира, которым завладела четверка суперзлодеев. («Бэтмен», 1966).

Бэтмен позволяет анархисту Бейну погибнуть в пожаре при взрыве («Темный рыцарь. Возрождение легенды», 2012).

Во время финальной схватки злодея доктора Виктора фон Дума с Фантастической Четверкой его металлическое покрытие расплавляется

Человеком Факелом, достигшим температуры сверхновой звезды, затем охлаждается водой из гидранта и превращается в неподвижную статую. («Фантастическая четверка», 2005).

Герой подвергается преследованию. Вампиры подставили Блейда человеческим спецслужбам, сдав за убийство им фальшивого вампира. («Блейд», 1998).

Халк и в своей ипостаси зеленого монстра, и как Брюс Бэннер постоянно преследуется полицией или военными («Халк», 2003; «Невероятный Халк», 2008).

Кент Кларк читает о себе в газете: «Миру не нужен Супермен» («Возвращение Супермена», 2006).

Бэтмена по требованию народа объявляют вне закона («Темный рыцарь», 2008).

Герой спасается от преследования. Супермен разгадывает уловку Лекса Лютора, заходит в «молекулярную комнату», набирается там сил и обезвреживает генерала Зота («Супермен 2», 1980).

Халк скрывается от преследования военных на вертолетах и оказывается в Британской Колумбии, где занимается целительной медитацией («Невероятный Халк», 2008).

Героя узнают. Дворецкий Брюса Уэйна приводит его возлюбленную Вики в пещеру с летучими мышами, и она понимает, что Брюс и Бэтмен – одно лицо («Бэтмен», 1989).

Электра узнает в Сорвиголове Мэтта Мердока, когда снимает с него маску после того, как ранила его («Сорвиголова», 2003).

Предотвращая взрыв на мосту, «Фантастическая четверка» приобретает популярность в городе. («Фантастическая четверка», 2005).

Лейтенант полиции Джеймс Гордон в финале фильма говорит сыну, что Бэтмен – герой, в котором нуждается город, но который вынужден оставаться в тени. («Темный рыцарь», 2008).

В числе перечисленных Проппом функций в комиксах, как правило, отсутствует один – «Герой вступает в брак и воцаряется». Пропп учел наличие (или, напротив, как в данном случае, отсутствие) действий, не попавших в его классификацию, обозначив их как формы, перенесенные из сказок других разрядов (анекдотов, легенд и др). Что касается «воцарения», то тут все ясно – окончательной победы добра над злом ждать не приходится, поэтому борьба супергероя со всякого рода нечистью обещает быть вечной. А безбрачие героев комикса восходит к эпосу 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. (Следует, правда, отметить, что в последние десятилетия в мире печатных комиксов возникли так называемые «альтернативные вселенные», где уже не действуют обычные правила и каноны сюжетосложения комиксов. Так, например, графический сюжет о Супермене к настоящему времени чрезвычайно разветвился, и в одной из «альтернативных» книг 1996 года «Супермен: Свадебный альбом» Кларк Кент все же пошел под венец с Лоис Лейн, что не помешало ему в других изданиях по-прежнему оставаться в одиночестве). Тем не менее, даже когда героиня узнает в обычном человеке супергероя, причем в обличи простого парня он нравится ей больше, как происходит в фильме «Новый человек-паук» (2012) Марка Уэбба, в сиквеле этого фильма «Новый Человек-паук. Высокое напряжение» (2014) девушка погибает – и до свадьбы дело не доходит.

Умберто Эко в своем эссе «Миф Супермена» объясняет безбрачие Супермена и вообще то, что любовь его к Лоис Лейн так ничем и не заканчивается, тем, что в противном случае это было бы шагом к его собственной смерти, то есть к концу героического бессмертия. Таким образом, это положило бы конец двойной идентичности Супермена в качестве простого смертного, робкого офисного служащего Кларка Кента

и победительного сверхчеловека; иначе говоря, он перешел бы в разряд чисто романских персонажей, утративших свой мифологический статус. Кроме того, это фатальным образом повлияло бы и на нарратив комикса: по Эко, перипетии сюжета ни в коем случае не должны расставлять в истории персонажа вех, которые как-то манифестировали бы движение времени, ибо это в свою очередь указывало бы на конец самой истории или по меньшей мере маячащую в недалекой перспективе возможность.

В фильме «Супермен 2» Ричарда Лестера Супермен пытается соединиться с любимой девушкой Лоис Лейн. Но прежде он рассказывает о ней матери, и та предупреждает, что в этом случае ее сын лишится своих сверхспособностей. Супермен выбирает любовь. Однако вскоре оказывается, что чувство долга не позволяет ему пребывать в статусе простого смертного. Прибывший с Криптона злодей, генерал Зот буквально ставит на колени президента Соединенных Штатов и бросает вызов Супермену, к которому у него личные счеты. (Отец Супермена предъявил Зоту обвинения в подготовке мятежа и претензии на диктаторскую власть и, тот, согласно законам планеты Криптон, был помещен в «зону фантома», откуда смог вырваться вместе с двумя другими злодеями). Так что Кларк Кент отправляется на Северный полюс, где происходят его свидания с видениями родителей, и просит вернуть ему прежнюю силу. От простого земного счастья он отказывается навсегда.

Добровольное безбрачие супергероев, отсутствие интимной жизни и гармоничной любовной интриги можно также трактовать в психоаналитическом фрейдистском духе, исходя из типичного для них сиротства. Родители Супермена погибли на его родной планете Криптон, родители Бэтмена были убиты у него на глазах, родители Человека-паука умерли, когда он был совсем маленьким. Даже если супергерой знает своего отца и прожил с ним вместе достаточно долго, между ними складываются проблематичные отношения. В фильме «Железный человек 2» Тони Старк говорит о своем отце, который погиб в авиакатастрофе:

«Мой отец ни разу не сказал, что любит меня; он даже ни разу не сказал, что доволен мной». Тор, влюбившись в земную девушку, отказывается вернуться домой, и отец, всемогущий Один наказывает его. Отец Брюса Баннера (Невероятного Халка), одержимый своей идеей ученый, которому было запрещено заниматься разработками в области генной инженерии, проводит эксперимент на себе, и измененный ген попадает в организм сына. Мальчик к тому же становится свидетелем того, как отец убил его мать. В итоге Брюс вырос в приюте, а злополучный ген сыграл роковую роль в его превращении в зеленое чудовище.

У обделенного отцовской заботой ребенка вырабатывается компенсаторное желание сначала поместить на отсутствующее место отца его эрзац (таковы, например, дворецкий Альфред у Бэтмена, дядя Бен у Человека-паука или воспитавший его мистер Кент у Супермена), а затем и самому занять эту нишу, то есть, стать двойником отца. Однако квази-отцы по разным причинам не способны в полной мере выполнить функцию этой фигуры, только усиливая ее травматическое отсутствие; супергерой не наследует ее могущество и символические атрибуты, что и определяет запрет на гармоничную любовную интригу.

Стремление самому занять место отца, безупречного и могущественного, выливается в одержимость единоличной борьбы с воплощенным злом. Можно также сказать, что отказ от любовно-сексуального союза как одной из первичной человеческой ценности, подавление основного, базового инстинкта – это и проявление подспудно ощущаемого или осознанного стремления целиком посвятить себя своей миссии, в чем слышится отзвук американского мессианства. Отсюда превращающие их в человека-машину непробиваемые доспехи или просто телесная неуязвимость супергероев, как их доведенная до предела маскулинность.

5. Двойная идентичность и двойничество

Раздвоенность супергероя, наличие «скрытой идентичности» - это лишь один из аспектов его личности. Следуя О. М. Фрейденберг, надо сказать, что этот факт восходит к мифологическому происхождению героев: «Каждое божество света и производительных сил имеет аспект, в котором то же начало является разрушительным и темным; любовь становится войной, возлюбленный — воином или военным, кроткий бог — разбойником или пиратом» (Фрейденберг, с. 207).

Обращаясь к более близким для нас временам, отметим, что, по мнению ряда авторов, темная сторона личности - это вариант так называемого «русского двойничества», выраженного Ф.М. Достоевским в метафоре «подполья». Как пишет В. Н. Захаров, «Это авторское слово Достоевского стало знаком особого, но типичного, по мнению писателя, состояния современного человека, его социально-психологического комплекса. Так Достоевский назвал тот «остаток» личности, который человек не реализовывал в социальном общении. Это то, о чем молчит человек» (Захаров, с. 172). Метафоре Достоевского, по-видимому, соответствует комплекс Тени, этого сокровенного внутреннего «я» личности. Однако раздвоенность не всегда воплощается в образе одного человека; его alter ego может быть вынесено вовне, стать не фантастическим, а реальным двойником, и в этом случае корректно говорить об удвоении персонажа, о придании позитивному образу супергероя негативного образа контр-героя-антагониста, столь же грандиозного по масштабам своего злодейства, сколь благороден и потенциально безграничен в возможностях протагонист.

Метод оппозиций изначально, то есть еще в архаических обществах, структурирует внешний мир, как утверждает концепциями К. Леви-Стросса, В. Тэрнера, Е.М. Мелетинского, Вяч. Иванова. Опираясь на эти учения, М.С. Уваров исследовал истоки бинарного архетипа и сделал

вывод о том, что бинаризм является атрибутом европейской культуры в целом, своеобразным семиотическим кодом классической европейской культуры. Поскольку в основе общественной жизни на архаических стадиях культуры лежало антитетическое и антагонистическое устройство самого общества, то и весь мыслительный мир такого общества организован по противоположностям этой дуалистической структуры (Уваров, с.17). Бинаризм наиболее заметен в мотиве двойничества, получающем воплощение в самых разных образцах, прежде всего на уровне героя. Соответственно авторы книги «Двойничество» выделяют три основных типа: «двойники-антагонисты», «карнавальные пары», «близнецы» (Агранович С., Саморукова, с. 9).

Двойничество, тема чрезвычайно популярная и обсуждаемая, исследуется с разных точек зрения: как характерная социопсихологическая черта культуры, в частности, современной; как принцип организации текста; как отражение онтологического двоимирия – нашего земного мира и мира потустороннего, трансцендентального. Мирча Элиаде писал в «Аспектах мифа» о том, что были когда-то, а возможно существуют и поныне культуры, где оба эти мира не разорваны, где они сообщаются, и где земному миру открываются гуманистические ценности сверхъестественного мира, что и происходит посредством мифа. В данном случае нам интересно двойничество, а точнее (в более широком плане) – дуальность персонажей кинокомиксов как структурный стержень нарратива кинокомикса.

Можно выделить три основных варианта или формы двойничества в комиксе.

Во-первых, рассмотренное ранее двойничество в форме внутреннего раскола, существования героя в его публичной и теневой жизни («двойной идентичности»), которое обеспечивает неоднозначность, многогранность, противоречивость персонажа, а стало быть, делает более объемным и само

повествование, входит в природу жанра, организованного тайной и приключением.

Во-вторых, 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. На этом противопоставлении главных героев строится сюжетика историй про Супермена и его заклятого врага Лекса Лютора, Бэтмена и Джокера, Человека-Паука и Зеленого Гоблина, Хеллбоя и Принца Нуады, Тора и его брата Локи и т.д.

И, наконец, в-третьих, еще более изощренная форма двойничества – зеркальное отображение супергероя в его противнике суперзлодее; их неразрывное единство, сообщающее сюжету психологическую остроту и многосложность, свойственное комиксу эпохи постмодерна. Например, положительные персонажи, те, кто из лучших побуждений пытается бороться с Джокером, и в первую очередь сам Бэтмен, неизбежно становятся маленькими джокерами, тем самым добавляя порок к собственной добродетели. Джокер постоянно бросает вызовы Бэтмену, с присущим ему лукавством выдавая свою корысть: «Ты меня дополняешь!» И, вынужденно отвечая на эти вызовы, Брюс «Бэтмен» Уэйн может оказаться таким же «джокером» — во всяком случае, в глазах жителей Готэм-сити, которые готовы либо отказаться от своего героя, либо пожертвовать им. Поочередно оказываясь в ситуациях, когда один из них может покончить с противником, навсегда уничтожив его, они этого не делают. Джокер формулирует свое неразрывное единство с Брюсом Уэйном так: «Зачем мне убивать тебя? Что я без тебя буду делать?». А злодей Бейн не убивает Бэтмена потому, что хочет насладиться его страданиями при виде поверженного в прах Готэм-сити.

В фильме Фрэнка Миллера по мотивам комиксов Уилла Эйснера «Мститель» (2008) возрождается к жизни убитый в уличной схватке честный полицейский Дэнни Кольт; он нес свою вахту против сил зла, с которыми на самом деле неразрывно связан. И вот что важно: именно воплощающий эти силы Спрут вернул Мстителя из небытия скуки ради, чтобы было с кем потягаться. Их война вечна и только временно заканчивается победой то одной, то другой стороны. И в этом залог вечного существования самих персонажей комиксов, неистребимых, как умирающие и воскресающие боги мономифа.

Брюс Уэйн, переживший в детстве травму гибели родителей, подсознательно нащупывает модус нормального существования в расщеплении личности. Цельность характера раскалывается, демонстрируя его двойственность: беспечного светского плейбоя днем и одержимого идеей справедливости воителя ночью. Брюс/Бэтмен – пример психологического «раздельного мышления», так называемой компартиментализации, позволяющей индивиду бесконфликтно существовать в двух (или даже нескольких) состояниях, практически не осознавая этих внутренних противоречий. В современной психологической науке компартиментализация считается защитным механизмом, позволяющим индивиду отгородиться от нежелательной информации извне, чтобы, условно говоря, нормально жить. Ситуация постмодерна требует от людей такого рода защиты чуть ли не ежеминутно, и в этом смысле терапевтическая функция комиксов уникальна.

В эпоху постмодерна, эпоху постиндустриального (информационного) общества в харизматичных супергероях начинает превалировать «человеческое, слишком человеческое». Постмодерн нередко определяется как состояние, где «растет внутренняя свобода человека, преодолевается отчуждение и снижается его зависимость от хозяйственных и политических институтов» (Иноземцев, электронный ресурс). При том, что постмодернистское настроение развивается на

руинах идеалов и ценностей Возрождения, Просвещения и модерна, эта ситуация культурного слома в определенной степени аналогична ситуации Ренессанса, связанной с переходом от традиционного общества к индустриальному, со становлением светской духовности и осознанием человека себя как демиурга, когда, как отмечал А.Ф. Лосев, средневековая религиозность сменилась «индивидуалистическим протестантизмом». Рассматривая эстетику Ренессанса, Лосев писал: «Возрожденцы дошли до полного изолирования художественного образа от всей жизни и от всего бытия. Уже с начала XV в. раздавались голоса, что поэзия есть чистый вымысел, что поэтому она не имеет никакого отношения к морали, что она ничего не утверждает и не отрицает» (Лосев, с.59). Эта оценка «рифмуется» с ключевым понятием постмодернистской эстетики – симулякром, занявшим место художественного образа, отрицающем наряду с достоверностью и объективностью такие понятия, как «справедливость» или «право». Как бы то ни было, в эпоху Ренессанса снятие с себя как творца ограничений, «очеловечивание» героизма и преобладание интеллектуального героизма в противовес силовому («милитаристскому»), не снимало с человека (художника в том числе) чувства ответственности и долга, не лишало его харизматичности, как и востребованности героев. В эпоху постмодерна герой также востребован, поскольку эпоха нестабильности, хаоса, расбалансировки ценностей нуждается в некоем воплощении надежности. Но поскольку традиционные ценности частью утрачивают свою силу и влияние, они частью отброшены, частью размыты, то и герой уже не может быть той идеальной цельной личностью, какой он выступал прежде. Говоря о Возрождении, Ф. Энгельс афористично высказался: «...Эпоха... нуждалась в титанах и... породила титанов по силе мысли, страсти и характеру, по многосторонности и учености». Но как показал на многочисленных примерах А.Ф. Лосев, титанизм имел и обратную, теневую сторону – демонстративную порочность, половую

распушенность, неистовую ярость и беспощадную жестокость как результат стихийного самоутверждения индивида.

Начиная с 1990-х годов, ключевой фигурой комикса становится Фрэнк Миллер, автор мрачных графических комиксов в духе нуара, использовавший классические персонажи, такие как Бэтмен и Сорвиголова, и сочинявший собственные (ими он населил свой «Город грехов», которым в 2005 году дебютировал в качестве режиссера). Главный этический принцип Миллера заключается в постмодернистской посылке, что добродетель не может существовать без греха.

Обратная сторона супергероя Бэтмена была явлена в 1989 году, когда режиссер Тим Бёртон, экранизируя комиксы о Бэтмене, переписанные Фрэнком Миллером в графических романах о «Темном рыцаре», скрестил комикс с жанром нуара, тем самым разрушив канонический расклад персонажей на хорошего и плохого, ибо по законам нуара там не только супергероев, но и просто положительных героев быть не может. Сценарий еще не был завершен, когда создатель рисованного «модернистского» Бэтмена Боб Кейн предложил на роль Джокера Джека Николсона, чемпиона по количеству «Оскаров» и номинаций на «Оскар», который явно должен был бы переиграть в силу своего мастерства актера Майкла Китона, исполнявшего роль «положительного» Бэтмена. В свою очередь Николсон отнесся к роли чрезвычайно серьезно; он не хотел превратить ее в легковесную пародию на гангстера или повторение образа в стиле кэмп в картине Г. Мартинсона 1966 года. Николсон видел в этой роли метафору общества, чье коллективное сознание подверглось «вымыванию ценных пород», подобно разъеденному кислотой лицу Джокера. Извращенное восприятие Джокера, напоминавшего своим агрессивным артистизмом титанов Возрождения, видело особую красоту в лицемерии умирания, смерти, в трупном окоченении. Это самовлюбленный невротик и социопат, называющий себя «первым художником смерти полной занятости», для которого Джек Николсон

нашел свое кодовое обозначение «Бархатная смерть». Визуально кинематографический Джокер был точным отражением иконического графического образа: костюм гангстера 1930-х годов, шляпа, брови домиком, не сходящая с лица вечная «улыбка Глазго» (по фильмической версии – результат неудачной пластической операции после пулевого ранения). Благодаря постоянному присутствию на площадке «Pinewood Studios» в качестве официального консультанта и неофициального участника съемок Боба Кейна целые эпизоды фильма представляют собой последовательное воспроизведение планшетов рисованных комиксов 1940-х – 80-х годов.

Джокер (он же Джек Напьер) – персонаж-нарцисс, садист и убийца, первый и самый главный противник Бэтмена. Эту пару соединяет таинственное общее прошлое, которое делает их противостояние особенно ожесточенным. Его биография напоминает историю жизни невероятно вспыльчивого, самовлюбленного и честолюбивого ювелира и убийцы Бенвенуто Челлини или представителей знаменитых злодейскими родами Висконти, Медичи, Борджиа. По данным графических комиксов, в детстве Джек проявлял незаурядные способности в науках и отличался склонностью к искусствам, но также и неустойчивой психикой. В 15 лет он совершил первое преступление с использованием оружия, а впоследствии именно он с другими соучастниками убил родителей Брюса Уэйна и собирался убить ребенка Брюса, но замешкался; любитель театральных эффектов, он задал мальчику свой сакраментальный вопрос: «А ты танцевал когда-нибудь с дьяволом при свете бледной луны?». (В этот момент его соучастник велел Брюсу бежать). У Джокера с его змеиными повадками и шипящим голосом нет никаких популярных фрейдистских оправданий для злодейства, его зло беспричинно и безмотивно, хотя к Бэтмену у него имеется личный счет: пытаясь скрыться от него при ограблении на химическом заводе, Джек упал в чан с кислотой – хотя Бэтмен пытался его спасти. Под воздействием химикалий его кожа стала

мертвенно бледной, а губы ярко-алыми, волосы позеленели. Клоунский вид (в одной из версий) подвигнул Джека взять себе псевдоним Джокер и совершать преступления, обставляя их шутками и каламбурами.

Джокер впервые появился в печати в 1940 году, в первом выпуске комикса «Бэтмен». Создатели Джокера Боб Кейн (художник) и Билл Фингер (автор текста) сотворили его по образу актера Конрада Вейдта «с застывшей улыбкой на лице» в фильме «Человек, который смеется» (1928) - экранизации романа Виктора Гюго. В дальнейшем им помогали многие соавторы, в том числе Джерри Робинсон, который претендовал на авторство в создании этого образа. «Мне нужен был злодей, - вспоминал Робинсон, - с атрибутом, в котором чувствовалось бы противоречие в терминах – качество, свойственное, на мой взгляд, всем большим персонажам. Чтобы сделать моего героя отличным от других, он должен был обладать особым юмором. Так я подобрался к его прозвищу. <...> Я стал раздумывать над его именем, и в голову мне пришло: «Джокер»! – по ассоциации с джокером, изображенным на колоде карт. И я вскричал: «Эврика!», потому что одновременно нашел и образ, и имя» (Robinson). Джокер, несмотря на эксцентричность, все же оставался психически здоровым, но только до начала 1970-х годов, когда в обиход комиксмейкеров вошел термин «преступно безумен».

Характерен в этом плане и сиквел «Бэтмена» - «Бэтмен возвращается» (1992), снятого тоже Тимом Бёртоном. Завязка фильма – пародия на соответствующий эпизод историй о Супермене, родители которого отправляют младенца на Землю, чтобы спасти его от грядущей катастрофы на планете Криптон, и с тем, чтобы он поставил свои способности и заложенные родителями знания на службу землянам. Как уже отмечалось, это парафраз истории ветхозаветного Моисея. Теперь же в фильме Бёртона богатые родители Освальда Кобблпота, будущего суперзлодея Пингвина (Его роль играет Дэнни ДеВито), чтобы избавиться от уродливого отпрыска (у новорожденного ласты вместо рук),

безжалостно сбрасывают его вместе с коляской с моста в реку, и он попадает в подземные сточные воды Готэм-сити. Роль дочери фараона (как в истории о Моисее) или добросердечной четы Кентов (как в комиксе о Супермене) теперь исполняют пингвины из канализации, а злобность и мстительность Освальда Кобблпота, объявившегося в городе через 33 года (в чем нельзя не усмотреть известную аналогию), чтобы захватить в нем власть, легко объяснить с пародийно подразумеваемых позиций вульгарного фрейдизма. (Далее по сюжету Пингвин планирует, уподобляясь ветхозаветному царю Ироду, похитить всех детей-первенцев Готэма). Таким образом супергерой и суперзлодей имеют общие корни, только траектории их судеб расходятся в силу случайных жизненных обстоятельств, но каждый из них мог бы занять место другого.

В 1994 году режиссер Алекс Пройас снял фильм по мотивам графического романа Джеймса О'Барра «Ворон». Это история о том, как банда негодяев во главе с Топ-Долларом (Майкл Уинкотт) зверски изнасиловала молодую девушку Шелли Вебстер и убила ее вместе с ее другом, рок-гитаристом Эриком Дрейвеном (Брэндон Ли). Год спустя мистическая птица - ворон вернул Эрика с того света, и тот, как ангел-истребитель, вышел на тропу мщения. Осуществляя свою миссию, Эрик ритуально красит лицо белой краской, обводит глаза черным, а рот – кроваво-красной помадой, придавая ему форму зловещей «улыбки» Джокера⁹. Таким образом, через маску персонажа символически уравниваются герой и суперзлодей. Но к тому моменту, когда миссия Эрика завершена, краска стирается, и его лицо становится чистым,

⁹ Это так называемая «улыбка Глазго» или «улыбка Челси» — уродливые шрамы на лице, оставленные ножом или другим острым предметом от уголков рта и почти до ушей. Способ нанесения таких ранений появился в Глазго в преступной среде, затем «улыбку» переняли футбольные фанаты Челси «Chelsea Headhunters». «Улыбка Глазго» часто встречается в живописных произведениях и в фильмах.

первозданным. Герой проходит «стадию зеркала», в терминологии Жака Лакана - структуру субъективности или парадигму Воображаемого, узнавание собственного отражения, которое помогает развить чувство собственной идентичности. Этот процесс иллюстрирует конфликтную природу «дуальных отношений», отношений между Воображаемым и Реальным. Волшебная птица – черный ворон служит проводником между двумя мирами – реальным и потусторонним, видимым и воображаемым. «Стадия зеркала» дает импульс агрессивному напряжению между субъектом и его образом. Чтобы разрядить это напряжение, субъект начинает идентифицировать себя с образом. В итоге в идентификации с двойником-отражением формируется его идентичность, он осознает смысл своего жизненного предназначения и пытается его выполнить.

Между героем и его зеркальным двойником может возникнуть и разлад, который ведет к корректировке действий и поступков.

Превращение из ученого, одержимого своим изобретением, в суперзлодея происходит с доктором Отто Октавиусом (Альфред Молина) в фильме «Человек-Паук 2» Сэма Рейми (2004). Под воздействием радиоактивных лучей при испытании его экспериментальной установки обаятельный ученый трансформируется в монструозного доктора Спрута, напоминающего космическую тварь с огромными щупальцами из триллера «Чужие» Джеймса Кэмерона. Однако не все человеческое в нем убито, он осознает меру спровоцированных им бедствий и в финале, увидев в «зеркале» поступков свой извращенный образ, свое «не-Я», жертвует собой, спасая город и его жителей, то есть возвращается к самому себе истинному. Но это происходит именно в финале, так что на протяжении всего фильма сохраняется природа жанра, ориентированного на тайну, приключение и противостояние супергероя и суперзлодея.

Типология суперзлодеев в универсумах комиксов не менее изощрена, чем типология супергероев.

Характерно, что большинство суперзлодеев отличаются не сверхъестественными физическими возможностями, а выдающимся интеллектом и сильной волей (как правило, волей к власти, к могуществу), либо уникальными способностями. Разумеется, среди них есть и отпетые негодяи, порочные типы, такие как Топ-Доллар из «Ворона» - наркоман и наркодилер, совратитель, безжалостный убийца, но и он является злодеем с «философией». Его идеофикс – мировой пожар, «чтобы боги нас заметили»; устройство хаоса, анархии, «ночи дьявола». Однозначные отвратительные типажи в коллекции суперзлодеев крайне редки: они малоинтересны, а потому строить на них сюжет, тем более с оглядкой на продолжение (а это закон существования комиксов), бесперспективно.

Один из первых в этой галерее – противник Супермена Лекс Лютор. В 2006 году журнал «Wizard» отвел ему 8-ое место в списке самых крупных злодеев в истории; по версии отечественного журнала «Мир фантастики» Лютор занял 5-е место в списке литературных и кинематографических безумных ученых. Изначально безумный ученый, он в дальнейшем превратился в беловоротничкового преступника, аморального бизнесмена. У него нет особых физических сверхспособностей; оружие Лекса Лютора – высокотехнологичные гаджеты, которыми он пользуется с хитростью и коварством ради достижения всевластия. В фильме «Супермен» (1978) Ричарда Доннера и в сиквеле «Супермен 2» Ричарда Лестера (1980) Лютора сыграл Джин Хэкмен. В фильме «Возвращение Супермена» (2006) Брайана Сингера роль отошла Кевину Спейси.

Киноверсия «Бэтмена» Тима Бёртона 1989 года вывела фильмом-комиксы из гетто низкобюджетных B-movies (бюджет в 35 млн долларов окупился более чем в 12 раз) и положила начало настоящей эпидемии бэтмании.

В 2008 году постановку комикса «Невероятный Халк» американские продюсеры доверили иностранцу, французскому Луи Леттерье. За основу была

взята теленовелла Билла Биксби и Лу Ферриньо рубежа 1970—80-х годов. Новый Халк отличается от традиционных героев комикса тем, что он не тот человек, который надевает делающий его неуязвимым костюм и спасает мир. Когда простой смертный Брюс Баннер, разъярившись, превращается в огромного зеленого монстра, обладающего невероятной силой, это ему нравится. В этом смысле Брюс Баннер/Халк - наследник хрестоматийного пари, создания Франкенштейна Мэри Шелли, которого в 1931 году изобразил на экране Борис Карлофф, а также добродетельный «доктор Джекилл», который сам себе нравится в ипостаси зловещего «мистера Хайда».

В сиквеле 2010 года режиссера Джона Фавро «Железный человек 2» доминантой характера Железного человека/Тони Старка становится характерная для постмодернизма самоирония, причем иронизирует он главным образом над собственным нарциссизмом, составляющим еще одну слабость супергероя и одновременно характерную черту художественного декаданса.

Подводя итог, можно сказать, что герои комиксов в свое время стали любимцами американцев, пережив вместе с ними Великую депрессию, Вторую мировую войну и «холодную войну» потому, что на них всегда можно было положиться. Теперь же сами они либо погрузились в собственные экзистенциальные проблемы, либо повторяют траекторию судеб деятелей итальянского Возрождения, которые, как писал А.Ф. Лосев, в результате стихийного человеческого самоутверждения прогрессировали от «юного» и «красивого» индивидуализма к жесткости и жестокости, что характерно для эпохи исторического слома.

6. Герой и его маска

Герой фильма «Маска» (1994, режиссер Чарльз Рассел) Стенли Ипкисс, мелкий банковский служащий, стоял на мосту, собираясь

броситься в воду, чтобы покончить счеты с жизнью после очередного унижения, постигшего его в ночном клубе, которым владеет главарь мафии. В эти минуты он заметил то, что показалось ему тонущим человеком, и не раздумывая прыгнул, чтобы спасти его. Но это была всего лишь выточенная из дерева зеленая маска. Маска, впрочем, не простая – маска Локи – бога, который меняет свое обличье, которого иногда называют «богом озорства». Вечером того же дня у себя дома Стенли примерил находку – и мгновенно превратился в полную себе противоположность, в настоящий сгусток озорной энергии – эксцентричного малого, слегка похожего и на Тень, и на Джокера. Маска, которая мгновенно прилипает к его лицу, делает Стенли одновременно и живым человеком, и «анимированным» карикатурным персонажем. (Чтобы сохранить пластичность поразительной мимики Джима Керри, пришлось воспользоваться не латексной маской, а гримом). Благодаря своей находке Стенли не только меняется сам, но может менять и предметы, преображая, к примеру, обычный воздушный шар в автомат Томсона и беря реванш за все нанесенные ему обиды.

«Маска» с ее карнавальным героем, эксцентрично изображенным Джимом Керри, снискала одобрение критики и была горячо встречена публикой, собрав в мировом прокате 350 млн долларов и таким образом став на то время самым прибыльным супергеройским фильмом после «Бэтмена».

В фильме «Сын Маски» (2005) Лоуренса Гутермана, сюжетно не связанном с «Маской», в начальном эпизоде, действие которого разворачивается в музее, экскурсовод рассказывает о легендарной маске Локи, «по-научному» объясняя, в чем заключаются ее магические свойства: она якобы освобождает подсознание, и человек, надевший ее, начинает действовать в соответствии со своей истинной природой. Это объяснение проливает свет на события «Маски»: застенчивый, скромный, невезучий банковский клерк Стенли Ипкисс скрыл свое физическое, публичное лицо

(Персону), но благодаря этому раскрыл свою Тень, то, что пряталось за повседневной маской, перекрывалось условностями, запретами, общепринятыми моральными нормами, законами, несовершенством человеческих возможностей. «Поразительно! С таким даром я могу стать... супергероем! Я могу бороться с преступностью, защищать невинных, строить мир на Земле!», с радостным удивлением говорит Ипкисс, и подтекст его слов таков: чтобы реально бороться со злом, следует решительно порвать с действующими в обществе нормами, ощутить в себе свободу. «Но сначала...», - добавляет он, и это значит, что не одни только благие дела на всеобщую пользу позволяет ему творить анонимность, обеспечиваемая этим карнавальным аксессуаром. Жанр комедии, выбранный создателями «Маски» и «Сына Маски», намекает на то, что они намеревались создать пародию на супергеройские фильмы, а заодно и комедию нравов, в той или иной мере высмеивающую положение дел в обществе. Комиксы, составляющие собственную вселенную и даже, как принято говорить, мультиуниверсум, куда входят печатные издания, кино- и телефильмы (игровые и анимационные), видеоигры и проч., неразрывной частью входят, с одной стороны, в современный быт, а с другой – в систему коммуникации и семью искусств.

Вспомним цитировавшиеся выше слова Умберто Эко: «Взрастая годами и умом, я, вероятно, воспринял Пикассо через посредство Дика Трейси». Комиксы о сыщике Дике Трейси создал в 1931 году Честер Гулд, а экранизировал их в 1990-м Уоррен Битти. Режиссер стремился максимально приблизить визуальный ряд фильма к картинам оригинала, прежде всего сохранив карикатурный образ персонажей и героически-романтический образ заглавного героя. Съемка с нижней угловой точки, контровое освещение или освещение сверху, ярко освещающее элегантно надвинутую на лоб шляпу-федору, но затеняющее лицо Дика – это однозначное указание на тип сверхположительного и загадочного героя.

Во времена Великой депрессии, когда американские города терроризировала организованная преступность, писатель и художник Честер Гулд задумал Дика как идеального неподкупного героя, который смог бы одолеть злых гениев гангстеризма вроде Аль Капоне или Диллинджера. Сюжеты для историй о подвигах детектива Трейси Гулд черпал из сообщений газет, и отчеты-комиксы о его удачных расследованиях впервые появились на страницах газеты «Chicago Mirror» - в Чикаго, тогдашней «столице» преступного мира.

Дик не стеснялся в средствах борьбы с преступниками. По мере развития науки и технологии, он обзаводился все новыми могущественными техническими средствами (вроде наручного радио и наручного телевизора), включая разработки космической отрасли, и при этом, будучи не супергероем, а исполняющим его роль человеком из плоти и крови, менялся сам. Например, в 1970-е годы у него появляются усы, волосы становятся (в соответствии с модой) длиннее, и к тому же он обзаводится юным помощником-хиппи.

В 1937 году «Republic Pictures» выпустила сериал «Дик Трейси» с Ральфом Бирдом в заглавной роли. Годом спустя вышел еще один – «Возвращение Дика Трейси». Потом последовали «Джи-мены Дика Трейси» (1939) и «Дик Трейси против «Крайм инкорпорейтид» (1941). Во время Второй мировой войны герой и его приключения отошли в тень, но уже в 1945 году Уильям Берк снял полнометражный игровой фильм «Дик Трейси» с Морганом Корнуэем в главной роли, который, впрочем, не стал событием в истории кинокомикса: это была, скорее, обычная криминальная картина. Фильмы о суперполицейском снимались ежегодно: «Дик Трейси против Бильярдного шара» (1946), а в 1947 на экраны вышли сразу две киноленты – «Дилемма Дика Трейси» и «Дик Трейси: Встреча с Ужасным». В последней ленте Борис Карлофф с неподвижным лицом и обведенными черными кругами глазами, с зубочисткой, которую он перекачивал во рту, играл нечто вроде пародии на своего персонажа из фильмов 1930-х годов о

Франкенштейне и его Создании, и этот образ был сам по себе маской, иронично указывавшей на то, что Ужасный – выродок рода человеческого и к тому же – игрушка в руках его хозяина-заказчика темных дел, доктора Томика. В 1952 студия RKO выпустила в кинотеатральный прокат старые сериалы. В 1977 году Ч. Гулд отошел от дел, над приключениями Дика Трейси продолжали трудиться Макс Алан Коллинз и художник Рик Флетчер, а после смерти Флетчера, с 1983 года авторство перешло к Дику Люгеру, который изобразил схватки знаменитого детектива с персонажами новой эпохи высоких технологий – такими, как видеопират Сплитскрин (Расщепи экран), компьютерный хакер Мемори Бэнкс (Банк памяти) и уважаемые беловоротничковые преступники-яппи Ап-урд (Карьерист) и Тренди Ли-мобиль (Движок-Нос-по-Ветру).

Однако почему все-таки Умберто Эко в романе «Таинственное пламя царицы Лоаны» устами своего героя и своего alter ego Джамбаттисты Бодони пишет о том, что именно через «Дика Трейси» воспринял живопись Пикассо? По-видимому, речь должна идти о кубизме, потому что именно эта творческая манера приходит на ум, когда смотришь на персонажей, придуманных Гулдом. Согласно «Манифесту о кубизме» (1912) французских художников Альбера Глеза и Жана Метценже, кубистское произведение есть концепция мира, созданная посредством знаковых кодов. В самом деле, эти выведенные на поверхность холста знаки, образующие особый код, позволяют проникнуть за внешность предмета к его сущности. Выворачивание формы параллельно плоскости картины создает игру внутренних и внешних поверхностей, выводит на поверхность затаенное и скрываемое.

Вот что писал о своих впечатлениях от первой выставки картин Пикассо в Москве русский философ Николай Бердяев: «Когдаходишь в

комнату Пикассо галереи С.И. Щукина¹⁰, охватывает чувство глубокого ужаса, то, что ощущаешь, связано не только с живописью и судьбой искусства, но с самой космической жизнью и ее судьбой». Ужас Бердяева связан не с техникой художника, а с той сутью, которая воплощена с ее помощью. И философ пишет далее: «Он, как ясновидящий, смотрит через все покровы. Еще дальше пойти вглубь, и не будет уже никакой материальности, там уже внутренний строй природы...».

Уоррен Битти, старавшийся максимально приблизить визуальный строй картины к стилю комиксов Гулда, использовал его цветовую палитру (красный, желтый, оранжевый, зеленый, фиолетовый, синий) и павильонные декорации (органично вписав в пространство кадра рисованные задники), и образы персонажей. 21 персонаж фильма (У. Битти постарался вместить в фильм почти всех персонажей-злодеев, созданных Гулдом) – это целый паноптикум отвратительных гротескных монстров с многозначительными прозвищами: Флэттоп (Плоскостопие), Брау (Лбина), Моул (Муха), Родент (Грызун), Ичи (Чесотка), Студж (Шестерка), Прюнфейс (Слива), Липс (Губошлеп), Мамблс (Мямя) и т.д. Физиономии душегубов, насильников, воров, мошенников, на которых как будто отпечаталась формула преступной пораженности, выведенная Чезаре Ломброзо, красноречиво говорят о том, что эта категория выходит за рамки нормы, а это в свою очередь в «черно-белом» раскладе 1930-40-х годов означало, что по справедливости и борьба с этими чудовищами может вестись с нарушениями правовой нормы. Уоррен Битти в своем фильме скрупулезно воспроизвел визуальные особенности комиксов Честера Гулда и вместе с этим передал его авторское послание. Подобно Пикассо, Битти

¹⁰ Первоначально известный меценат С. И. Щукин приобрел для своей коллекции в числе прочих произведений кубистические картины «Женщина с веером» и «Фабрика в селении Хорта де Эбро». Его собрание пополнилось в 1913 году, так что Бердяев, поместивший статью о Пикассо в журнале «София» в 1914 году, мог видеть довольно представительную экспозицию.

вслед за Гулдом вывернул наружу внутреннее содержание этих персонажей-злодеев, так что их лица уже трудно назвать масками, тем более что латексные накладки, не позволявшие проявиться мимике, не мешали: они подчеркивали неподвижность, застылость раз и навсегда определившегося набора жутковатых черт.

Прилипшие к лицам имиджевые маски политиков; ники, подчас замысловатые или автоироничные, под которыми пользователи выходят в Интернет; провокационные арт-акции, исполняемые в карнавальных костюмах, например, панк-группой Pussy Riot – все это свидетельствует об активной карнавализации современной жизни.

Самоназывание, создание имени, предполагающего определенный набор признаков, как миметическая процедура аналогично присвоению статуса искусства объекту самим автором как легитимизирующего его положение в среде современного искусства (чаще называемого сегодня contemporary art). Таким образом, это особый тип миметизма – средовой, как его обозначил философ О. Аронсон. Так или иначе, это – нон-классический – миметизм, то есть отображение реальности вне самого этого объекта, приобретающий вид мимикрии. Таким образом миметизм, отказ от которого принципиален для нон-классики, на самом деле не исчезает, он лишь видоизменяется. Мимикрия выступает как подлинность, маска становится лицом. Так происходит, например, с героем «Хранителей» (2009) Зака Снайдера (по мотивам графического романа Алана Мура и Дейва Гиббонса). Этого героя зовут Уолтер Ковач, но имя собственное знакомо немногим; его больше знают как Роршаха. (В 2012 году самое популярное американское периодическое издание комиксов, журнал «Wizard Magazine» отвел ему шестое место в списке самых лучших персонажей комиксов, между Джокером и Капитаном Америка). История его маски рассказана в графическом романе. В юности Уолтер работал у портного, где ему в руки попала необычная ткань, созданная супергероем Доктором Манхэттенем. Она состоит из двух слоев теплоизолирующего

латекса, внутри которых циркулирует темная вязкая жидкость, создавая эффект перемещающихся черных пятен на белом. Этот кусок ткани и становится маской Роршаха¹¹. Маска, в сущности, дает Уолтеру и новое имя. Герман Роршах – швейцарский психиатр и психолог, в 1921 году создавший психодиагностический тест для исследования личности. Тест так и называется – «тест Роршаха» или «пятна Роршаха». Человеку показывают таблички с непонятными силуэтами, с тем, чтобы он назвал свои ассоциации, вызываемые этими пятнами, по которым определяется тип личности. Уолтер называет маску «своим лицом» и таким образом предлагает своему визави самому решить, с кем имеет дело, а уже по его реакции определяет, с кем имеет дело он. Маска Роршаха вместе с тем задает особый тон и всему фильму, подчеркивая важность его психологического слоя.

Говоря о маске и карнавале, надо иметь в виду оборотную сторону карнавала – анонимность.

Одно из мощных современных неправительственных международных движений называется «Анонимус» (Anonymous); оно прокламирует анонимность, отсутствие лидера и свободу глобального «цифрового разума» в Интернете, но выплескивается и на улицы. Это многостороннее социально-политическое и эстетическое движение, члены которого, в частности, были активистами акции Occupy Wall-street¹². Карнавальная

¹¹ Маска Роршаха стала очень популярной: в Интернете можно найти множество рецептов ее изготовления и предложений о продаже.

¹² Ряд комиксмейкеров рассматривают это движение как акционизм – художественный акт в стиле панк, родственный, по словам одного из них – Мэтта Пиццоло, как «трансгрессивное искусство», комиксу. А потому в поддержку движения (в том числе материальную) решено было выпустить дорогое издание «Occupy Comics: Art & Stories Inspired by Occupy Wall Street» («Occupy комикс: искусство и истории, вдохновленные движением Occupy Wall Street»). Инициаторам проекта не удалось найти соответствующего издателя, и было решено создать компанию «Black Mask Studios» для распространения книги в Интернете.

философия этого движения символизируется флагом с изображением мужского костюма с вопросительным знаком на месте головы, а одним из символов сообщества стала маска Гая Фокса, широко разошедшаяся после выхода на экраны фильма-комикса голливудской компании «Warner Bros», поставленного австралийским режиссером Джеймсом МакТигом «V значит вендетта» (2005) по мотивам графического романа британского комиксмейкера, владельца издательства «America's Best Comics» (ABC) Алана Мура и его соотечественника, художника Дэвида Ллойда.

Характерно, что интрига фильма закручивается в здании телестудии. Телевидение – огромный аппарат нивелирования, уничтожения индивидуальности, включения массы телезрителей в виртуальное сообщество, в которое они вливаются, где они растворяются, попадая в зону определенных (за них) смыслов. Рассчитанное на огромный конгломерат потребителей, телевидение – наиболее консервативное средство массовой информации, опирающееся на всеобщую узнаваемость (по которой выстраиваются рейтинги медиа-лиц) и повторяемость. Не позволяя своим агентам меняться или развиваться, строго держа их в узде согласованного учрежденного образа, телевидение закрепляет за ними маски, одновременно лишая личности, индивидуальности, то есть, культивируя безликую анонимность. Готовность людей отказаться от своего лица иллюстрируют финальные кадры фильма «V значит вендетта», где на улицы Лондона 2020 года выходят тысячи людей в одинаковых масках, демонстрируя солидарность с анархистом, надевшим такую маску первым.

Главный герой фильма «V значит вендетта» Джеймса МакТига надевает маску реально существовавшего человека – Гая Фокса, не зачинщика, но волею судьбы наиболее прославившегося участника Порохового заговора против английского и шотландского короля Якова I в

1605 году. (Характерно, что впоследствии его имя Guy превратилось в имя нарицательное, значащее просто «парень», или «девушка», во множественном числе - «люди», придав ему особую массовидность и одновременно лишив индивидуальности – мало кто знает сегодня о происхождении этого слова). Главный герой появляется на экране в подчеркнуто театральном антураже, выходя на свет из проема в тесном переулке, в плаще, напоминающем бэтменский, и эффектно спасает девушку, устраивая затем «концерт» - взрыв здания лондонского суда Олд Бейли под аккомпанемент увертюры Чайковского «1812 год».

Маска Гая Фокса - застывшая, омертвевшая в бесстрастно бессмысленной улыбке. Критики терялись в процессе его идентификации; кто он – революционер-анархист, борющийся с тоталитарным режимом, или фанатик-террорист, готовый взорвать историческое здание вместе с теми, кто в нем и рядом с ним находится? Важно, что лица этого человека, которое, возможно, могло бы как-то прояснить ситуацию, зрители так и не увидят. А тот факт, что мы не видим шевелящихся губ человека, произносящего некие слова, вызывает подозрение в отношении субъекта, которому эта речь принадлежит. В самом ли деле это тот, кого мы видим, скажем, в центре кадра, или же за него говорит некто невидимый, находящийся за кадром? Не является ли и сам он подставным лицом, марионеткой в чужих руках или даже провокатором? Таким образом, возникает двойственность восприятия и, следовательно, отношения к персонажу.

Звук, который мы слышим, не видя его источника, называется акузматическим. Французский композитор и теоретик (не только музыки, но и кино) Мишель Шион, который ввел этот термин в киноведение, выводит его происхождение из названия пифагорейской секты; ее члены, подражая ученикам Пифагора, слушали своего учителя из-за скрывающей его занавеси, объясняя это тем, что вид говорящего извращает смысл произносимых им слов. (Так происходит, когда мы отвлекаемся от сути

звучащей речи, разглядывая костюм или причёску, например, человека на телеэкране). В главе «Тайная магия маски» в книге «Триалог: живая эстетика и современная философия искусства», касаясь проблемы масок, философ и культуролог В.В. Иванов, не без иронии называющий себя «отчаянным ницшеанцем», говорит: «Ницше намекнул на то, что философам нового типа будет «свойственно желание кое в чем оставаться загадкой», а несколько раньше он заметил, что «вокруг всякого глубокого ума постепенно вырастает маска, благодаря всегда фальшивому, именно, плоскому толкованию каждого его слова» (Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В., 2012, с. 40). Кроме религиозных и ритуальных практик принцип акузматике используется в процедурах классического психоанализа, где пациент скрыт от доктора и сам его тоже не видит. В кинематографе «акузматический учитель», как, говоря словами Шиона, «говорящая и действующая тень» (акузметр), открывает зрителю возможность сделать свои предположения относительно него. Акузметр наделяется магической силой и чаще выступает носителем зла, нежели добра; так или иначе – предстает фигурой амбивалентной.

Итак, поскольку лица мнимого Гая Фокса мы не увидим, в своих предположениях мы можем поспекулировать на экстрафильмических обстоятельствах. Диктатора, который управляет Великобританией 2020 года, зовут Сатлер. Он является народу как «Большой Брат» с огромного уличного экрана. Ирония в том, что его играет актер Джон Хёрт, исполнявший роль Уинстона Смита в экранизации оруэлловского романа «1984». Важно отметить, что диссидент Смит с его преступными мыслями оказывается сломлен Партией и предает себя самого и свою возлюбленную. Кроме того, такие свойства, как холодная жестокость V и его способность оставаться неуловимым отсылают к Джеку-Потрошителю, ставшему, как и он, персонажем еще одного графического романа Алана Мура (экранизированного в 2001 году).

Акузметр, по Шиону, - источник дисгармонии, напряжения, который обладает способностями всюду быть, все видеть, все знать, все мочь. Иначе говоря, это персонификация вездесущности, всевидения, всезнания, всемогущества. Однако ему не обеспечено одно важное супергеройское свойство: неуязвимость. Обладающий столькими качествами могущества субъект может быть подвержен разоблачению-дезакуматизации. Характерно, что чаще всего это происходит в столкновении олицетворенного всемогущества с наивной простотой, воплощаемой детством. Так, когда Дороти срывает занавес, из-за которого раздается громовой голос Волшебника Оз, на самом-то деле говорившего в микрофон, «великий и ужасный» теряет свой устрашающий пафос и признает, что он никуда не годный колдун. Детская наивность, восходящая к знаменитому выкрику «А король-то голый!», является самым испытанным средством расколдовывания масочных, то есть в определенном смысле фантомных персонажей. В фильме МакТига субститут наивной простоты ребенка выступает бескорыстное чувство - любовь, под влиянием которой «Гай Фокс» внезапно меняется, оставляя зрителя в недоуменном состоянии по поводу неизменности маски, прилипшей к лицу.

Во вселенной американских «масочных» супергероев один из самых ярких и актуализированных в последнее время – Бэтмен. Как уже говорилось выше, создатели не наделили его, в отличие от Супермена, сверхчеловеческими возможностями; Брюс Уэйн даже в костюме Летучей мыши может полагаться только на свой интеллект, свою ловкость и подручные технические средства. Для Брюса Уэйна его маска и вообще костюм Летучей мыши – напоминание о детских страхах, но, следуя завету отца, он пытается преодолеть страх, глядя ему в лицо.

Рождение маски показано в фильме Кристофера Нолана «Бэтмен. Начало». Фильм начинается с эпизода, в котором подросток Брюс Уэйн (Гас Льюис) играет в саду со своей будущей возлюбленной Рейчел (Эмма

Локхарт) – за несколько минут перед тем, как упасть в старый колодец с летучими мышами. Эта сцена встык монтируется с эпизодом в азиатской тюрьме, где Брюс знакомится с Анри Дюкаром (Лайэм Нисон), который становится его наставником, обучает искусству ниндзя и предлагает присоединиться к Лиге Теней. Совершив побег из застенка, Уэйн возвращается в Готэм-сити. Вскоре ему придется убедиться, что под личиной Дюкара скрывается бессмертный Р’ас Аль-Гуль (от арабского «Голова демона»), человек с множеством лиц. Теперь в его планах – уничтожение Готэм-сити, и это не пустая угроза: падение Рима, эпидемия чумы и великий пожар в Лондоне – дело рук его организации. Бэтмен осознает свое одиночество, свою отверженность. Но маска Летучей мыши лишь отчасти прикрывает его от враждебного мира; ее смысл в другом. Это символ победы Брюса Уэйна над своими детскими страхами. Он знает рецепт избавления от страхов: их следует пережить вновь. Поэтому он еще не раз вернется в пещеру с летучими мышами. Становясь на героический путь борьбы со злом, Брюс облачается в костюм Летучей мыши, интуитивно чувствуя в нем источник силы, вырастающий из слабости.

Костюм и шлем Бэтмена он разрабатывает с двумя верными помощниками – дворецким Альфредом (Майкл Кейн) и техническим гением из корпорации «Уэйн Энтерпрайзис» Люциусом Фоксом (Морган Фримен). В фильме «Темный рыцарь» (2008) Джокер цитирует известный афоризм Ф. Ницше: «То, что нас не убивает, делает сильнее». Эти хлесткие слова служат своего рода иллюстрацией к эпизоду из фильма «Бэтмен. Начало», где Брюс спускается в пещеру, где пережил детский страх, и встает в ожидании атаки летучих мышей. Смычка этих слов с этим их визуальным объяснением кроме главного психологического подтекста несет еще один смысл: Бэтмен и Джокер составляют единое целое.

В эпизоде решающей схватки Бэтмена и Джокера зритель ждет, что с воплощенным злом наконец будет покончено. Но Бэтмен, сталкивая Джокера с высоты, все же не дает ему упасть и разбиться, на что тот и

рассчитывал, говоря, что они не могут существовать друг без друга. Эту сентенцию можно понимать в метафизическом смысле (не бывает добра без зла), но есть здесь смысл и конкретный: Джокер – двойник Бэтмена, его второе «я», и смертельный расчет с Джокером был бы равен самоубийству. Оба они предстают перед нами в масках, но «маска» Джокера – это и есть его лицо, изуродованное неизвестно как и когда (сам он в разных случаях приводит разные объяснения тому, что его рот располосован в устрашающей ухмылке). Ему чрезвычайно важно, чтобы Бэтмен снял маску; он выдвигает это требование прокурору Харви Денту, шантажируя его крупными беспорядками в городе.

Экстериоризация зла, вынесение вовне дурных свойств и склонностей не помогло Брюсу Уэйну окончательно от них избавиться. Вспомним в связи с этим, что в новелле Р.Л. Стивенсона одному из «образцовых» классических двойников такого рода, доктору Джекиллу, создавшему свой негативный отпечаток – мистера Хайда, не удалось таким образом очиститься от скверны, что в конечном итоге привело к самоубийству, ибо никакого другого способа окончательно рассчитаться со злом в себе он не нашел. Соответственно внутренний раскол Брюса Уэйна/Бэтмена, его субъективное двойничество закреплено в его собственной двойной жизни – теневой и открытой и объективировано в нем и в его сопернике. Это, пользуясь определением А. Вулиса, «дуализм контрастов», который объективируется в нарочито внешних, «театральных» признаках персонажей.

В заключительной части трилогии «Темный рыцарь. Возрождение легенды» (2012) Нолан уже почти без иносказаний вышел на политический уровень, а противником Бэтмена стал вооруженный нейтронной бомбой анархист Бейн. Готэм-сити, который изначально в комиксах назывался Нью-Йорком, а затем получил особое имя и стал обозначением современного города вообще, на этот раз явно выступает в обличье Нью-Йорка, и взбунтовавшиеся массы выбрасывают из домов обитателей

роскошных апартаментов на Пятой авеню прямо-таки как во времена Великой Французской революции или Октябрьского переворота. Почти цитируя финальные эпизоды политического комикса «V значит вендетта», Нолан одновременно чуть ли не документально воспроизводит хроникальный материал эпизодов *Oscuru Wall-street*.

Бейн тоже постоянно ходит в маске, причем по необычной причине: она помогает ему вытерпеть невыносимую боль из-за травмы, полученной в тюрьме. Подобно тому, как маска Летучей мыши спасает Брюса Уэйна от болезненных воспоминаний, маска Бейна скрывает гримасу боли (что было бы признаком его слабости и уязвимости) и одновременно устрашает. Еще один характерный пример - оберштурмбанфюрер Карл Крёнен из кинокомикса Гильермо дель Торо «Хеллбой» (2004). Это inferнальный нацист-окулист, получивший дар бессмертия от внеземных чудовищ. Его лицо закрыто маской, тело упрятано в черный комбинезон, но этот камуфляж используется даже не для устрашения, а для сокрытия немощи: плоть Крёнена давно превратилась в сухой прах, жизнь в котором поддерживают магические заклинания. Характеризуя именно такого рода ситуацию, В. Бычков констатирует: «Маска маскирует наш внутренний мир, который может самопроизвольно прописаться на нашем лице» (Бычков и др., указ. соч., с. 45).

2. Вторая мировая война и патриотизм в комиксах

Как уже отмечалось, супергерои, сыгравшие свою заметную роль в период Великой депрессии, оказались актуальными и во время Второй мировой войны. Капитан Марвел на страницах печатных комиксов начал свою битву с нацистами и с их японскими союзниками еще до вступления США в войну после нападения японцев на Перл Харбор в декабре 1941 года.

В январе 1940 года компания «MLJ Publications» (впоследствии «Archie Comics») создала первого супергероя-патриота под именем Шилд (Щит), получившего сверхспособности под действием вещества с секретной химической формулой. Одетый в красно-бело-синие цвета государственного флага, он специализировался на борьбе с диверсантами и шпионами, пробравшимися в Америку. А в марте 1941 года появился самый известный защитник страны от внешнего врага – Капитан Америка. Вскоре к первым супергероям-патриотам присоединились мисс Виктори (мисс Победа), Пэт-патриот, Воюющий янки, Капитан Флаг, Минитмен и даже Дядя Сэм. Наряду с голливудскими кинозвездами герои комиксов со страниц печатных изданий помогали распространять облигации военных займов и вели активную патриотическую пропаганду.

Благородные чувства зачастую мешались с наивными, детскими представлениями о войне, какими они, судя по всему, и были у так называемого среднего американца где-нибудь в глубинке. Издательство «Marvel» живописало такие, например истории. Капитан Америка и его помощник Бакки, андроид Человек-Факел и его помощник Торо, Намор и Подводник в ходе своей борьбы с нацистами спасли жизнь английскому премьер-министру Уинстону Черчиллю, и тот предложил им объединиться в группу «Захватчики». В последние дни войны, когда Капитан Америка пытался остановить немецкий бомбардировщик, тот взорвался, и ударной волной героя выбросило в ледяные воды Арктики. Химическая формула «суперсолдат» сохранила его от смерти и тления до тех пор, пока он не был обнаружен Мстителями. В апреле 1945 года Человек-Факел в целях самозащиты застрелил Гитлера прямо у него в бункере, но сознание фюрера сохранилось как рассадник ненависти. Магнето попал в концлагерь Освенцим, встретил там свою жену Магду и бежал вместе с ней. Росомаха боролся в качестве спецагента в армии Канады. После победы некоторые члены группы Захватчиков и Легиона свободы объединились в новую команду – Эскадрон победителей.

Духоподъемная деятельность супергероев оказала благоприятное влияние и на саму индустрию комиксов. Если в 1936 году в США было только шесть издательств, выпускающих комиксы, то уже в начале 1940-х годов их насчитывалось более двух десятков. В 1943 году ежемесячно продавалось 25 миллионов копий, так что пришлось ввести специальные ограничительные меры для желающих пополнить ряды комикс-продюсентов из-за дефицита бумаги, вызванного войной.

Нельзя, однако, сказать, что эта чрезвычайно популярная продукция в массе своей отличалась высоким художественным и типографским качеством. Сюжеты комиксов были довольно примитивны, а рисунки не отличались изобретательностью и тонкостью исполнения. Тем не менее, в этом потоке случались и уникальные экземпляры, такие, например, как «Малыш Вечность» Отто Биндера и Шелдона Молдоффа, выпущенный издательством «Quality Comics», идея которого была – редкий случай – заимствована из кинематографа, из фильма Александра Холла «Пришел мистер Джордан» (по пьесе Гарри Сигалла «Небеса могут подождать»). Малыш утонул во время атаки на торговое судно немецкой подводной лодки, но его гибель была ошибкой небесной канцелярии. И чтобы исправить ошибку, Малышу подарили 75 лет новой жизни. Но если в фильме главный герой становился в новой жизни миллионером-плейбоем, то в комиксе он посылается на Землю с особой миссией: с помощью магического слова «Вечность!» и под эгидой того самого небесного «клерка», который допустил ошибку, он может вербовать любую историческую или легендарную личность, чтобы бороться со злом. Причем выбор Малыша подчас оказывается весьма причудливым: он, например, вызывает к жизни каторжника Жана Вальжана из романа Виктора Гюго «Отверженные» или ведьм из пролога к шекспировскому «Макбету». Подросток Малыш, своим задором и подкупающей непосредственностью напоминающий Желтого Малыша Ричарда Ауткотта, «прожил» на страницах комиксов долгую жизнь, претерпевал трансформации, получал

новые необычные способности, а также имя собственное, но так или иначе всегда обретал новую актуальность.

Сериальные экранизации комиксов 1940-х годов (либо кинокомиксы по оригинальным сценариям с известными супергероями, как было в случае с «Капитаном Америка») не стали крупными вехами в истории кинематографа. В фильмографии исполнителей ролей супергероев они тоже не остались теми событиями, которыми те могли бы особенно гордиться. Это были черно-белые сериалы из 12-15 выпусков (самые крупные серии – длительностью 25 минут, совсем редко 30, но чаще от 6 до 8 минут), которые демонстрировались наряду с хроникой и мультфильмами в кинотеатрах перед началом основного полнометражного фильма. Чтобы сохранить устойчивость зрительского внимания, каждая серия заканчивалась острым, напряженным моментом (cliffhanger), заставляющим аудиторию с нетерпением ожидать продолжения и, соответственно, покупать билеты на очередной просмотр.

На выпуске таких сериалов специализировалась компания «Republic Pictures», независимая корпорация, действовавшая с 1935 по 1959 год, но не только она, а и, например, «Columbia». «Republic Pictures» выпускала остросюжетные фильмы, более всего вестерны, среди которых оказалось немало тех, что вошли в золотой фонд киноискусства, а также разножанровые ленты категории «Б» и сериалы. Свою деятельность в освоении супергеройской темы компания хотела начать с сериала о Супермене, но не смогла достичь финансового соглашения с издательством «National Periodical Publications» (теперь известным как «DC Comics») и остановила свой выбор на «летающем» Капитане Марвеле, главном персонаже «Fawcett Comics». Кстати, к этому времени этот персонаж стал очень популярным, и по продаже графических комиксов даже в три раза превзошел Супермена. (Можно встретить утверждение, будто именно он стал первым экранным супергероем с его знаменитым волшебным паролем «Shazam!»; но все-таки его опередили Флэш Гордон и Мандрейк).

Режиссерами всех выпусков «Приключений Капитана Марвела» 1941 года стали Джон Инглиш и Уильям Уитни. Зрителей, конечно, привлекало чудо парящего в воздухе героя, который на самом деле скользил привязанным к тонкой проволоке, и разглядеть ее на экранном полотне было абсолютно невозможно. И наряду с этим «чудом» в кадре появлялась, к примеру, довольно безыскусно сделанная игрушечная модель автомобиля, въезжающая в подземный гараж, над которым приподнимались картонные ворота.

Надо заметить, что «двойного» героя играли два актера: атлетический Том Тайлер (снимавшийся также в эпизодических ролях в таких классических фильмах как «Дилижанс» Джона Форда и «Унесенные ветром» Виктора Флеминга) – в ипостаси Капитана Марвела и рыхловатый Фрэнк Коглан-младший в качестве Билли Батсона. Имевшиеся на тот момент в распоряжении производящей студии средства не годились для того, чтобы убедительно и гладко показать на экране превращение одной ипостаси персонажа в другую.

Самый патриотичный и беззаветно храбрый персонаж графических комиксов Капитан Америка, как ни странно, претерпел при перенесении на экран в 1944 году существенные изменения. Причины тут не идеологического, политического или художественного плана. Предполагается, что он просто занял место другого героя – Капитана Скарлетта, о котором собиралась снимать фильм компания «Republic», а сама история Капитана Америки с его военными приключениями на суше, на море и в воздухе обошлась бы слишком дорого в производстве. В результате исчез рядовой Стив Роджерс вместе со своим чудодейственным щитом, а вместо него появился окружной прокурор Грант Гарднер (Дик Пёрселл) неназванного американского города, вооруженный револьвером 38-го калибра. Вместе с ним исчез и Бакки, малолетний помощник Капитана, а на его месте появилась эффектная секретарша Гейл Ричардс (актриса Лорна Грей). Но главное – исчезли какие бы то ни было реалии,

связанные с войной, и вместо немецких шпионов и диверсантов на экране Капитан Америка воевал с гением преступного мира по прозвищу Скарабей.

Может быть, продюсеры экранного «Капитана Америка» в начале 1944 года уже жили предвкушением мирного времени, отчасти и потому переключились на «цивильные» приключения; зато 15-серийный «Бэтмен» в варианте компании «Columbia» (режиссер Ламберт Хильер), вышедший на экраны в 1943 году, был весь проникнут антивоенной патриотической пропагандой. Этот проект, принадлежащий категории «А» – из тех, о которых написал в своей книге «DC Comics. Шестьдесят лет всемирно любимых героев комиксов», посвященной юбилею издательства «DC Comics», историк комикса Лес Дэниелс, утверждая: супергерои – продукт своего времени, прежде всего предназначенные для дополнения и иллюстрации политических мифов 1940-х годов. «Идея супергероя, который отказывается от своей повседневной частной жизни и надевает костюм для борьбы с плохими парнями, особый резонанс получила в военное время. Костюмные персонажи стали одной из эмблем эпохи. В каком-то смысле они представляли Америку, они были самой Америкой» (Daniels, p. 64). Зритель мог быть спокоен; закадровый голос сообщает: «В глубине горы находится Бэт-пещера Бэтмена, вселяющего страх в преступные силы».

Бэтмен в исполнении Льюиса Уилсона как образ «самой Америки» - в высшей степени привлекательный, вальяжный красавец с безупречным пробором, который к тому же кроме беспредельной смелости и смекалки обладает чувством юмора. (Фильм вообще не лишен юмора и даже самоиронии. Например, Брюс Уэйн, возвращаясь домой, застаёт дворецкого Альфреда за чтением комикса о Бэтмене. А сам, просмотрев комикс, замечает: «Я тоже способен на необычные поступки!»). Трудно не усмотреть сходство этого победительного героя с тем, кто в послевоенные годы сменит на героическом Олимпе комиковых персонажей – Джеймса

Бонда в исполнении Шона Коннери, агента 007 на службе Ее Величества. В данном случае и миссия у них была одна и та же. Представляя Бэтмена и Робина, закадровый голос в начале фильма сообщает: «Они – яркие представители тех, кто любит свою страну и готов бороться с ее врагами до самой смерти».

Разумеется, глядя в прошлое из сегодняшнего дня, мы видим издержки военной пропаганды, в наше время представляющейся вопиющим образом противоречащей политической корректности, но в определенной степени оправданные экстремальными обстоятельствами.

Главный враг Бэтмена – руководитель японской шпионской сети Дака, личный эмиссар императора Хирохито, прибывший с целью установить в Америке «новый порядок». Дака, с помощью изобретенного им устройства зомбирующий американских ученых, чтобы поставить себе на пользу их знания, организовал похищение из секретной лаборатории радия, который он собирается использовать для изготовления атомного оружия. «Оно сметет все, что стоит на дороге к нашей победе!», - вещает Дака.

Даку играл актер Кэррол Нейш, специализировавшийся на изображении мужчин разных национальностей – индейцев, китайцев, итальянцев. Штаб-квартира Даки находится в Маленьком Токио, районе Готэм-сити, недвусмысленно намекающим на подобные поселения этнических японцев, которые реально существовали в Лос-Анджелесе, Сан-Франциско и Сан-Хосе. Почти все их население (в значительной мере это были граждане США) было интернировано в 1942 году. Знакомя зрителя с местом действия, закадровый комментатор сообщает: «Это была часть чужой земли, целиком перенесенной в Америку и известной под именем Маленького Токио. После того, как мудрое правительство заставило округлиться бегающие глазки япошек, она превратилась в улицу призраков». Диалоги сериала изобиловали шуточниками с неприличными намеками, обыгрывающими внешность и цвет кожи японцев, а также с

намекami на оправданность и справедливость депортации местного населения. Основная идея прочитывалась вполне отчетливо: только представьте, что было бы, если бы этнических японцев вовремя не отселили! Спустя десятилетия факт депортации Америка будет считать темным пятном своей истории, президент Рональд Рейган принесет пострадавшим официальные извинения, но следует упомянуть, что в те военные времена не одни только США поступали подобным образом. (Кстати, есть своя ирония истории в том, что студия «Columbia», где был произведен этот сериал, ныне принадлежит японской корпорации «Sony»).

ГЛАВА III

КИНОКОМИКС В ПОСЛЕВОЕННУЮ ЭПОХУ

1. Начало холодной войны и упадок кинокомикса

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

Окончание Второй мировой войны означало чуть ли не смертный приговор супергероям, которые оказались не у дел и стремительно исчезали со страниц печати. О психологическом состоянии их создателей, переданном своим персонажам, можно судить по фрагменту из анимационного сериала «Капитан Америка» 1966 года, когда этот герой был «возрожден» к жизни. Стив Роджерс, замороженный до лучших времен после того, как был утрачен секрет формулы чудодейственной сыворотки, придававшей ему сверхчеловеческие силы, проснулся через много лет после окончания войны и не может найти себя в новой жизни. Его почти единственное занятие – смотреть по телевизору военную хронику. На одной из этих «документальных» лент запечатлен и он сам в день Победы. Закадровый комментатор вещает: «Но почему в день Победы у него на лице шок, разочарование и паника?»

Многие издатели комиксов разорились, наиболее предприимчивые обратились к другим жанрам, таким как вестерн, мелодрама, научная фантастика, хоррор. К середине 1950-х годов практически только Супермен, Бэтмен и Чудо-Женщина продолжили свое более-менее благополучное существование. Но в этот момент история сделала очередной виток не в пользу супергеройских комиксов.

Одна из наиболее мрачных страниц истории американской культуры – эпоха маккартизма (десятилетие с конца 1940-х до конца 1950-х годов), характеризующаяся политическими репрессиями против тех, кого

обвиняли в антиамериканской деятельности, что привело к вытеснению из профессии многих внесенных в «черный список» независимо мыслящих сценаристов и режиссеров. Эта участь не обошла и комиксмейкеров; толчком к репрессиям против них послужила книга практикующего психиатра Фредрика Вертхэма «Соблазнение невинных», вышедшая в свет в 1954 году. В ней с позиций фрейдовского психоанализа, на основе нередко сфальсифицированных или неадекватно интерпретированных данных¹³, комиксы, в первую очередь супергероические, и все средства массовой коммуникации представлялись непосредственным источником детской и подростковой сексуальной распущенности, наркомании, алкоголизма и преступности. Вертхэм приводил многочисленные примеры насилия и жестокости на страницах комиксов – и таковых действительно было немало, но ведь встречаются они и в живописи, даже классической, и, разумеется, в литературе, и в кино. Но в целях ограждения детей от вредного влияния подобных эксцессов существуют различные, выработанные опытом столетий способы, самый простой из которых – классификация по возрасту. Вертхэм же требовал радикальной цензуры для всего контента комиксов. Книга спровоцировала тревогу в родительских кругах; на улицах зажигали костры из комиксов. Опасения за будущность детей побудила родителей требовать введения жесткой цензуры.

Отвечая на этот запрос, конгресс США провел слушания, по результатам которых выдвинул предписание для индустрии комиксов: навести соответствующий порядок. Напуганные перспективой жестких запретительных мер, в том же 1954 году комиксмейкеры добровольно приняли Производственный кодекс индустрии комиксов (Comics Code Authority, сокращенно ССА), который не просто в значительной мере напоминал Производственный кодекс Хейса, принятый в 1930 году

¹³ Например, в книге приводилась статистика увеличения общего числа преступлений в подростковой среде без учета роста народонаселения в стране.

Ассоциацией производителей и прокатчиков фильмов, но и был почти буквально с него списан. И подобно Кодексу Хейса, ставшему в 1934-ом неофициальным, но неуклонно действующим актом, ССА длительное время выполнял функции закона для всех, кто был связан с созданием и распространением комиксов во всех видах. Каждое печатное издание комикса должно было иметь на обложке подтверждение того, что оно проверено на соответствие Кодексу.

Преамбула этого документа гласила: «Американский комикс, достигнув возраста совершеннолетия, обязан осознавать всю меру своей ответственности», в том числе, опираясь на национальные традиции, как «уникальный и действенный инструмент воспитания и образования». Далее перечислялись требования и регламентации: не изображать преступные элементы вызывающими сочувствия и желания им подражать, не показывать процесс совершения преступлений и преступные схемы; госчиновники, полицейские, служители культа должны изображаться вызывающими уважение, а добро всегда должно торжествовать над злом. Запрещалось рассказывать о живых мертвецах (зомби), вампирах, каннибалах и оборотнях, а на обложках графических комиксов даже само слово «хоррор» объявлялось недопустимым. И, наконец, не могло быть и речи о физических уродствах, обнаженной натуре, религиозной и расовой вражде, а также о супружеской измене, насилии, сексуальных перверсиях и т.д.; исключалась реклама алкоголя и табака, азартных игр, оружия и пиротехники. Зато следовало подчеркивать ценность семьи и святость законного брака (Comics Code Authority, электронный ресурс).

Принятие этого Кодекса (ССА) положило конец «золотому веку» печатного комикса, в том числе «героического», однако окончательно покончить с супергероями он не смог. «Холодная война», начавшаяся в 1946 году, сопровождавшаяся гонкой обычных и ядерных вооружений, вызвала в мире массовый психоз. 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) – ученого-исследователя Роберта Брюса Баннера, подвергнутого гамма-облучению при взрыве бомбы, над созданием которой он работал. Брюс считался одним из самых блистательных умов, работавших над усовершенствованием ядерного оружия, но, подобно доктору Джекиллу, таил в себе яростного монстра Хайда, который вырвался на свободу, чтобы творить беспричинное зло. Хуже всего то, что, впадая в ярость, этот монстр не только обладает нечеловеческой силой, он вообще неуязвим, его практически нельзя уничтожить. Его сила прямо пропорциональна его ярости, а неуязвимость пропорциональна силе. Здесь на новом витке повторяется коллизия готического романа (например, «Франкенштейна» Мэри Шелли), предостерегавшего против свойственной Просвещению беззаветной веры в разум, который способен нейтрализовать эксцессы человеческой природы. Халк воплощает бессознательную агрессию, многократно усиленную научным потенциалом Брюса Баннера.

Так же как в годы Великой депрессии, американцам хотелось ощутить надежную защиту от ожидаемых ужасов, пусть даже в иллюзорной эскапистской форме победных приключений супергероев комиксов.

И неслучайно в конце 1950-х годов начался так называемый «серебряный век» комиксов. Правда, в этот период кинематограф не был способен адекватно воплотить на экране чудеса графических комиксов. В этом плане более адекватной формой их экранизации была анимация, и в 1966-67 годах на телеэкраны вышла целая обойма сериалов – мультипликационных комиксов: «Капитан Америка», «Халк», «Железный человек», «Могущественный Тор», «Фантастическая четверка», «Человек-паук».

В 1948 году студия «Columbia» запустила 15-серийный кинофильм «Супермен» (режиссеры Спенсер Гордон Беннет и Томас Карр). Пытаясь справиться с задачей изображения заглавного героя во всем блеске его

могущества, создатели сериала включили в него анимационные эпизоды, в которых Супермен, например, летал по воздуху. Как ни странно, семь лет спустя они не смогли повторить трюк с тросом, на котором летал Капитан Марвел. Возможно, это было одно из проявлений начавшегося упадка киноиндустрии. Кризис охватил все стороны кинопроцесса – производство, прокат, а также сказался на самой творческой атмосфере, и, стало быть, повлиял на художественную составляющую.

В 1949 году в русле антитрестовского законодательства Верховный суд США лишил производственные студии права владеть кинотеатрами. В результате крупные студии утратили возможность продавать кинотеатрам свою продукцию пакетами (эта система называлась «блок-букинг»), что в свою очередь сделало невыгодной для студий постановку дешевых «конвейерных» фильмов. Итогом стало резкое падение валового производства и падение прибыльности проката. Если в 1948 году было снято 488 фильмов, то в 1952-ом - 253; к 1954 году только 32% кинотеатров были прибыльными; число зрителей стремительно сокращалось: в 1946 году еженедельное число посетителей составляло 90 млн, в 1950-м – 60 млн, в 1960-м – 40 млн (Boddy, pp. 135-144). Ситуацию обостряли еще два мощных фактора. Если во время и сразу после окончания войны, располагая финансовыми средствами, люди имели ограниченные возможности их тратить (существовали лимиты потребления, в частности, на бензин и некоторые товары), посещение кинотеатра было источником доступного развлечения, на которое не жалели денег. В дальнейшем же возможности тратить деньги существенно расширились. Так, например, началось массовое переселение жителей крупных городов за городскую черту в собственные дома; американцы осваивали новый образ жизни в «сабурбиях», и это отрезало их от тех поселений, где имелись кинотеатры. Во-вторых, началось стремительное наступление телевизионной эры: в 1945 году в домохозяйствах США было 10 тысяч телевизоров, в 1950-м – 6 миллионов, а пять лет спустя – 30,7 миллионов. В 1950 году появилась

первая марка цветного телевизора. К 1 января 1950 года в стране работало 98 передающих коммерческих телестанций, к 1954 году их стало 233, а к началу 1960-го - 440. (The American Film Industry in the Early 1950s, электронный ресурс).

В числе «жертв» новой антитрестовской политики оказались сериалы, которые демонстрировались в рамках субботнего киносеанса, в том числе те, что снимались на основе комиксов. Чтобы выжить, киностудии начали предлагать свои услуги телекомпаниям. Киносериалы превратились в телесериалы. Телекомпании представляли им вечерний прайм-тайм, и они вытесняли кинофильмы, скупленные владельцами телекомпаний в архивах киностудий.

В 1950 году компания «Columbia» запустила последний кинотеатральный сериальный проект - 43-эпизодный сериал «Атомный человек против Супермена» (режиссер Спенсер Гордон Беннет), даже в эту кризисную эпоху привлекая значительную аудиторию. В роли Кларка Кента и Супермена снимался обаятельный Кирк Элин, Атомного человека сыграл Лайл Тэлбот. Коллизия сериала основывалась на страхах людей перед непонятной, но страшной атомной угрозой. Извечный враг Супермена Лекс Лютор превращался в Атомного человека, и фильм символически открывался атомным взрывом. Атомный человек шантажировал город Метрополис полным уничтожением; он изобретал разнообразные смертельные устройства, в том числе машину, способную расчленить человека до атомного уровня и затем собрать заново – там и таким образом, как будет угодно самому суперзлодею. Разумеется, Супермен каждый раз разрушает зловещие планы Атомного человека. Чтобы сконцентрировать свои усилия, ему достаточно переодеться – что он и делает «за сценой», например, прямо в редакции газеты «Дейли Плэнет», где работает его альтер эго Кларк Кент.

Год спустя на экраны вышел первый полнометражный (59 минут) черно-белый фильм о Супермене (и третий игровой проект) – «Супермен и

Люди-кроты» от компании «Lippert Pictures», с очень скромным бюджетом. Это был снятый всего за двенадцать дней на задворках студии кинотеатральный пилотный выпуск телесериала «Приключения Супермена».

Оригинальный сценарий написал Ричард Филдинг, режиссером стал Ли Шолем. 37-летний Джордж Ривз в образе Кларка Кента и Супермена был почти неразличим: атлетически сложенный, мускулистый, с квадратной челюстью, он был столь же внешне внушителен в качестве скромного очкарика-репортера, как и супергероя, к тому же очень серьезен и всегда решительно настроен. (26 лет спустя Кристофер Рив «разведет» две идентичности, вернув своему герою те характеристики, которые были привычны читателям комиксов). По-видимому, однообразие двух ипостасей объяснялось скудостью визуальных средств; в этом фильме Супермен даже почти не летал – об этой его способности зрители узнавали только со слов других действующих лиц. Он лишь взмывает вверх (на помочах), отрываясь от земли, и тут же скрывается в углу кадра.

В фильме обыгрывался еще один сюжет, подсказанный реальными страхами и настроениями американцев – о враждебных космических пришельцах или вообще о непонятных существах, якобы обитающих в недрах Земли. В одном из небольших городков, Силсби, рядом с экспериментальным участком нефтяной буровой установки на тротуаре поднимается чугунная крышка, и из-под земли выползают два невысоких лысых человечка с густыми бровями (надо сказать, что грим был довольно аляповатый). Один вид этих «радиоактивных» карликов пугает первого же местного жителя до сердечного приступа. Не меньше напугана и Лоис Лейн, прибывшая на место событий вместе с Кларком Кентом для освещения в их газете презентации самой глубокой в мире нефтяной скважины. Но для Супермена нет непреодолимых преград, и радиактивность ему не страшна. Кстати, это его экранное качество принесло немало хлопот актеру Джорджу Ривзу. Публика настолько уверовала в его неуязвимость,

что ему приходилось соблюдать особую осторожность в общении с людьми, особенно с любопытными подростками. Однажды один из них, встретив на улице «Супермена», выхватил отцовский трофейный пистолет и направил на него, чтобы проверить, как отскакивают пули от супергероя. К счастью, актеру удалось убедить мальчика не стрелять, чтобы не пострадали случайные прохожие. Этот эпизод из жизни показал создателям фильма, что со всякими суперкачествами следует быть осторожнее. Фильм изобиловал кадрами, где в Супермена стреляли – «свои» из ружей, люди-кроты из бластеров, он демонстративно подставлял атакующим свою грудь и пули действительно от него отскакивали.

В начале фильма зрителю представляют заглавного героя: сначала в облике Супермена, затем Кента Кларка и вновь Супермена – на фоне развевающегося национального флага, что, конечно, подчеркивало общую патриотическую направленность картины. Но патриотизм картины «Супермен против Людей-котов» вовсе не был, как случилось в фильмах военного времени, прямолинейным и узколобым.

В сущности, это был довольно прогрессивный по идеологии, выходящий из ряда фильм. Дело в том, что пришельцы из недр земных выглядели вполне безобидными и миролюбивыми. Это люди виноваты лишь в том, что они выбрались на поверхность – потому что нефтяники, выкачивая «кровь земли», добурились до их подземных нор. Они не несут с собой зла. Забравшись, к примеру, в детскую, где спала девочка, они дружески играют с ней в мяч – правда, мяч начинает светиться, потому что побывал в их радиоактивных руках – но ведь в том их вины нет. Зато обычные американцы предстают на экране злобными, нерассуждающими, не поддающимися на уговоры и трезвые аргументы людьми. Он вооружаются чем попало и организуют атаку на этих существ с детскими лицами. Одного из них ранили пулей, другого, загнанного собаками в сарай, чуть не спалили – бедняге удалось скрыться под землей. И только испытав на себе жестокую бесчеловечность, да и ради вызволения

товарища (Супермен доставил его в больницу, где ему сделали операцию), спасшийся из пожара «крот» приводит с собой еще двух вооруженных «котов», и они открывают стрельбу, едва не убив зачинщика преследований (Супермен успел закрыть его собой). В итоге, от «котов» никто не пострадал. Ну, а Супермен на протяжении всего фильма последовательно пытался погасить волну истерии, убедить горожан в том, что нельзя ополчаться против случайно оказавшихся на их территории носителей другой формы жизни, и получает за это град пуль. (Он же ассистирует хирургу на операции, потому что медсестра боится выполнить свой служебный долг).

К чести американцев надо отметить, что они не обиделись на столь нелицеприятное изображение сограждан; фильм успешно прошел в прокате и затем был продан на телевидение, открыв дорогу телевизионному сериалу о Супермене с Джорджем Ривзом, а за ним и множеству других. Правда, надо сказать, что на телеэкраны быстро отснятый сериал (первые 51 эпизода были черно-белыми, далее цветными) вышел с запозданием, только в 1952-53 годах, благодаря спонсору, который ранее помог осуществиться сериалу о Супермене на радио. Чем дальше, тем больше насилия было на экране, тем карикатурнее становились злодеи (Лекс Лютор в этом сериале не появился), в основном гангстеры. Подруга и коллега Кента Лоис Лейн показывает себя как честолюбивая журналистка, пытающаяся обойти его в спринтерской погоне за сенсациями. Что касается спецэффектов, то по-прежнему вполне насладиться видом летающего Супермена зрителям не удалось. Поначалу он, как в пилотном фильме, «взлетал» за рамку кадра на помочах, но после того, как это едва не кончилось печально для актера, было решено заменить их трамплином, с которого стартовал вверх Супермен. Иллюзия приземления достигалась, как правило, простым прыжком с лестницы.

Заключительный эпизод сериала «Весь этот блеск» («All That Glitters») заканчивался словами, содержащими, вероятно, больше иронии,

чем хотелось авторам. Это эпизод сна, в котором Джимми Олсен и Лоис Лейн обретают сверхспособности. Проснувшись, Джимми говорит Кларку: «Мистер Кент, вы себе не представляете, как это волшебно – быть Суперменом!». «И представлять себе этого не хочу», - отвечает тот. Можно заметить, что общий настрой сериала отличался от предыдущих проектов такого рода; в нем отразились определенные моменты, характерные для смены эпох.

2. Новая социальная реальность

Послевоенный период в Соединенных Штатах характеризуется не только внешними страхами и атомной паранойей; внутри страны начались и быстро приобретали широкий размах важные социальные перемены.

Начало «серебряного века» рисованных комиксов связывают с возрождением компанией «National Comics» своих героев конца 1930-х и объединением их в «Лигу справедливости Америки» во главе с Бэтменом и Суперменом. Конкуренцию ей составила команда, созданная Стэном Ли для компании «Marvel», которую он очеловечил дыханием реальной жизни. Эти герои призваны были решать типичные проблемы обычных людей и справляться с вызовами новой атомной эры. Мистер Фантастик, Невидимка, Человек-Факел и Создание действовали как единая семья, и успех в борьбе с суперзлодеями зависел от их сплоченности и взаимовыручки. Семья становилась оплотом противостояния угрозам внешнего мира. В этот период возникло новое понятие, обозначенное по языковой моде того времени (в речевом обиходе широко использовались словообразования, связанные с атомной тематикой), «ядерной» или «нуклеарной семьей».

Распространение такого типа семьи было связано с переходом от традиционного к индустриальному обществу. Речь идет о семье, состоящей из родителей (родителя) и детей, либо только из супругов, то есть,

максимум из двух поколений. При этом на центральное место выдвигаются «горизонтальные» отношения между супругами (представителями одного поколения), а не «вертикальные» отношения между родителями и детьми. Команда Фантастической четверки выражала глубинный смысл этого процесса. С одной стороны, она действительно действовала как единый семейный организм, где за каждым закреплена своя роль: Мистер Фантастик (Рид Ричардс) – авторитарная отцовская фигура; Невидимка (Сьюзен Штурм) воплощает материнскую нежность; Человек-Факел, младший брат Сью Джонни – «подросток в семье»; «Создание» Бен Гримм – по своей функции самый темпераментный и неуправляемый, немного наивный ребенок (хотя он вполне взрослый молодой человек, к тому же обладающий огромной физической силой). Домашний антураж использовался как идеологический инструмент утверждения экономической и политической безопасности на основе стабильности семейной ячейки. Однако, с другой стороны, Фантастическая четверка – всего лишь эрзац-семья: официальными узами эти люди связаны не были, а те, кто исполнял «роль» «детей», никакими кровными детьми старших героев не являлись.

Еще один фактор, связанный со структурой и социальной ролью семьи, - новое явление «тинейджера».

Это своеобразная отдельная социальная группа на определенной стадии возрастного развития (от 11 до 20 лет), порожденная изменениями в системе образования, семьи и в экономическом развитии. Большую роль в формировании идеологии тинейджерства сыграли философские идеи Айн Рэнд (Алисы Зиновьевны Розенбаум), выпускницы Петроградского университета, находившейся под влиянием философии Ницше. В 1924 году она уехала учиться в США, где и осталась, пыталась сделать карьеру сценаристки и актрисы в Голливуде, но неудачно, зато на писательской стезе она добилась большого успеха.

Айн Рэнд представила идеал самостоятельного, не ожидающего поддержки со стороны (в том числе государства) человека-индивидуалиста, живущего исключительно за счет собственных способностей и воли к достижению успеха. В крайней форме суть ее доктрины выразил главный герой романа «Атлант расправил плечи» (экранизированного в 2011 году Полом Йоханссоном) Джон Галт: «Никогда не буду жить ради другого человека и никогда не попрошу и не заставлю другого человека жить ради меня». Следует признать, что такие идеи привлекательны для переломного подросткового возраста, которому в заметной степени свойственна самовлюбленность, эгоизм и жажда личного успеха.

Размышляя на тему юношеского асоциального поведения, культуролог Джозеф Кэмпбелл пришел к выводу, что оно во многом определяется падением роли мифологии и связанной с ней ритуальной практики в частной и общественной жизни, которое наблюдается в современном обществе и непосредственно влияет на воспитание новых поколений. Исключение из школьных программ классических курсов, неосведомленность подростков в этой части, усугубленная акцентом не на гуманитарном, а на точно научном (сциентистском) знании, приводит, по его мнению, к отчуждению юношества от общества, выработке отдельной (нередко асоциальной) собственной морали и организованной по асоциальным нормам ритуально-инициационной практики молодежных группировок. В качестве альтернативы Кэмпбелл указывает на важную компенсирующую социализирующую роль современной мифологии. То есть, речь идет о «живом мифе», облеченном, в частности, в доступную и увлекательную форму комиксов.

Следует отметить, что в комиксах того периода идеи социального дарвинизма Айн Рэнд признательного отражения не нашли. Напротив, герой-тинейджер Питер Паркер (Человек-паук), поддавшись дурным чувствам (например, мстительности), показательным образом получает быстрое и очень тяжелое наказание (преступник, которому Питер,

разозлившись на своего начальника, позволил уйти, убивает его дядю Бена).

Признавая влияние комиксов в воспитании подростков, департамент здравоохранения, социального обеспечения и образования при администрации президента Ричарда Никсона в 1970 году обратился к Стэну Ли провести рекламную кампанию против наркотиков в изданиях «Marvel». Был придуман сюжет: друг Питера Гарри Осборн, пристрастившись к наркотикам, превращается в немощное существо, так что Человеку-пауку нетрудно было одолеть его отца, злокозненного Зеленого гоблина, просто предъявив ему его сына в столь удручающем виде. Цензура, руководствуясь нормами Кодекса, запретила печатать эти выпуски, но издательство запрет не исполнило, нанеся по нему тем самым сокрушительный удар.

Комикс при всех своих исторических трансформациях в массе своей в этическом плане консервативен (маргинально-радикальные графические комиксы появятся позднее, в 1970-х годах, а их аналогов в киноверсиях нет и до сих пор). Консервативность комикса объясняется вовсе не регламентациями Кодекса; она была ему свойственна как до принятия ССА, так и после прекращения его действия. Это свойство заложено на базовом уровне идеального американского характера, американского национального менталитета, сформированного исторически определенными факторами. Разумеется, оно поддерживается и коммерческими соображениями: кинокомиксы рассчитаны, как правило, на самую широкую аудиторию, на семейный просмотр.

Человек-паук (Питер Паркер) стал первым главным действующим супергероем-подростком; до 1962 года подростки были только помощниками супергероев (например, Робин при Бэтмене). Питер Паркер в определенном смысле идеальный (то есть отвечающий данному социологическому понятию) тинейджер: это одиночка, невротичный паренек, не только страдающий от своей изолированности, своей

неспособности увлечь девушку, которая ему нравится; он действительно «отчужденный» от общества герой, никогда не получающий награды за свои подвиги. Его невротичность не столько индивидуальный недостаток, сколько результат того, что мир отказывается признать его особенность как индивида. Здесь, думается, уместно вспомнить, что именно в это послевоенное время, в 1951 году Джером Дэвид Сэлинджер написал свой роман «Над пропастью во ржи», главный герой которого, семнадцатилетний Холден Колфилд осознает свою непохожесть на других и мучается этой непохожестью, нуждается в любви и заботе и не получает желаемого в полной мере, даже несмотря на то, что рос он в любящей семье. Роман был чрезвычайно популярен в широкой среде старшеклассников и студентов как раз потому, что терзания молодого Холдена были не индивидуальным недугом, а социальным синдромом, характерном для целого поколения.

Однако, имея в виду, на какие упрощения пошли создатели сериалов и фильма про Супермена, следует признать: экранизация комиксов про Человека-паука в эту кризисную для кинопроизводства эпоху была невозможна – технически проект был бы слишком сложен для воплощения. Поэтому только в 1967 году появился анимационный сериал, а первый игровой, «Удивительный Человек-паук» («The Amazing Spider-Man») – уже десятилетие спустя, в 1977-ом и совсем в другую социально-историческую эпоху. И все же телезрители без Человека-паука не обошлись: этот персонаж (частью в игровом виде, частью в анимационном) и раньше, в 1970-м году появлялся на телеэкранах – в эпизодах детского образовательного телешоу «Электрическая компания» («The Electric Company»), позднее переименованного в «Улицу Сезам».

Еще один важный социальный фактор эпохи – так называемый беби-бум.

В период между 1946 и 1964 годами в США родилось более 76 миллионов детей (это абсолютный мировой рекорд), поколение которых

получило обозначение беби-бумеров. (В дальнейшем страна жила будто по графику, заданному этапами жизни этого поколения: вот беби-бумеры пошли в детский сад, вот в школу, в университет, поступили на работу, завели своих детей и т.д. Особой вехой стало избрание в 1993 году беби-бумера на пост президента США – им был Билл Клинтон, родившийся в 1946 году).

Естественно, что родители беби-бумеров, пережившие тяготы Великой депрессии, Второй мировой войны, вынужденных экономических ограничений первых послевоенных лет, старались обеспечить своих детей всем самым лучшим. В результате уже в подростковом возрасте дети сделались важной когортой потребителей, в частности, приобретая около миллиарда печатных единиц комиксов в год. (Goulart, 1986, p. 293). В ответ на запрос изменился и контент комиксов: он был переориентирован не только на требования ССА, но и на запросы детско-юношеской аудитории, что зачастую не противоречило одно другому, совпадало. В свою очередь комиксмейкеры пытались найти пути компромисса; прежде всего это были определенные жанровые предпочтения – мелодрамы, забавные истории, истории о животных, которые могли заинтересовать детей. А заодно свою важную роль мог сыграть выбор семьи как целевой аудитории потребителей.

Одной из компаний, которая сумела добиться успеха несмотря на рестрикции ССА, стала открытая в 1941 году «Harvey Comics» (впоследствии «Family Comics» и «Home Comics»), которой руководил Альфред Харви Верникофф, сын иммигрантов из России. Альфред Харви был принципиальным противником Кодекса, его открытым критиком, но, работая там, где ему почти не было конкуренции - для детской аудитории (от 6 до 12 лет), преуспел в бизнесе. Еще до принятия ССА, в 1950 году он начал печатать антологию под названием «Семейные забавы» («Family Funnies»), где фигурировали маг Мандрейк и Флэш Гордон.

Следуя инструкциям Кодекса, Харви отказался от выпуска хорроров и нашел свой путь: сосредоточился на сюжетах, рассчитанных главным образом на девочек, с симпатичными, забавными персонажами-детьми – Горошинкой, Крошкой Одри, Малышкой Лоттой, дружелюбным призраком Каспером, доброй маленькой волшебницей Венди и т.д., населившими городок Харвивиль, с готовностью встречавшимися аудиторией беби-бумеров. В этих комиксах, несомненно воспринявших традиции как комиксов 1930-х годов о Супермене и Бэтмене, так и ранних «детских» комиксов, таких как «Детки Катценджэммер в школе», «Элли Слопер», «Отчаянный Десмонд почти преуспел», «Крошка Энни Руни», «Желтый малыш» и др., отражались консервативные взгляды эпохи, но в то же время они нередко разрушали принятые стереотипы, ненавязчиво вводя новые нормы образа жизни и общения. В этих комиксах рассказывалось о дружбе непохожих, странных детей, утверждалось право на то, чтобы быть особенным, вырабатывалась жизненная стойкость при возникновении трудностей, подчеркивалась значимость сотрудничества и коллективизма при решении проблем, а также неэффективность насилия, что особенно импонировало тем детям и подросткам, которые не отличались физической силой.

Историки комикса Кэти Мерлок Джексон и Марк Д. Арнольд отмечают: чтение не по принуждению старших, а ради собственного удовольствия приучало детей к чтению вообще, давало пищу для обсуждения с друзьями. И, кроме того, возможность самим покупать эти дешевые брошюры (десяток за один доллар) придавала им ощущение независимости, взрослости, самостоятельного выбора и решения, умение распоряжаться своими считанными центами, в конечном итоге – воспитывала независимость и чувство собственного достоинства, равноправного члена общества наряду со взрослыми.

В соответствии с меняющимся возрастом потребителей тематика и содержание предназначенных для них комиксов усложнялись: дети

учились на них улаживать школьные конфликты, знакомились с проблемами пола и расовых различий, получали навыки толерантного поведения и т.д. (Kathy Merlock Jackson, Mark D. Arnold, p. 8).

И вот еще один важный момент, отмеченный исследовательницей психологии девочек: в индустрии, где доминируют мужчины, комиксы Харви утвердили серии разных направлений, в которых блистали девочки и которые были предназначены девочкам. Это имело огромное социализирующее значение. «Не только возраст, но и пол заведомо обеспечивают девочкам более низкий социальный статус, чем у мальчиков. Культурный стереотип отводит им низкое положение в социальной иерархии, считая их нестоящими пристального внимания» (Цит. по: Kathy Merlock Jackson, Mark D. Arnold, p. 12). Но благодаря комиксам Харви девочки обретали самоуважение и чувство достоинства наряду с мальчиками – позднее из них вырастут поборницы женского равноправия. Еще один пример – Крошка Лотта, большая любительница поесть. Отец пытается отучить ее от этой привычки, но напрасно. Толстушка Крошка Лотта не становится объектом насмешек со стороны своих друзей; напротив, ее внушительный вес помогает ей стать маленькой супергероиней, она помогает своим соседям-подросткам, например, неуклюжему очкарику Джеральду, решает криминальные загадки и ловит воров, становясь помощницей полицейского департамента. Читая комиксы про Лотту, девочки проникались идеей, что не надо стыдиться своей нестандартной внешности, следует быть довольной собой и использовать свои особенности во благо себе и другим. Одним из самых популярных маленьких героев был Ричи Рич, «самый богатый мальчик на свете», родители которого отличались редким благородством и пониманием детской психологии. (В 1982 году вышел анимационный сериал «Ричи Рич», а затем последовала игровая экранизация Дональда Петри в 1994 году с ребенком-звездой Макколеем Калкином). Деньги не есть самоцель, учили эти комиксы; они только средство для того, чтобы помогать другим.

Возможность не думать о хлебе насущном открывает возможность сконцентрироваться на более важных вещах: человеческих отношениях.

Все эти смыслы накрепко связывались в индивидуальном сознании беби-бумеров с комиксами, создавая почву для будущего восприятия как печатных комиксов с более серьезным содержанием, так и, конечно, кинокомиксов.

Графические комиксы, кинокомиксы и телевизионные сериалы создали огромную, всепроникающую вселенную, окружавшую американцев с самых детских лет и сопровождающую по жизни в дальнейшем¹⁴. В середине 1950-х годов в массовый обиход вошло понятие «поп-арт» - направление в искусстве, ориентирующееся на образность, создаваемую средствами массовой информации и рекламой. Поп-арт наложил особый отпечаток на повседневный быт, стиль общения, более всего молодежного. Одной из своих эмблем поп-арт выбрал комикс, тиражируя его образы и стили в произведениях искусства столь широко, что само направление иногда называют «культурой комиксов».

Сферы применения поп-арта чрезвычайно расширились за счет торговли и рекламы. Не только произведения искусства, но телереклама, оформление витрин, плакаты к фильмам и театральным постановкам, книжные обложки, упаковки различных товаров с изображением Супермена, Бэтмена или Человека-паука с детства окружали американцев, превращаясь в обжитую среду обитания. Став родителями, а затем дедами и бабушками, они, во-первых, продолжали оставаться потребителями

¹⁴ Здесь уместно отметить, что сегодня сфера охвата населения комиксовой продукцией чрезвычайно расширилась. В 1996 году открылась новая страница в истории комикса – компания «Marvel» приступила к выпуску онлайн-продукции, отправляя на различные принимающие мобильные устройства типа iPad iPhone, Android и т.п. оцифрованные копии материалов из своих архивов. За период менее чем два года (с апреля 2010-го по март 2012 года) компания «ComiXology», лидер провайдеров цифровых комиксов, зарегистрировала свыше 50 миллионов скачиваний.

комиксов – только, конечно, взрослых, а во-вторых, вспоминая свои детские годы, приобщали к комиксам новые поколения, таким образом устанавливая связь между представителями разных эпох, передавая этические ценности, которые лежат в основе комиксов как консервативного вида искусства и коммуникации.

Но комиксы никогда не были стагнирующим искусством, который мог бы легко законсервироваться, закоснеть как в художественном, так и в социальном планах. Достаточно сказать, что деятельность такого издательства, как «Harvey Comics» изнутри разрушала политику Кодекса, подготавливая потребителей комикса к переменам в обществе. Но это было встречное движение: существовали и более общие и веские причины, благодаря которым Комикс утрачивал свою значимость.

3. Кинокомикс и эстетика кэмп

Официально Кодекс не отменялся и сохранял определенную силу вплоть до начала 1980-х годов (хотя в 1970 году был снят запрет на изображение вампиров и прочих сверхъестественных существ), но, подобно кодексу Хейса, постепенно утрачивал свою реальную действенность под влиянием тех изменений, которые начали происходить в обществе в 1960-е годы и которым сопутствовал резкий рост интереса к комиксу¹⁵. Поднявшаяся на Западе, в том числе в США волна демократического движения в корне изменила общественные настроения. Оценивая ситуацию по горячим следам и сосредоточившись на ее культурном аспекте, М.И. Туровская обратилась к анализу так называемых «неканонических» жанров, среди которых оказался и комикс, прежде

¹⁵ Издательство «Marvel» официально объявило о своем отказе от руководства нормами Кодекса в 2001 году, а «DC comics» – в 2011-м. На самом деле реальное отмежевание от этих норм произошло гораздо раньше, так что это уже был чисто символический жест.

удостаивавшийся в советском научном обиходе исключительно пренебрежительных оценок. Выше уже приводилось суждение М.И. Туровской о причинах «эпидемической моды» на комиксы в наиболее интеллектуальной части общества. Автор отмечала фактор компенсации невнимания к искусству в эпоху высоких технологий, разочарование в способности высокого искусства разрешить смысложизненные вопросы и романтизм, который неизбежно составляет свойство юношеского сознания. Кроме того, указывалось, что интерес к «примитиву» обостряется в переломные исторические моменты, когда жизнь сама «обнажает свою героическую романтику», а человек становится суверенным вершителем своей и общей судьбы. Но тот же интерес рождается и в прямо противоположной ситуации: «он возникает на выдохе, когда иссякли не только идеалы, но даже энергия протеста; когда видов на реальное переустройство нет и общество распадается на отдельных индивидуумов, когда не только герою, но даже и «антигерою» уже неоткуда взяться. А между тем место его остается вакантным и требует замещения. Тогда из «низкого» жанра берется взаймы его извечный герой, но не всерьез, конечно, а лишь как «отрицание отрицания», как циническое, пародийное замещение пустующего места героя. Тогда вступает в силу «остранение...» (Туровская, с. 91).

Таким образом, неканонический жанр массовой культуры - комикс - вписывается в панорамную картину многозначной социальной действительности, переходит границы «примитива», а интерес к нему становится свидетельством не только и не столько пассивного потребления бездумным массовидным субъектом, но и отражением стремления человека к активной жизненной позиции.

В 1966 году после длительного перерыва (предыдущий сериал «Бэтмен и Робин» был отснят в 1949 году) в эфир вышел первый эпизод нового телесериала «Бэтмен», снятый в стиле, которому Сьюзен Зонтаг в статье 1964 года дала название «кэмп» (от французского *se camper* –

держаться вызывающе, выпендриваться). Согласно ее концепции, кэмп – это «экстравагантный жест», особый частный код «ловкости и изворотливости» - то есть, как раз тех качеств, которые могли вывести комикс из-под давления жестких норм Кодекса.

Основное отличие кэмпа – искусственность и преувеличение, свойственные эстетике поп-арта, в частности, творчеству Энди Уорхола и Роя Лихтенштейна, в свою очередь использовавших образность графических комиксов. Сам термин «поп-арт» считается сокращением от словосочетания «популярное искусство». Однако есть и другая версия на его этимологии. «Поп» (pop) – короткое восклицание, часто встречающееся в филактерах комиксов, эстетика которых буквально взорвала Америку 1960-х. Надо сказать, что за два года до премьеры телесериала Энди Уорхол продюсировал и сам снял игровой фильм «Бэтмен Дракула», считающийся первой кинолентой в стиле кэмп, который автор называл «оммажем» бэтманиане. Таким образом, обходным маневром – через изобразительное искусство – кинокомикс обрел свою аутентичную визуальную форму, которая была характерна для цветистых графических комиксов 1930-х годов, эпохи палп-фикш, журнального чтива (в том числе криминального), печатавшегося на самой дешевой державшей цвет бумаге – пульпе. Это была новая эстетика технологической эры, эстетика ярких локальных красок вошедшей в моду пластиковой мебели и кричащего недорогого «шика».

Новый фильм выглядел как пародия на сюжеты о Бэтмене, пародия на главных героев, на их костюмы и атрибуты, на декорации, к которым привыкли зрители прежних сериалов и читатели рисованных комиксов. Это происходило буквально в соответствии с заключением М.И. Туровской о том, что ирония спустилась в «низкие» жанры. «Только очень предвзятый взгляд может не обратить внимания на то, что в этой суперпродукции с ее супергероем (имеется в виду Джеймс Бонд – Н.Ц.) все качества настолько

«супер», что приведены на грань пародии» (там же). То же самое можно сказать и о телесериале о Бэтмене 1966 года.

Сериал (120 эпизодов) шел в эфире 26 недель, завоевал огромную аудиторию и даже авторитетный журнал «Лайф» впервые вышел с изображением персонажа комикса - Бэтмена на обложке. Впрочем, говоря об аудитории, следует отметить, что определенная часть поклонников Бэтмена, увидев в обновленной версии всего лишь насмешку над любимым героем, не приняла этой новой формы. Зато у Бэтмена появилась новая когорта поклонников – те самые образованные слои, о которых писала в своей книге М.И. Туровская. Это были в большинстве своем молодые люди, студенты. Им показались близкими искусственность, стилизованность нарочито эстетизированного мира нового комикса, в котором отразилась та особая «чувствительность эпохи», которую, по словам С. Зонтаг, наиболее аутентично выразил кэмп, и живым наполнением которой было движение хиппи. Год выхода на экраны телевизоров нового «Бэтмена» - 1966-й - находится между годом официального рождения контркультуры хиппи и годом ее пика - так называемого «лета любви» в Сан-Франциско.

Движение хиппи (в более общем виде – контркультура) – эклектический набор мировоззренческих ценностей и фрагментов культурных традиций, заимствованных из разных, в основном архаических источников, таких как древнеиндийская философия, символизм тибетской «Книги Мертвых», ритуальная практика североамериканских индейцев и проч. Идеологический комплекс хиппизма на метафизическом уровне призван был отражать «мистическое сопричастие» (партиципацию) как стержня психологии человека в традиционном (архаическом) обществе. Продуктивный смысл этой идеологии – помимо ярко выраженного социального бунтарства, выразившегося в антивоенном и широком демократическом движении за права женщин, социальных и этнических меньшинств, в более общем плане заключается в преодолении

«атомизации», капсулированности личности, во включенности человека в исторический процесс и, таким образом, стимулировании его к активному ответу на актуальный исторический вызов.

В культуре хиппи было распространено иронично-насмешливое отношение к любым догмам как вторичному продукту реальности, считавшейся фантомной, призрачной. Их образ жизни напоминал «общество спектакля», приближался к бесконечному хэппенингу или другим формам театрализации быта, призывая всех разделить это веселье. «Веселые проказники» (друзья писателя Кена Кизи, автора романа «Полет над кукушкиным гнездом»), «Труппа Мимов», устраивавших уличные представления в стиле итальянской комедии дель'арте, призваны были «сделать общественным то, что было частным».

Пафос движения хиппи в определенной степени созвучен пафосу героического комикса, чья родословная уходит корнями в мифологию, далекое прошлое или экзотическую реальность дальних стран или космических пространств – виртуальную в своей практической недостижимости. Это не могло не отразиться на повышенном интересе молодежной аудитории к обновленному Бэтмену. В свою очередь бэтмания, подогретая телесериалом 1966 года, стала импульсом к созданию в том же году полнометражного фильма – «Бэтмен. Кино».

На волне успеха телесериала продюсер Уильям Дозьер решил пригласить на картину одного из постановщиков телеверсии – режиссера Лесли Г. Мартинсона и тот же актерский состав, собрав вместе четверку противников Бэтмена (Адам Уэст) – Джокера (Сисар Ромеро), Человека-Загадку (Фрэнк Горшин), Пингвина (Берджесс Мередит) и Женщину-Кошку (Ли Мериуэтер). Эта бесшабашная, пестро разряженная братия, изначально придуманная комиксмейкером Бобом Кейном, походила на пеструю группу клоунов или на бродячую группу хиппи вроде «Веселых проказников» или «Труппы Мимов». Сценарист Лоренцо Семпл-младший написал оригинальный эксцентричный сценарий с сюжетом, сохранившим

поэпизодную композицию телесериала, но доведенным до полного абсурда: суперзлодеи замышляют взять власть над миром, с помощью специального вещества-«дегидрататора» превратив в бесцветную пыль делегатов организации «Объединенный честный мир», в которой, понятно, угадывается Организация Объединенных Наций. Бэтмен и Робин «бросаются спасать людей, что они делали уже бесчисленное количество раз», как с веселой иронией комментирует закадровый голос.

Пародийная искусственность фильма прочитывается в аллюзиях на фильмы бондианы – франшизы, которая начала выходить в 1962 году. К фильмам о супершпионе Джеймсе Бонде отсылают уже титры в духе графического пролога Мориса Биндера к первым фильмам бондианы с представлением кашированных (будто снятых сквозь дуло пистолета) фигурок персонажей. Прозрачной пародией на бондовский дискурс является и сюжетная линия с ловушкой для Брюса Уэйна - Женщиной-Кошкой, которая обольщает его под видом «мисс Китки» - русской журналистки из советской газеты «Московская правда». В свою очередь Брюс в вечернем костюме обольщает ее лучшими приемами самого Бонда, и Адам Уэст перенимает в эпизодах с хитроумной притворщицей рисунок роли от Шона Коннери. Романтическая сцена в ресторане под музыку «Очи черные» - тоже пародия на типичный «русский» сюжет в голливудском исполнении. При этом, еще в титрах нацелив зрителя на непритязательное удовольствие и не более того, создатели фильма не собирались вводить серьезный мотив конфронтации супердержав, а даже напротив, были настроены чрезвычайно миролюбиво - неслучайно: с начала 1960-х годов между СССР и США наметилась политика разрядки (дейтант), направленная на снижение агрессивности противостояния стран социалистического и капиталистического лагерей. Недаром Уэйн говорит «мисс Китке»: «Этот ужасный занавес (то есть, «железный занавес» - Н.Ц.), разделяющий нас, совсем не нужен!». (Здесь, правда, следует заметить, что стереотипы «холодной войны» очень крепко сидели в умах, и

государственная политика в целом изменилась не слишком радикально. Это, разумеется, находило свое преломление в сюжетах комиксов. Так, например, по одной из версий, катастрофу, превратившую ученого Роберта Брюса Баннера в яростное зеленое чудовище Халка, подстроил его коллега Игорь, оказавшийся в первой анимационной версии комикса, вышедшего в том же 1966 году, советским шпионом).

Надо сказать, что с точки зрения стиля, фильм Мартинсона слишком стремится к откровенной кэмпизации (в нем все слишком «супер», как писала о подобных произведениях М.И. Туровская), даже если сами его создатели это не осознавали. А наиболее удачный кэмп, с точки зрения С. Зонтаг, как бы непреднамеренный, тот, что сохраняет определенную серьезность, «спокойствие интонации». В идеале кэмп – искусство, которое ставит целью быть серьезным, но не может быть воспринято серьезно теми, кто его «потребляет», потому что в нем всего «слишком». В зазоре между намеренной серьезностью и получившейся самопародийностью и рождается настоящий кэмп, значимость и художественная ценность которого состоит в *двойственности интерпретации*, возможности извлечь из произведения более глубокий смысл, нежели тот, что лежит на поверхности, и даже смысл, противоречащий тому, что считывается на поверхности. «Бэтмен» же 1966 года слишком ребячлив, слишком перенасыщен деталями, призванными впечатлить бурлескной бравадой, рассмешить – и только. Например, атрибуты Бэтмена: количество вещей с префиксом «бэт» здесь явно зашкаливает и рассчитано на эффект слишком часто повторяемой шутки, когда смешна не она сама, а именно ее повторение: кроме непрямого бэтмобиля, есть еще бэтвертолет, бэтлестница, бэткамера, бэтбумеранг, бэттрос и даже бэтнаручники, которые Бэтмен надевает на запястья Женщины-Кошки. Или взять костюмы персонажей в «кислотных» цветах, характерных для одежд хиппи: Джокер в привычных для него фиолетовом и красном, лиловый цилиндр на голове Пингвина, ядовито-зеленый костюм Человека-Загадки и другие яркие цвета в их вещественном

окружении вполне уместны. Но тут и Бэтмен ходит в щеголеватом лиловом костюме, фиолетовых сапогах и фиолетовом плаще с желтым поясом, а Робин – в золотом коротком плаще, красном жилете и зеленых шортах. В этих одеждах они, конечно, персонажи кэмп в его самом прямом смысле; однако такая одежда не подходит этим героям; она снижает их статус, их героичность и тем самым лишает той функции, с которой они изначально связаны в сознании зрителей, то есть разрушает гармонию мира комикса. (Правда, среди разных графических историй (spin-off) о Бэтмене есть и такая, где он называется «Красным капюшоном» - но там красный цвет вкупе с монашеским куколом по христианской традиции символизировал силу, мужество и справедливость и соответствовал возвышенной идее милосердного рыцарства).

Определенную избыточность, перенасыщенность кадра добавляло фильму и стремление его создателей акцентировать комиксовое происхождение картины - использование филактеров – письменных восклицаний типа «Бэмс!», «Бах!», «Трах» и т.д.

Так или иначе, с точки зрения эстетики кэмп этот фильм состоялся как социальный факт. Как пишет С. Зонтаг, «Кэмп – прославление «персонажа». <...> Что ценит глаз кэмп, так это целостность, силу личности. <...> На что отзывается кэмповский вкус, так это на бросающийся в глаза «характер». <...> Персонаж понимается как состояние постоянного пылания – личность, представляющая собой нечто неизменное и очень интенсивное» (Зонтаг, р. 58). В этом плане фильм в определенной степени выполнил свой социальный заказ на поддержание идеального героя-защитника. Более того, он решил еще одну и, пожалуй, более важную 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. Кроме всего прочего, кинокомикс на примере

«Бэтмена»-66 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.

Важно также добавить следующее. Технология «Бэтмена» 1966 года - квинтэссенция того, что Умберто Эко назвал главной пружиной популярности комиксов: сочетание привычного и инновационного. Знакомые нарративные элементы организуются в новый паттерн, который воспринимается как свежая артикуляция мифа. В этом плане Бэтмен как архетип проходит разные стадии эстетического воплощения – от бескомпромиссного борца с преступностью конца 1930-х - 1940-х – 1950-х годов до персонажа в стиле кэмп, а впоследствии – неоднозначного постмодернистского «Темного рыцаря» 1980-х и последующих годов.

4. От эпоса к роману

Характеризуя эпоху рубежа 1960-70-х и последующих годов, можно сказать, что в тот период 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 той же логике, переходит от присущей ему изначально мифоэпической формы к форме романной, как это описано в трудах М.М. Бахтина.

Следует отметить, что еще в 1962 году Умберто Эко писал о комиксах про Супермена как о синтезе мифоэпического и романного

повествования. Правда, Эко говорил о комиксе как жанре популярной литературы, служащем средством «манипуляции» и «контроля» над массами со стороны управленцев большого бизнеса и рекламных компаний. В современном индустриальном обществе, продолжает он, - «положительный герой должен воплощать в себе властные требования, к которым обычный человек стремится, но которым не может соответствовать» (Есо, р. 14).

На уровне повествования миф и роман – два диаметрально противоположных нарратива: в первом случае речь идет об истории, которая следует некоему установленному паттерну; во втором – события развиваются по своей индивидуальной логике. Супергерои комиксов изначально отвечают обеим формам нарратива: мифологический характер комикса предписывает ему быть архетипом, сводом определенных коллективных ожиданий, постоянным и эмблематичным. Но поскольку он поступает в продажу как «романный» продукт, предназначенный для публики, потребляющей «романы», то должен быть подвержен развитию, типичному для романских персонажей. В коммерческих целях, заключает Эко, приключения Супермена продаются «ленивой аудитории», которую отпугивает непредсказуемое развитие событий, требующее от нее слишком большого напряжения памяти и умственных усилий. Эко, однако, не учитывает здесь другой потребности читателя – ожидания новизны, новых поворотов известного сюжета. Именно эти новые повороты обеспечивают жизненность супергероев, отвечающих запросам своей эпохи и таким образом развивающихся вместе с ними. Однако эта «романная» сторона персонажей не отрицает их мифоэпического содержания.

Согласно концепции Клода Леви-Стросса, применительно к мифу нельзя противопоставлять некий исходный «оригинал» последующим вариациям; вообще некорректно по отношению к мифу использовать термин «исходный», «исходный» и т.д.; миф одновременно существует во всем корпусе своих вариаций, сохраняя свою идентичность до тех пор,

пока он воспринимается (узнается) как таковой. И в дальнейшем У. Эко пересмотрел свою концепцию на этот счет, указав на широкие возможности «эстетики серийных форм», цель которых состоит в том, чтобы обеспечивать «исторические конфигурации» в диалектике инновации и повторяемости. С этой точки зрения, отмечал он, именно на уровне мифа следует рассматривать ремейки и сериалы: «Каждая эпоха имеет своих создателей мифов, свое чувство священного... Отсюда проистекают интенсивное эмоциональное соучастие, удовольствие от повторения одной и той же неизменной правды, и слезы, и смех – и наконец, катарсис. И тогда можно предполагать наличие аудитории, которая способна подняться на уровень эстетики и судить об искусстве вариаций мифической темы» (Есо, 1985, р. 182).

В этом плане красноречива история Бэтмена, который представал и в виде бескомпромиссного борца с организованной преступностью, и комического персонажа в кэмповой версии телевизионного сериала и кинофильма, и – в рисованных версиях - как Бэтмен-тинейджер, Бэтмен чернокожий и даже Бэтмен-киборг, вплоть до сложного «Темного рыцаря» комиксов Фрэнка Миллера и фильмов по их мотивам – при том, что Миллер в данном случае говорил о возвращении к оригинальной версии образа героя. Недаром Алан Мур отозвался о «Темном рыцаре» так: «Да, Бэтмен все еще Брюс Уэйн, Альфред все еще дворецкий... И есть Робин и бэтмобиль. Все в точности такое же, и все совершенно другое» (Moore, p.18).

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.

Генезис комикса, восходящего к античной мифологии и американской социальной мифологии, которая продолжает твориться вплоть до нашего времени, определяет его особую природу. Здесь сочетается жесткая каноничность и пластичность живого искусства и постоянно развивающегося средства коммуникации.

Комикс уникален тем, что, пребывая в постоянном контакте со становящейся действительностью, практически с момента своего рождения находится в стадии «романизации», становясь все свободнее и пластичнее, меняясь вместе с действительностью как в плане языка, так и в смысловом плане, а также выходя из замкнутой национальной зоны в «разомкнутый» (по слову М.М. Бахтина) мир, в сферу межнациональных связей, впитывая в себя чужие влияния и, в свою очередь, передавая свой многосторонний опыт другим культурам.

Характерно, что в 1978 году, в пору очевидного «повзреления» в рамках комикса появилось новое явление – графический роман. В общем виде это определенный тип комикса, сравнимый по объему с книгой. Хотя этот термин применительно к некоторым объемным комиксам использовался и ранее, и обозначение «графический роман» еще в 1976 году значилось на трех публикациях: «Кровавая звезда» (Bloodstar) Ричарда Корбена, «Вперед и назад во времени» (Beyond Time and Again) Джорджа Метцгера и дайджеста «Чандлер: Красный прилив» (Chandler: Red Tide) Джима Стефанко, официальная дата рождения графического романа связана с публикацией книги-комикса Уилла Эйснера «Контракт с богом», основанной на воспоминаниях автора. Одним из наиболее известных в серии графических романов стало произведение Арта Шпигельмана «Мышь. История выжившего» (1986), в котором рассказчик выступает под маской Мыши. В этом же году вышел в свет графический роман Алана Мура «Хранители» (художник Дейв Гиббонс).

В «Хранителях» рассказывается история становления личностей героев, расследующих гибель своего коллеги-супергероя; их деятельность приводит каждого к отставке с государственной службы, что не останавливает Хранителей на пути к цели и помогает раскрыть заговор, осуществление которого привело бы к ядерной войне. В этом графическом романе отразился дух времени – последствия вьетнамской войны и президентства Ричарда Никсона, запомнившегося грандиозным политическим скандалом (Уотергейт). (Уотергейтский скандал создал важный прецедент: за историю США это был единственный случай, когда президент под давлением общественного мнения прижизненно досрочно сложил с себя обязанности). И, наконец, в том же 1986 году вышел в свет графический роман «Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера. Постаревший супергерой комикса – 56-летний Брюс Уэйн через десять лет после того, как снял костюм Летучей мыши, возвращается из добровольной отлучки, руководствуясь внутренним голосом, который внушает ему: ты нужен своему городу. Возвратившись, Брюс, попадает в более мрачную по сравнению с прошлым, дистопичную атмосферу Готэм-сити, целиком находящегося под властью криминалитета.

«Возвращение Темного рыцаря» открыло новую страницу в истории печатного комикса, представив 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.

Год спустя Миллер вернулся к этому герою вместе с художником Дейвом Маззучелли в графическом романе «Бэтмен. Год первый», успех которого даже превзошел успех «Возвращения Темного рыцаря». Издательство «DC», которому принадлежат авторские права на Супермена и Бэтмена, принялось усиленно разрабатывать золотую жилу: очередные романы о Бэтмене разных авторов стали появляться ежегодно; за два с

половиной десятилетия их вышло более двух десятков. Однако, несмотря на грандиозный успех, пионерские творения Миллера не были экранизированы в игровом кино, вышли только анимационные версии с использованием их сюжетов. Студия «AOL Time Warner», задумав перенести на экран «Год первый», пригласила для этой цели режиссера Даррена Аронофски, а сценарий предложила написать Фрэнку Миллеру. Неукротимая творческая фантазия Миллера увела его далеко в сторону от первоначального материала. Студия не одобрила слишком радикальный текст, и сценарий был написан заново уже Дэвидом Гойером, который опирался на другие источники – в основном на комиксы Джепа Лоиба «Долгий Хэллоуин» и «Темная победа».

Соавтором сценария, а также режиссером и продюсером фильма «Бэтмен. Начало» (2005) стал англичанин Кристофер Нолан, снискавший репутацию интеллектуального мастера сложносочиненного повествования. Этот момент стал поворотным в его карьере, как и в истории экранного комикса. Нолан придал известному, но ушедшему в тень герою актуальную значимость, и фильм не только стал популярным у зрителя, но и встретил единодушное одобрение со стороны критики.

Нолан сам писал сценарий вместе с Дэвидом Гойером. Он был решительно намерен стряхнуть с Бэтмена шелуху наслоений, демифологизировать его и представить в наиболее очеловеченном виде, соответствующем ситуации постмодерна с ее расбалансировкой ценностей и отказом от четкого разделения добра и зла. В 2008 году Нолан поставил сиквел – «Темный рыцарь» (такое обозначение Бэтмена впервые появилось в 1940 году). Картина снискала еще больший успех, заработала в мировом прокате более миллиарда долларов и получила восемь номинаций на премию «Оскар» и много других престижных наград и номинаций.

Отличие Бэтмена XXI века от давнего конкурента в соперничестве за первый номер в списке супергероев - Супермена выявилось с новой стороны: у Кларка Кента/Супермена нет ни психологической глубины, ни

двойственности, свойственной Брюсу Уэйну. Иконический кадр фильмов о Супермене – спускающийся с высот сверхчеловек к взвешивающей к нему в надежде толпе беззащитных людей, на которых падает его неземной свет; это мифопоэтический персонаж. Иное дело Темный рыцарь, которого некоторые критики сравнивали с Гамлетом с его бременем сомнений и нерешительности.

В фильме «Бэтмен. Начало» Брюс (актер Кристиан Бейл), разуверившись в целесообразности образования и бросив учебу в университете, присутствует на судебном заседании, где слушается дело о досрочном освобождении из тюрьмы убийцы его родителей. Исход дела предрешен заранее: судья подкуплен главой мафии. Но оправданный законом преступник не успевает насладиться свободой – его убивают прямо на пороге суда. Брюс случайно не становится убийцей сам – ведь он уже приготовил пистолет, но его опередили. Узнав обо всем этом, Рейчел (актриса Кэти Холмс), подруга детства Брюса говорит, что месть недостойна его. Действительно: месть – это архаический способ возмездия за преступные деяния; в цивилизованном обществе функция наказания передана государству. Но если у пострадавшего есть реальные причины не доверять государству? Если ему кажется, что только он сам и никто другой может найти и наказать виновного в его несчастьях? И сквозной мыслью фильма становится дилемма: мщение или справедливость? В решении этой дилеммы кристаллизуется личность Брюса, он нащупывает свою идентичность, которая не станет неким застывшим морально-этическим костяком, а будет меняться, строиться и в дальнейшем. Это довольно мучительный, но неизбежный путь для героя. Если в эпоху модерна «проблема идентичности» заключалась в том, чтобы раз и навсегда найденная личностная константа сохранялась в своей незыблемости, то в эпоху постмодернизма актуальными становятся способы избежать застылости, сохранить возможности путей саморазвития, то есть – индивидуальной свободы.

Личность постмодерна не есть некое гармоничное целое; она внутренне противоречива, расколота, фрагментирована. Но человеку это состояние некомфортно, и он пытается на свой лад изменить его, вернуть внутреннюю гармонию, поэтому можно говорить о кризисе идентичности. В течение десятилетий супергерои, пережившие детские травмы, справлялись с ними, превращая травмирующий опыт в позитивный через активное действие. Когда же Брюс Уэйн в отчаянии уходит, условно говоря, во «внутреннюю эмиграцию», это означает его капитуляцию. А его возвращение сигнализирует о том, что время прошлого Бэтмена позади, начинается новая эпоха, где ему если и можно действовать, то уже по другим правилам, а сам он утратил то ощущение всемогущества от осознания своей правоты, которое и делало его по-настоящему сильным.

ГЛАВА IV

ПОСТМОДЕРНИЗМ И ДЕКОНСТРУКЦИЯ СУПЕРГЕРОЯ

1. Новый социальный запрос и легитимизация комиксов в системе медиакультуры

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

Современную эпоху принято называть постмодерном, современную культуру – постмодернистской. Однако относительно того, когда эта эпоха сменила предшествующую, модернистскую, и, соответственно, когда сменилась культурная парадигма, единого мнения не достигнуто. Одни ведут ее отчет с 1960-х годов, ассоциируя с рождением постмодернистской архитектуры, другие относят эту веху к началу Второй мировой войны, связывая с ужасами нацизма, когда человечество ощутило себя в ситуации, которую сформулировал немецкий философ Теодор Адорно: писать стихи после Освенцима, после массового уничтожения людей – это варварство; третьи – к периоду окончания войны; хотя сам термин «постмодерн» возник еще в 1914 году для фиксации реакции на кризис модерна.

Если иметь в виду эволюцию комикса, то наиболее адекватно будет исчислять постмодерн, следуя концепции Н.Б. Маньковской, изложенной в монографии «Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс» (2009), с 1970-х годов. Именно в эти годы термин «постмодернизм» входит в широкий обиход благодаря книге Ч. Дженкса «Язык архитектуры постмодернизма» (1977), где автор декларировал основные принципы постмодернизма применительно к градостроительству, но вскоре их действие было распространено на все искусство и литературу.

Ведущая роль в преобразении комиксов принадлежала рисованному комиксу, прокладывавшему дорогу кинокомиксу. Новое время открыло

новую страницу в истории графического комикса. Фрэнк Миллер, Ли Кирби и Стивен Джей Дитко стали пионерами более серьезного способа сочинения комиксов, основанного на изначальном сотрудничестве художника и автора текстов (а не последовательного, как было преимущественно принято раньше). Роберт Крамб, Дэн О'Нейл и ряд других авторов, игнорируя предписания ССА, начали новую эру «подпольного» комикса, выполненного в экспрессионистской манере. С точки зрения содержания комикс стал ближе к реальности. От прежних героев оставались только привычные имена – вместе с одеждой и местом действия менялась их идентичность. Сверхспособности теряли свое волшебное происхождение; теперь они объяснялись научными факторами. Например, «кольцо силы», которое обеспечивает его владельцу контроль над миром – физическую силу, способность к левитации и разгадывать чужие злокозненные мысли – в комиксах Билла Фингера и Мартина Ноделла о Зеленом фонаре в эпоху «золотого века» питалось магией, а кольца членов этого вселенского братства в дальнейшем – это уже технологический продукт Стражей Вселенной (как, например, в фильме Мартина Кэмпбелла «Зеленый фонарь» 2011 года).

Истории настолько разрослись, что «DC», а затем и «Marvel» объявили о целой «Мультивселенной», разветвленной системе параллельных миров, и в каждой действовали одни и те же персонажи, с которыми могли происходить различные, противоречащие друг другу события. Характеры становились все более изощренно разработанными, супергерои приобретали черты людей сомневающих, ущербных; нередко их можно было причислить к категории антигероев, которых немало появилось в литературе и кинематографе тех лет.

Историк комиксов Питер Сэндерсон сравнил этот этап с французской «новой волной», которая ввела в обиход новый тип киноповествования и предъявила публике нового, неоднозначного героя (как, например, Мишель Пуакар в исполнении Жан-Поля Бельмондо в фильме Жан-Люка Годара

«На последнем дыхании», 1960). Но 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.

Поражение во Вьетнаме и Уотергейтский скандал поставили под сомнение само понятие патриотизма, и в результате даже патриот из патриотов Капитан Америка утратил свой энтузиазм, превратившись в разочарованного странника Номада. Можно сказать, что в жанре супергероического кино началась эра социального реализма. Тем не менее, следует отметить, что, вызревая внутри жанра, эта тенденция, подрывающая эффективность мифа супергероя, не могла стать стопроцентно всеобъемлющей и не затронула, например, такой оплот ортодоксального американизма, как Супермен. Утратив свой доминирующий статус в культуре, приобретающей все более многоцветный, фрагментированный характер, для огромной части зрителей миф сохранял свою терапевтическую функцию адаптации к реальности. Существование такого супергероя, как Супермен, лишённого ироничной или морально-неоднозначной окраски, отвечало запросу массовой аудитории на стабильность и ощущение спасительной укорененности в неоспоримых национальных устоях. Массовый зритель комфортно чувствовал себя, видя перед собой традиционное поле битвы между четко очерченным злом и столь же несомненным добром, которое всегда оказывалось сильнее. Психологически этот вид кинематографа оказывал на зрителя успокаивающее влияние, уберегая его от забот и волнений текущего дня, блокируя, говоря словами Фрейда, «цензурирующую инстанцию», уводя в псевдореальность, воспроизводящую хорошо ему знакомую, культурно освоенную ситуацию фронта. Эта псевдо- (или виртуальная) реальность не просто замещала, она оказывалась более «реальной», нежели подлинная за счет доступного, не отягощенного

«лишними» обертонами нарратива и впечатляющих спецэффектов, которые могла обеспечить новая технология.

Тем не менее, сама внутренняя логика супергеройского кинокомикса заставляла его персонажей соприкасаться с действительностью во всей ее сложности и неоднозначности, даже если на экране она представала под маской некой альтернативной реальности. В 1980-е годы две важные фигуры – Фрэнк Миллер, который написал и нарисовал комикс «Бэтмен: Возвращение Темного рыцаря» и Алан Мур, создатель «Хранителей» (оба 1986) обозначили новый важный сдвиг в истории комикса, установивший новый стандарт, поднявший новую волну «взрослого комикса». Третьей знаменательной фигурой в этом процессе стал Арт Шпигельман («Мышь. История выжившего»). Их комиксы издавались в виде книг и назывались «графическими романами», которые продавались в книжных магазинах в дорогих изданиях по довольно высоким ценам. В плане эволюции супергеройского жанра стало общим местом называть «Темного рыцаря» и «Хранителей» его постмодернистской деконструкцией.

Еще на рубеже 1960-70-х годов изменилась аудитория комиксов: эти издания стали читать выросшие прежние дети и подростки, воспитанные на комиксах; соответственно их запросам менялись сюжеты. В 1969 году вышел в свет последний 12-центовой комикс, в 1971-м году – последний выпуск 15-центового «Удивительного Человека-паука»; комиксы стали издаваться в «престижном» книжном формате (хотя, конечно, не исчезают и доступные каждому недорогие издания).

В художественном плане большое обратное влияние на эстетику комиксов оказал поп-арт, широко задействовавший в художественной практике такие артефакты, как реклама и упаковка, а также дешевые издания, в том числе комиксы. Рой Лихтенштейн, для которого (по его словам) живое дерево было не прекраснее газового насоса, нарочито использовавший уличное искусство, декларативно намереваясь сделать его «музейным», имитировал комиксы как «изображение изображения»,

уравнивая предметы обыденного обихода с «высоким» искусством, таким образом легитимизируя комиксы в этом статусе. А им, в свою очередь, оставалось этому статусу соответствовать.

Смены исторических эпох, не связанные с социальными революциями, происходят постепенно. Соответственно, постмодернистские явления в комиксе можно отметить и ранее, но в отчетливой форме они определились именно в это время. Вообще же проложить строгую демаркационную линию между модернизмом и постмодернизмом здесь особенно сложно, если не сказать – невозможно. Это касается как и умонастроения эпох – прежде всего, разочарования от прогресса и утраты веры в идеалы Возрождения и Просвещения, так и особенностей художественного стиля – таких, как саморефлексивность, амбивалентность, ироничность, пародийность, жанровая гибридность, смешение художественных языков, «высокой» и «низкой» культуры, традиций и инноваций. Речь, по-видимому, скорее должна идти о радикализации, доведении до предела некоторых эстетических приемов модернизма, переведении ужаса перед издержками прогресса в опыт игрового освоения реальности. Обратимся к примерам из практики кинокомикса.

Саморефлексивность. Это качество проявляется главным образом как своеобразная интертекстуальная игра, завязанная на отсылки к тому художественному корпусу, который может актуализироваться (и желательно, чтобы актуализировался) по отношению к данному произведению. Настоящий кладезь таких интертекстуальных отсылок содержится в фильме Зака Снайдера «Хранители». Например, в начале фильма мы видим афиши с обложками первых комиксов о Бэтмене, который, как и Хранители, принадлежит «вселенной» издательства «DC», а также афиши спектаклей, среди которых «Летучая мышь», опять же отсылающая к Бэтмену. У дверей оперного театра стоят трое: уважаемый мужчина, женщина и человек в ливрее, в которых можно

узнать родителей Брюса Уэйна и их верного дворецкого Альфреда. На первом плане - грабитель с оружием в руках, который должен был убить эту супружескую пару, но ему помешал Холлис Мейсон (он же Сова I). Ирония этой сцены в том, что останься его родители целы, Брюс Уэйн никогда не стал бы Бэтменом. В сюжетике «Хранителей» так и есть: место Бэтмена занял Человек-Мотылек, который одет в такой же костюм.

В том же фильме Зака Снайдера действие перемежается вставками, где молодой человек у книжного киоска читает комикс, и в кадр попадает его название – «История Черной шхуны». Это вставная новелла-притча графического романа о корабле-призраке и ее капитане, одержимом стремлением спасти близких людей. В печатной версии «Хранителей» эту новеллу читает юноша по имени Берни возле газетного киоска. В режиссерскую версию фильма вошла анимационная экранизация новеллы (в широком прокате фильм шел без нее, а она вышла отдельным изданием на DVD). Сюжет «Черной шхуны» удваивает и таким образом усиливает, а также окончательно проясняет главную коллизию фильма о напрасных стараниях радикального идеалиста Роршаха, пытающегося очистить мир от скверны.

Кроме таких особо значимых вставок, в «Хранителях» немало почти шуточных, но вполне осмысленных отсылок. Например, номер квартиры, из окна которой выбросили смертельно избитого Комедианта, - 3001, но одна цифра отвалилась и получилось «300» - таково оригинальное название предыдущего фильма Зака Снайдера (в нашем прокате «300 спартанцев»). В тот момент, когда в Нью-Йорке происходит взрыв, уничтожающий большую часть города, открывается портфель психиатра, беседовавшего в тюрьме с Роршахом. Код портфеля — 300, что опять-таки отсылает к этому фильму. По-видимому, и эти ссылки имеют целью не только напомнить зрителю, чем знаменит создатель фильма, но и подчеркнуть, что борьба Роршаха – это то же стояние в Фермопилах насмерть, неравная героическая борьба одного человека с огромной государственной машиной.

Частый случай отсылок к тем или иным сюжетным моментам, реальным или вымышленным именам, визуальным тропам и т.д. – выражение автором своего почтения, личного уважения или благодарности, иначе говоря, оммаж коллеге-автору или конкретному произведению. Так в экранизации комикса «Сорвиголова» режиссера Марка Стивена Джонсона последний в качестве еще и автора сценария отметил целый список людей, участвовавший в создании графического комикса. Автора текста Стэна Ли он снял в небольшом камео на перекрестке, а его фамилия прозвучала как имя клиента «Мистер Ли», который по бедности расплачивался с адвокатом за услуги свежими сазанами, которых сам ловил в реке. Один из лаборантов носит фамилию Кирби – это отсылка к художнику Джеку Кирби. Всего я насчитала семь имен, использованных в фильме, которые принадлежат создателям комикса. В фильме «Первый мститель» в кадр попали аптека «У Бруссарда», названная в честь сопродюсера Стивена Бруссарда, и табачная лавка «Эксельсиор» как привет Стэну Ли, некоторое время бывшему президентом компании «Marvel Comics», который выражал свое одобрением словечком «Excelsior!» (Превосходно!).

Кроме акцентирования важных для понимания моментов, кроме стремления оживить зрительское восприятие, такого рода аллюзии, эта игра приобретают чисто прагматический (коммерческий) смысл поддержания интереса к определенному герою, определенной франшизе, тематике и т.д., то есть выполняют роль рекламного промоушена.

Фильм «Железный человек 2» даже подвергся критике за то, что смотрелся как откровенная реклама следующего масштабного проекта от компании «Marvel Studios» – «Мстители» (2012) Джосса Уидона. Эта тенденция сохранилась и в дальнейшем. Возьмем фильм Шейна Блэка «Железный человек 3» (2013). Первые два фильма франшизы снимал режиссер Джон Фавро, а в третьей он выступил как продюсер и исполнитель роли Хэппи Хогана – бывшего телохранителя заглавного героя, перешедшего на службу к его подруге Перчинке Поттс. В одном из

эпизодов Хоган заявляет: «Я больше на тебя не работаю!», что несет в себе комический подтекст, намекающий на то, что теперь сам Фавро не является режиссером, и увязывает новый фильм с двумя предыдущими, незаметно подталкивая зрителя к тому, чтобы их посмотреть или пересмотреть. В другом эпизоде этого фильма новый знакомый Железного человека, подросток Харли Кинер (Тай Симпкинс) просит его: «Расскажи про Мстителей», в чем содержится и отсылка к предыдущему фильму с участием этого супергероя – «Мстители» (2012) Джосса Уидона, и нацеливание зрителя на ожидание нового сиквела. Такое взаимоувязывание фильмов в реестре одной студии становится почти традицией или правилом. Так в фильме «Росомаха. Бессмертный» (2013) Джеймса Мэнголда после заключительных титров идет эпизод, где прилетевшего из Японии Росомаху встречают Магнето и Профессор Ксавьер, как бы приглашая в следующий фильм франшизы «Люди Икс: Дни минувшего будущего» (2014).

Амбивалентность. Согласно постмодернистскому канону, разрушилась традиционная иерархия добра и зла, а мир в целом приобрел децентрированный хаотичный вид. Модернистские супергерои являлись воплощением «прометеевского идеала». Они часто характеризуются как «веберианские» типы, определяемые в духе теории харизмы и харизматичного лидерства Макса Вебера, согласно которой герой-лидер творит историю, меняя общество как пророк, шаман, маг, воин или революционер; как лишенный сомнений в своей правоте носитель добра. В эпоху постмодерна даже супергерои оказываются подвержены сомнениям, приступам уныния и страха, как, например, Бэтмен в качестве «Темного рыцаря» в фильме Кристофера Нолана 2008 года.

Эмблематичный образ создал Гильермо дель Торо в фильмах «Хеллбой» и «Хеллбой 2. Золотая армия». Хеллбой, первоначально рожденный фантазией комиксмейкера Мака Миньоле, - рогатое краснокожее исчадие ада, демон Анунг-Ан-Рама, воспитанный

американскими спецслужбами и решивший служить человечеству. Фильмический образ, который обаятельно воплотил на экране Рон Перлман, стал приобретать все больше чисто человеческих черт, начиная с любви к кошкам и пристрастия к шоколаду и заканчивая способностью дружить (с человеком-амфибией Эйбом Сапиенсом) и любить (экстрасенса Лиз, с которой он создает семью – вопреки «модернистским» канонам комикса). Хеллбою приходится пережить сложнейшую борьбу с самим собой в схватке с последним представителем его же рода Растительным Божеством, которого он убивает ради того, чтобы спасти от смерти чужого ребенка. Однако мать младенца не готова благодарить краснокожего дьявола; для нее он чудовище. Это заставляет симпатичного героя усомниться в правильности выбранного пути служения человечеству, и в такие периоды он перестает спиливать свои рога, что обычно делает ежедневно в знак отрешения от мира преисподней.

Но наиболее яркий пример – Судья Дредд (Сильвестр Сталлоне) из одноименного фильма Дэнни Кэннона 1995 года (по мотивам графического комикса Джона Вагнера и Карлоса Эскуэрры), называющий себя «уличным судьей». Действие фильма происходит в антиутопическом будущем, где правосудие осуществляется вооруженными судьями, которые сами разыскивают преступников, расследуют их дела, на месте выносят приговор, не подлежащий обжалованию, и приводят его в исполнение. Однако в этой версии заглавный герой в исполнении Сталлоне показался продюсерам и части зрителей слишком мягковатым. Поэтому в новой экранизации эпизодов комикса «Судья Дредд. 3D» (2012) Пита Трэвиса по сценарию Алекса Гарленда он в исполнении Карла Урбана с его угрюмой брутальностью, не снимающий маски, воплощает неумолимость Закона со всей жесткостью. По сути дела, Дредд – это антигерой, которому, однако, зритель должен симпатизировать подобно тому, как он симпатизировал таким персонажам, как социопат и борец за справедливость Трэвис Бикл (Роберт ДеНиро) из фильма Мартина Скорсезе «Таксист» (1976). Ключ к

этому образу Карл Урбан описал так: «обыкновенный человек, с героизмом пожарного выполняющий безумно трудную работу в расколотом обществе». Внутренний конфликт Джозефа Дредда заключается в коллизии между человеком, выносящим приговор, и человеком, приводящим его в исполнение; то есть судьей, выступающего от имени государства и общества, и палача, выполняющего кровавую работу.

Ироничность и пародийность. Суперзлодей, с которым приходится бороться Железному человеку в третьей части одноименной кинофраншизы, слишком, до пародийности похож на реального персонажа – Бен Ладена. Он же и главный враг графического Тони Старка во вселенной «Marvel» – Мандарин (Бен Кингсли), «потомок Чингисхана», человек с условной восточной внешностью, чрезвычайно напоминающий деспота Минга из первого супергероического кинокомикса «Флэш Гордон». Но тут хитроумно запрятана обманка. Мандарин, как он сам про себя ернически говорит, - «западная иконография злодея». Слишком легко видеть зло воплощенным в одной фигуре «другого», с которой можно справиться, сконцентрировав на ней всю мощь одиночного удара – этот просчет мстит за себя последующими драматическими событиями.

Смешение художественных языков. Как уже упоминалось, писатели-модернисты не чурались жанра комикса и даже такой авторитетный модернист, как Джеймс Джойс использовал игру слов, опираясь на рисованный комикс про Энни Руни и его экранизацию. Обновленный язык кинокомикса все чаще сочетает в себе черты коммерческого суперзрелища и авторского кино, «высокой» и «низкой» культур.

Характерным штрихом можно назвать такой факт: в 2000 году вышли на экран «Люди Икс» Брайана Сингера, где мужские роли мутантов были доверены не популярным актерам боевиков, а звездам Королевского Шекспировского театра Патрику Стюарту и Йену МакКеллену.

Взявшись за экранизацию «Мстителя» (2008), комикса классика жанра Уилла Эйснера, великолепный стилист Фрэнк Миллер вдохновлялся американской кино- и литературной классикой – композиционными решениями «Гражданина Кейна» Орсона Уэллса, застывшей атмосферой классического нуара, черными романами Реймонда Чандлера и ироничными новеллами О’Генри. В результате родился палимпсест – наложение нескольких прошедших эпох, отразившихся в эклектике костюмов, атрибутов и автомобилей, в то же время акцентированный характерными деталями, такими, как тренч и федора заглавного героя (Габриэл Махт) или нацистский мундир у его врагов – зловещего Спрута (Сэмюэл Л. Джексон) и ледяной блондинки Силкен Флосс (Шелковой нити), которую сыграла Скарлетт Йоханссон.

Ориентация на художественные стили прошлых эпох. Культурное наследие превращается в резервуар общедоступной информации, ставшей «третьей природой» человека постмодерна; излюбленным приемом художников становится обращение к эклектическому заимствованию артефактов, стилевых приемов различных эпох и персонажей.

В качестве красноречивого примера можно привести фильм Роба Боумена «Электра» (2005). Впервые Электра появилась в серии комиксов «Marvel» «Сорвиголова: человек без страха» в начале 1980-х годов, как мстительница, созданная Фрэнком Миллером на основе образа из древнегреческой трагедии. На киноэкране в исполнении Дженнифер Гарнер она впервые появилась в картине Марка Стивена Джонсона «Сорвиголова» в 2003 году. Электра становилась героиней многочисленных произведений на современном материале: пьесы Юджина О’Нила «Траур – участь Электры» о трагической судьбе трех поколений американской семьи Мэннонов, пьесы «Мухи» Жан-Поля Сартра и даже 19-го фильма бондианы «И целого мира мало» Майкла Эптида. В рисованном комиксе и в фильме по его мотивам Электра Начиос (Дженнифер Гарнер) наследует от античной героини только, пожалуй,

неистовую страсть к мщению, но в более усиленном модернизированном варианте, спровоцированным влиянием феминизма. (В печатной версии она и вообще наемная убийца). Кроме того, ей добавились кросс-культурные черты: владение восточными боевыми искусствами и навыки воинов ниндзя.

Интертекстуальные связи кинокомикса с его более ранними нарративными формами проявляются не только в самом очевидном – заимствовании персонажей, но и в стилистическом влиянии, причем обоюдном. Так визуальная стратегия «Города грехов» (2005) Фрэнка Миллера, Роберта Родригеса и Квентина Тарантино и «Мстителя» (2008) Фрэнка Миллера (впервые появившегося в графических сериях Уилла Эйснера), отличается демонстративной стилизацией изображения под комикс исходного графического романа, а стилистика последнего в свою очередь явно испытала на себе влияние фильмического нуара.

Совмещение классических и модернистских художественных приемов способно создавать свежий эстетический эффект (например, ретрофутуризм – изображение будущего глазами людей прошлого в оптике технологического прогресса). Так, например, «Первый мститель» (оригинальное название «Капитан Америка», 2011) Джо Джонстона в некоторых эпизодах снят оператором Шелли Джонсоном как будто оживший классический графический комикс с эффектом растушевки фона. А фильм целиком он снимал как выцветшее цветное фото с репродукциями фантастических дивайсов, будто изображенных ар-деко-футуристом.

Гибридность. Жанр фильма-комикса Найта М. Шьямалана «Неуязвимый», например, продюсеры определили как гибрид фэнтези, триллера, драмы и детектива. Гибридность присуща комиксу изначально: синтез рисунков и слов создает комплексный нарратив, который стратегически может использоваться в различных целях, от чисто развлекательной до идеологично насыщенной. Как пишет американская исследовательница Карен Некифэроу, «Гибридность медиума, стиля и

нарратива помогает истории и идеологии быть наиболее легко и целостно воспринятыми, то есть стать по-настоящему эффективным текстом» (Neskyfarow, электронный ресурс).

Стирание границ между искусством и неискусством.

В рамках рекламной кампании к фильму «Железный человек 2» дистрибьюторы открыли в Интернете сайт «Старк индастриз сегодня», предлагая желающим направить туда свое резюме на соискание должности. В ответ можно было получить ответ из отдела кадров с оценкой профессиональных качеств соискателя и подтверждением того, что его кандидатура будет рассмотрена.

Иногда промоутеры не боятся идти на значительный риск, стирая границы между вымыслом и реальностью и включая зрителя в фильмическую реальность, налаживая таким образом интерактивную связь с аудиторией. Так, в маркетинговой кампании фильма «Темный рыцарь» фанатам-поклонникам предлагалось сыграть в игру «Альтернативная реальность», решая задачи и подыскивая ключи доступа к эксклюзивному материалу по фильму за несколько месяцев до его выхода на экраны. В рекламной кампании фильма «Темный рыцарь. Возрождение легенды» использовалась так называемая «вирусная раскрутка». На официальном сайте фильма были выложены документы загадочного российского физика-ядерщика Леонида Павлова (в фильме он получил имя Леонида Павла, которого сыграл Алон Абутбул), якобы исчезнувшего из Челябинска и впоследствии запросившего политического убежища в США. Пользователям предлагалось найти ключ к этой информации, тем самым представив себя детективами типа Бэтмена.

Выход произведения, условно говоря, «на улицу» - явление не новое. Достаточно, например, вспомнить массовые походы советских зрителей в кинотеатры еще в 1930-е годы с транспарантами «Идем смотреть «Чапаева!» Но это были организованные, единичные мероприятия, не входившие в повседневную частную жизнь индивидов. Теперь выход

кинокомиксов в экстракинематографическое пространство выливается в то, что реальность комиксов становится для многих людей частью их личной жизни. Так, съемочная группа фильма «Новый Человек-паук. Высокое напряжение» в 2014 году (накануне премьеры) в полном составе решила поддержать акцию «Час Земли». Во время съемок они пользовались только многоразовой посудой, а напитки на площадку доставлялись только в стеклянной таре, в результате было сэкономлено 193 000 пластиковых бутылок — этим количеством можно окружить по периметру весь район Манхэттена. Кроме того, использовалось биодизельное топливо для генераторов и экологически безопасное светодиодное освещение, что помогло сэкономить до 80% электроэнергии. Благодаря этим и многим другим мероприятиям, направленным на бережное отношение к окружающей среде, фильм был признан одним из самых экологичных проектов в кинематографии, а сам Человек-паук стал международным посланцем акции «Час Земли» - люди в костюмах Спайдермена участвовали в этой акции и в Москве. В городах современной Америки нередко можно увидеть одетых в костюмы супергероев людей, волонтеров, которые называют себя RLSHs или Reals – Реальные Супергерои. Они выходят на улицу, повеселить прохожих, принять участие в благотворительной акции, оказать услугу, остановить нарушителей порядка или выразить протест. Такие люди в свою очередь становятся персонажами нового поджанра кинокомикса, начатого фильмом Мэтью Вона «Пипец»¹⁶ (2010) по графическому оригиналу Марка Миллара.

¹⁶ В русском языке нет точного эквивалента слова kick-ass. Оно и в английском появилось довольно недавно и благодаря комиксам обросло новыми коннотациями. В общем значении kick-ass - значит «крутой», а в комиковом, переносном речь скорее идет о пинке в жизнь, полученном младшим другом супергероя, Робине при Бэтмене (отсюда в фильме множество аллюзий на «Бэтмена»).

Главный герой, нескладный, но добрый старшеклассник Дейв Лизевски – самый обычный подросток, надевший костюм для глубоководного плавания потому что решил, что современному обществу не решить проблемы с криминалом без супергероев. И, как водится в комиксах, кое-что неординарное Дейв все же получает: после автоаварии и долгой лежки в постели у него отказали нервы, что сделало его малочувствительным к физическим ударам; к тому же и места переломов ему зафиксировали металлическими вставками. В сиквеле «Пипец 2» (2013) Джеффа Уидлоу Дейв-Пипец вместе со столь же одержимой жаждой справедливости Убивашкой вступает в пеструю команду реалов «Справедливость форева», куда входят бывший бандит, обратившийся в Полковника Америка; копирайтер Доктор Гравитон; учительница танцев Ночная Стерва; нетрадиционно сексуально ориентированный Человек-Тля и мама и папа Томми, которые своими подвигами отдают дань памяти пропавшему без вести сыну.

Феномен интерактивной связи кино – жизнь – кино неоднозначен: с одной стороны, он свидетельствует о той роли, которую играют кинокомиксы в процессе социализации, а с другой – он работает на индустрию комиксов, будучи непосредственно связанным с идеей товарности предмета искусства, и, следовательно, с рекламой.

Если в своих основных характеристиках комикс и двигался в сторону постмодернизма, то в некоторых смыслах он, напротив, шел против течения, укрепляя модернистские позиции. Это, например, касается известного фактора «смерти автора», провозглашенного в 1967 году Роланом Бартом и предполагавшего рассмотрение литературного (и, следовательно, любого другого художественного) произведения отдельно от его творца, чтобы освободить от тирании интерпретации. Однако в начале 1980-х молодой клипмейкер Фрэнк Миллер, уже выпустивший к

тому времени свой успешный комикс «Сорвиголова», потребовал от издательства «Marvel» полного контроля над своей работой. Надо сказать, что прежде далеко не все художники и писатели пользовались привилегией ставить свое имя на издании, в результате чего комиксмейкерство носило коллективно-анонимный характер. Это, по-видимому, обуславливалось сложившейся практикой прохождения комикса по разным этапам производства. Сначала писатель сочинял текст, передавал на редактуру в издательство, затем художнику, рисовавшему карандашные эскизы, и далее контуровщику (инкеру). Тот обводил карандашные линии черной тушью, на свой лад внося акценты в исходное изображение. Далее рисунок поступал на раскрашивание к колористу и художнику-шрифтовику на обработку текста, а уже затем, приобретя фирменный издательский стиль, отправлялся в типографию. На протяжении ряда лет в этом издательстве копировался принятый за образец стиль Джека Кирби, а в издательстве «DC» – Курта Свона, причем авторы не имели прав на плоды своего творчества. Подавляющее число авторов как правило оставались анонимами. Миллер был одним из первых, кто отказался быть винтиком гигантской машины, и, поскольку успел завоевать авторитет большой армии поклонников, добился своего. Его имя сделалось широко известным, что открыло ему двери в издательство «DC», где и вышел в свет комикс, ставший важнейшей вехой в постмодернистской истории жанра – «Возвращение Темного рыцаря».

За свои авторские права выступил и автор «Хранителей» Алан Мур. Он категорически воспротивился желанию компании «DC» снять в кино приквел к фильму «Хранители», мотивируя тем, что в его графическом романе прошлое его героев должно оставаться таким, как оно прописано им, автором, со всеми намеками и всей недосказанностью, поскольку так и было изначально задумано, и читатель не должен детально знать, что случилось ранее. Мур также высказался против участия в разработке его

сюжетов так называемых «креативщиков» - разработчиков эпизодов, которые никоим образом не были причастны к созданию оригинала.

Таким образом, эти факты со всей очевидностью указывают на то, что автор комиксов вовсе не «умер», как об этом заявляют сторонники их перехода к постмодернизму.

Более того. 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, в то время как сам он является всего лишь «кодовым словом» для обозначения таких качеств, как «умный» и «взрослый» (Murray, p.15). С ним трудно не согласиться. Действительно, перечислим 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 в том числе с фактором «функциональной безграмотности», развивающейся благодаря потреблению культуры массами преимущественно из устных источников (радио, телевидение) и т.д. Все эти черты входят в каталог постмодернизма. А потому можно сделать заключение, что введение нового 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.

И все-таки постмодернизм не ограничивается набором формальных признаков. Это прежде всего умонастроение. Поэтому в своем определении

авторы книги «Современное искусство как феномен техногенной цивилизации», например, на первое место ставят отождествление постмодернизма с именем эпохи «усталой», «энтропийной» культуры, отмеченной эсхатологическими настроениями, и уже затем переходят к эстетическим характеристикам (Маньковская, Бычков, 2011, с. 191). Именно такого рода настроения и являются отличительной особенностью наиболее ярких супергероев с 1980-х годов до первых десятилетий XXI века, позволяющей говорить о деконструкции их традиционного модернистского образа.

2. Супергерои как антигерои

После Второй мировой войны, говоря о героях американских комиксов, все чаще стали использовать термин «вигиланты». Вигилантами («бдительными») называют тех, кто на свой страх и риск преследует преступников (или тех, кто считается таковыми), не получивших заслуженного наказания законным путем и самолично их наказывает. В их числе был, например, такой рисованный персонаж, как судья Алан Уэллс, который лично убивал даже мелких правонарушителей. У некоторых из таких персонажей были жутковатые говорящие имена – Каратель (Punisher), Палач (Executioner) и просто Вигилант (Vigilante), образ которого создали Морт Вейснгер и Март Мескин.

В 1947 году «Columbia Pictures» выпустила 33 серии короткометражных фильмов с этим персонажем («Вигилант, воитель с Запада»), в роли которого выступил неоднократно игравший суперполицейского Дика Трейси Ральф Бирд (режиссер Уоллес Фокс). В киноверсии Вигилант (его имя Грег Сондерс) – правительственный агент, действующий под прикрытием актера-плейбоя, снимающегося в вестернах и выступающего по радио, лихо гонящего на мотоцикле и исполняющего под гитару песни в стиле кантри. Отсюда его костюм: ковбойская шляпа,

джинсы и красная бандана, закрывающая пол-лица. В фильме Рея Тейлора того же года «Возвращение вигилантов» действие происходит на фронтире; это типичный вестерн, главный герой которого, шериф Джонни Таггарт (актер Джон Холл) отправляется наводить порядок в городке штата Монтана под именем бандита Брэдока по кличке Туз. Джонни не удается сохранить свою тайну, его обвиняют в убийстве и сажают в тюрьму, но справедливость торжествует, и к концу фильма на экране, чтобы поддержать шерифа, появляются несколько десятков вигилантов на конях. По непонятной причине эти воинственные граждане не могли справиться с преступниками, захватившими власть в городке раньше и своими силами.

Характерно, что в том и другом случае главный герой, действуя под прикрытием, обладает, в принципе, той же «двойной идентичностью», что и супергерой комиксов.

Надо сказать, что вигилант, работающий от имени закона, агент «с правом на убийство», «по умолчанию» делегированным ему государством, - в сущности, оксюморон; однако именно такой тип персонажа закрепился в универсуме комиксов и наиболее ярко – в образах «Хранителей», созданных Аланом Муром и Дейвом Гиббонсом. По-видимому, существование такого рода агентов было удобно и выгодно государству, которое могло использовать их как «чистильщиков», выполняющих работу, не всегда совместимую с нормами закона, а в нужный момент могло отрешиться от них, отдав на произвол судьбы.

Суть в том, что, несмотря на практически официальный статус, эти герои ощущают себя абсолютно независимыми и совершают правосудие на собственный страх и риск, не боясь навлечь на себя недовольство властей, зачастую заведомо идя вразрез с их официальными требованиями и подвергаясь смертельной опасности ради того, что считают своим долгом.

В принципе, не только подавляющее число супергероев, но и многие романтические герои типа Робин Гуда или Зорро, как и многочисленные супергерои комиксов, это в определенном смысле вигиланты. Тем не

менее, нельзя назвать вигилантом, например, Супермена (в графическом романе Фрэнка Миллера «Возвращение Темного рыцаря» говорится о том, что он стал чуть ли не штатным сотрудником администрации Рональда Рейгана). А вот Бэтмена, который не может отрешиться от мысли отомстить за гибель своих родителей (если государство настолько слабо, что не может этого сделать за него), особенно начиная с тех времен, как он попал в руки Фрэнка Миллера, – можно.

Особое место занимает в этом ряду Питер Паркер/Человек-паук.

В 2000-х годах режиссер Сэм Рейми снял трилогию по мотивам этого популярного комикса. В третьей, заключительной части («Человек-паук 3», 2007) Питер Паркер производит расчет со своими врагами – убийцей его дяди Бена Флинтом Марко (Песочным человеком); бывшим другом Гарри Осборном, считающим Питера убийцей своего отца (Зеленого гоблина); со своим конкурентом в редакции, но главное – с самим собой.

Под влиянием вещества, привнесенного инопланетным паразитом, Питер начинает превращаться в «Черного паука» и в этом качестве им овладевает жажда мести. Надев черный костюм, он покалечил Гарри, едва не убил Песочного человека, направив на него мощную струю воды, обвинил в фальсификации конкурента в редакции и в довершении всего даже поднял руку на свою возлюбленную Мэри Джейн. Но к его удивлению, когда он сообщает своей тете Мей о том, что отомстил убийце ее мужа, никакой радости от этого известия она не проявляет. Мей Паркер объясняет племяннику, что человек не в праве отнимать жизнь у другого, а месть – страшное, разрушительное чувство.

Сотворив все эти дела, Питер внезапно опомнился, остановившись у последней черты. Глядя на себя в зеркало, он понимает, что видит в отражении чужое лицо. Таким образом, как подсказывает российское прокатное название фильма – «Враг в отражении», главный враг Питера Паркера – это он сам, теряющий рассудок в пылу страстей. В финале он успевает помириться с умирающим Гарри, успевшим узнать, что напрасно

возводил на друга вину за смерть отца; конечно, Питер выясняет отношения с Мэри Джейн и даже с Флинтом Марко, превратившимся в Песочного человека, который объясняет, что пошел на грабеж ради больной дочери, а в дядю Бена выстрелил случайно. Словом, история получает умиротворяющий сказочный финал. Исполнитель роли Питера Паркера Тоби Магуайр с присущим ему лирическим обаянием не подходил бы на роль серьезного вигиланта. Таким образом, изначально задуманный как история о подростке и для подростков, комикс о Человеке-пауке сохранил свою дидактически-назидательную направленность.

Более типичный пример вигиланта – Мэтт Мердок/Сорвиголова, придуманный писателем Стэном Ли и художником Джеком Кирби в 1964 году. В фильме Марка Стивена Джонсона (он режиссер и автор сценария) 2003 года с Беном Аффлеком в заглавной роли.

Подобно другому знаменитому вигиланту – Бэтмену, Мэтт в детстве пережил глубокую психическую травму, став свидетелем убийства отца. Оставшись без матери, он хотел бы гордиться своим отцом, но вместо этого сам становится объектом насмешек знакомых подростков, потому что в прошлом знаменитый боксер, теперь его отец проигрывает матч за матч. Однажды Мэтт случайно увидел, как отец «подрабатывает», вытряхивая деньги из какого-то бедолаги в темном переулке. Мэтт в отчаянии убегает и попадает в дорожную аварию, ядовитая жидкость из цистерны с токсичными отходами попадает ему в глаза и в результате мальчик слепнет. После этого случая отец и сын дают друг другу клятву не отступать, не сдаваться и всегда помогать «тем, на кого всем наплевать». Мэтт усердно учится и усиленно тренируется, чтобы компенсировать свой дефект. Усилия не пропадают даром. Его чувства обострились до предела: слух не только стал чрезвычайно острым, он создавал в его мозгу визуальные картинки реальности. Осознание помогало управлять телом – и для Мэтта словно перестали существовать законы гравитации. Однако благие намерения Мердоков наталкиваются на страшную

действительность: хозяин отца требует, чтобы отныне он проигрывал свои бои, иначе ему грозит жесткая расплата. И когда старший Мердок оказался в ситуации, где надо либо проиграть бой и упасть в глазах сына, или выиграть, зная, что за этим последует, он выбрал второе. На месте убийства отца Мэтт нащупал розу – фирменный знак своего будущего врага Амбала. Теперь его преследует мысль о мщении, но ему придется убедиться в том, что месть не приносит облегчения душе. Как и хотел отец, Мэтт выучился на юриста, работает адвокатом в бедном районе Адская кухня, но профессиональные его умения и старания часто пропадают зря. С помощью дорогих адвокатов, умеющих ловко пользоваться либеральным законодательством, закоренелые преступники один за другим выходят на свободу. Поэтому по ночам адвокат надевает темно-красный резиновый костюм, маску и выходит на улицу, чтобы помочь справедливости восторжествовать. А потом идет на исповедь в церковь. Двойственное существование тяготит его: «Может ли один человек что-либо сделать? Бывают дни, когда я теряю веру...» О какой вере идет речь? О высшей ли справедливости или о вере в свои силы? Так или иначе, Мэтт Мердок вновь и вновь надевает маску и костюм Сорвиголовы, чтобы в одиночку сразиться с теми, до кого не дотягивается рука закона.

Когда на экране появляются вигиланты, речь идет о поступках, выпадающих из жестко определенных обществом норм с его законами и нравственными установлениями. Это всегда прорыв, выход за рамки обыденности, *трансгрессия*, предполагающая самостоятельность субъекта с одной стороны, и наличие границы, которую он нарушает, - с другой.

Типичными вигилантами являются герои графического романа и поставленного по нему Заком Снайдером фильма «Хранители» (2009). Следует отметить, что если трилогия «Человек-паук» и «Сорвиголова» в рейтинге МРРА (Американской Киноассоциации, Motion Picture Association of America), помогающей родителям оценить, подходят ли те или иные фильмы для просмотра их детьми, получили категорию PG 13 (то

есть, для зрителей старше 13 лет), то «Хранители» - рейтинг R (лицам до 17 лет обязательно сопровождение взрослого; в российской практике ей соответствует категория 18+) из-за сексуальных сцен и сцен с насилием.

В начале фильма, на титрах перед нами проходит квази-документальная история, начиная со дня победы над Японией в 1945 году и вплоть до 1980-х, точнее, до 1985 года, в котором и разворачивается действие, помещенное в альтернативную вселенную «Marvel». Здесь используется постмодернистский прием, который, тем не менее, уже много раз использовался в комиксах предыдущих десятилетий, где вымышленные герои встречались с историческими лицами – Линкольном, Сталиным и многими другими. Вот и теперь вымышленные персонажи-хранители впечатываются в реконструированные эмблематичные кадры исторической хроники, как будто открывая перед нами ту подноготную правду, которой мы до сих не знали, о которой не подозревали.

«Япония сдастся!». Кадр с изображением одной из хранильниц – Шелкового призрака на борту «Летающей крепости» - бомбардировщика B-29, подразумевает, что это самолет *Enola Gay*, с которого была сброшена атомная бомба на Хиросиму.

В толпе радостно отмечающих победу людей Силуэт целует медсестру, повторяя знаменитый снимок, сделанный фотокорреспондентом журнала «Life» на Таймс-сквер 14 августа 1945 года.

На фотографии 1950 года первоначальный состав Хранителей. Над их головами – плакат с надписью «Минитмены». Так называли добровольные отряды быстрого реагирования во время Войны за независимость (они могли собраться очень быстро, за минуту). В этом названии важен также корень «мен» (человек) - можно понять так, что здесь подчеркивается, что Хранители – просто люди.

Упирающегося Человека-Мотылька санитары тащат в карету «скорой помощи», чтобы отвезти его в психиатрическую больницу – подразумевается, что он стал негоден властям (возможно, потому что

занял определенную диссидентскую позицию), и они предпочли избавиться от него.

Президент Кеннеди пожимает руку Доктору Манхэттену, а в следующем кадре мы видим сцену убийства президента, который сменяется кадром, где довольный Комедиант складывает снайперскую винтовку. Эти кадры говорят о расколе, который произошел в лагере Хранителей.

Телевизор в доме Шелкового призрака показывает самосожжение буддистского монаха Тхить Куанг Дыка в Южном Вьетнаме летом 1963 года. Монах сжег себя в знак протеста против религиозного преследования правительством Вьетнама.

Мятый клочок бумаги с символом Роршаха валяется возле привязанных к пожарному гидранту избитых журналистов газеты «Washington Post» Карла Бернштейна и Роберта Вудворда, чье расследование привело к политическому скандалу и отставке Ричарда Никсона. Но нападения на журналистов в действительности не было. Реальность и вымысел все причудливее смешиваются в этой ленте мокьюментари.

Генеральный секретарь ЦК КПСС Леонид Брежнев и Фидель Кастро, стоя рядом, принимают военный парад на Красной площади, чего в реальности никогда не было. (Кастро присутствовал на первомайских торжествах в Москве в 1963 году вместе с тогдашним главой государства Н.С. Хрущевым).

Во время молодежной антивоенной демонстрации девушка-хиппи Джэн Роуз Кэсмир вставляет цветок в дуло солдатской винтовки, после чего раздается залп. Этот момент запечатлел на фотографии французский фоторепортер Марк Рибу в октябре 1967 года. Но, в отличие от фильма, в действительности солдаты никогда не стреляли в мирных демонстрантов.

Энди Уорхол, стоя рядом с писателем Труманом Капоте на своей выставке, демонстрирует якобы написанный им портрет Ночной Совы, за

которым можно увидеть также портрет Озимандии. Справа от Уорхола - писатель Трумен Капоте.

Астронавт Нил Армстронг делает первые шаги на Луне, а в стекле его гермошлема отражается Доктор Манхэттен, который, следовательно, вел первый репортаж с Луны.

Мик Джаггер и Дэвид Боуи приветствуют Озимандию у входа в культовый в 1970-х годах ночной клуб «Студия 54», где собирались знаменитые рок-исполнители.

И, наконец – телевидение сообщает, что Ричард Никсон избран на третий срок.

Отсюда и начинается действие фильма во вселенной, где США выиграла войну во Вьетнаме, а президента Ричарда Никсона переизбрали на третий срок. В этой вымышленной вселенной ранее, в 1977 году Конгресс Соединенных Штатов принял так называемый Закон Кина, запрещавший деятельность «авантюристов в костюмах». Это означало, что все герои, надевавшие маски, подлежали регистрации, а их самостоятельные попытки бороться с преступностью считались наказуемыми. И только горстка избранных, работавших под эгидой правительства, до поры до времени сохраняла эту привилегию. Их было шестеро: Ночная Сова, Роршах, Шелковый Призрак, Озимандия, Комедиант и Доктор Манхэттен. Все они обыкновенные люди, не обладающие сверхспособностями, и только Доктор Манхэттен - единственный сверхчеловек в фильме. Это летающий голубой человек, обретший свои способности из-за научного эксперимента, которому подвергся, когда его случайно заперли в лаборатории. Ему удалось усилием воли и интеллекта заново собрать себя из распавшихся молекул. Теперь он способен манипулировать пространством и «видеть время» - мысленно пребывать в разных временных моментах. Поэтому он всегда может заранее знать, к примеру, исход любого разговора, а в случае опасности телепортироваться, скажем, на Марс. (Перемещение Доктора

Манхэттена во времени как бы воспроизводит для зрителя возможность, которую имеет читатель комикса: одновременно видеть настоящее, прошедшее и будущее на одном листе-планшете).

Доктор Манхэттен - стержень национальной безопасности Америки, «живой ядерный щит», благодаря ему сохраняется хрупкое равновесие сил между ядерными сверхдержавами, США и СССР. Именно Доктор Манхэттен вместе с Комедиантом обеспечили победу США во Вьетнамской войне. А между тем стрелки Часов Судного Дня приближаются к полночи, времени всемирной катастрофы, и народ массовыми демонстрациями требует запретить «костюмированных героев».

Роршах, единственный из всех, кто категорически отказался снять свою белую с черными пятнами маску, ведет войну с преступностью в одиночку, вопреки законным властям. Он записывает в дневнике: «Этот город боится меня.... Улицы полны грязи, похоти, мрази. Мир стоит на краю, глядя в пекло. Либералы, интеллектуалы, все эти сладкоголосые болтуны, не знают, что сказать...»

Смерть одного из их коллег-вигилантов – Комедианта/Эдварда Блейка, якобы выбросившегося из окна, заставила Роршаха, заподозрившего, что кто-то охотится за Хранителями, начать расследование. Он встречается с коллегами, но они не хотят ввязываться в мутную историю, занимаются своими обычными делами. Джон Остерман (Доктор Манхэттен) и Адриан Вейдт (Озимандия) заняты созданием неиссякаемого источника энергии, который мог бы полностью решить потребность человечества в энергии и тем самым прекратить войны за ресурсы. Дэниел Драйберг (Ночная Сова) и Шелковый Призрак не хотят снова становиться супергероями; Шелковый Призрак отреклась от своего кодового имени и требует, чтобы ее называли просто Лори Юспешик. Им проще и спокойнее не верить словам Роршаха о заговоре против Хранителей. Так что героям довольно легко перейти границу и стать самыми заурядными представителями человечества; среди них есть

коррупционеры и конформисты, предатели и трусы. Но есть и те, кто готов перейти границу с другой стороны – встать против закона и продолжать выполнять свою миссию.

Роршаха арестовывают, бросают в тюрьму, и вскоре там начинается массовый бунт – половина заключенных попала туда благодаря ему, и они горят желанием отомстить. Прилетевшие на помощь Ночная Сова и Шелковый Призрак помогают Роршаху выбраться из тюрьмы, и они вместе продолжают расследование, которое приводит к неожиданным результатам.

Авторы графического романа Мур и Гиббонс предприняли попытку возродить увядающий жанр супергеройских историй. И они воспользовались все тем же правилом, который отметил Умберто Эко: традиция плюс инновация. Элементы костюмов, техническое оснащение и мотивации героев знакомы нам по уже существовавшим дотоле комиксам. В результате их герои предстают одновременно узнаваемыми и новыми, необычными, иногда парадоксальным образом отличающимися от прообразов и экстремально заостренными. Мур не раз заявлял, что его герои созданы на основе архетипов; их черты собраны из разных источников, более всего из арсенала комиксов издательства «Charlton comics».

Первоначально, задумывая «Хранителей», авторы планировали населить свой графический роман известными персонажами этого издательства, права на которых приобрела компания «DC». Однако, узнав, что Алан Мур намеревается «убить» большинство из своих героев, заказчики рекомендовали придумать новых. Тем не менее, определенные родовые черты своих предшественников Хранители сохранили.

Человек-Мотылек, например, расхаживает в костюме и маске Бэтмена, практически его пародируя важностью походки – но он фигурирует только на титрах, в «хронике», так что понятно, что это не просто заимствование, а шутка. Эдвард Блейк (Комедиант) внешне

чрезвычайно напоминает мускулистого Миротворца (Peacemaker), оба они вигиланты и оба являются агентами правительства. Однако характеры этих персонажей и их цели диаметрально противоположны. Миротворец (образ, созданный Джо Гиллом и Пэтом Бойеттом в 1966 году) – дипломат-пацифист, основатель Института мира, который в борьбе с противниками (как правило, диктаторами и поджигателями войны) использует особое несмертельное оружие. Как выясняется, его стремление добиться мира через насилие – результат болезни, возникшей от переживаний, связанных со стыдом за прошлое его отца – в прошлом коменданта нацистского лагеря смерти. Ему постоянно кажется, что призрак отца преследует его, не позволяя забыть прошлое. В отличие от совестливого Миротворца Комедиант – отъявленный циник, безжалостный убийца и насильник. В поведении он больше напоминает Ника Фьюри из организации ЩИТ, каким тот показан в телефильме «Ник Фьюри, агент ЩИТа» 1998 года, где его сыграл Дэвид Хассельхоф (но не такого, каким его сыграл Сэмюел Л. Джексон в «Железном человеке»), а костюм Миротворца похож на костюм Капитана Америка, что автоматически делает его символом патриотизма. Характерно, что по воле авторов графического романа и фильма, Комедиант выполняет секретные поручения президента. И как раз с этими поручениями связаны его самые громкие преступления. В альтернативной вселенной Хранителей именно Комедиант, а не официально считающийся таковым Ли Харви Освальд, был тем снайпером, что застрелил президента Кеннеди (очевидно, по заданию Ричарда Никсона, которого Кеннеди обошел на выборах) и, кроме того, виновником преступления, которого, к счастью, не случилось в реальности: еще одного политического убийства – журналистов Роберта Вудворда и Карла Бернстайна. Последнее тоже произошло по заданию Никсона – ведь речь идет о людях, благодаря которым вспыхнул Уотергейтский скандал, непосредственно касавшийся президента Никсона.

Джон Остерман/Доктор Манхэттен ведет свою родословную от Капитана Атома, впервые появившегося на страницах комиксов в 1959 году. Он тоже правительственный агент, и тоже приобрел свои сверхспособности в результате эксперимента с радиоактивными веществами. Кроме того, Доктор Манхэттен унаследовал некоторые черты и способности Супермена, например – его способность преодолевать космическое пространство. И главное, как и Супермен, он стоит на страже обороноспособности страны.

Более всего приближен к своему прообразу Уолтер Ковач/Роршах. Его прообраз – Вик Сейдж/Вопрос, страж справедливости, дзен-буддист и воспитанник профессора Аристотеля Родора, журналист, занимающийся политическими расследованиями и попутно наказывающий тех, кто, по его мнению, заслуживает наказания. Вик обладает чрезвычайно высоким интеллектом, навыками акробатики и рукопашного боя. Но он постоянно мучается вопросом (отсюда, вероятно, и его псевдоним): как далеко позволительно зайти в этом опасном деле? Поскольку лицо его хорошо известно широкой публике, чтобы успешно вести дела Вик Сейдж носит маску, закрывающую все лицо. Она сделана его учителем из особого материала – псевдодерма, который был разработан в качестве перевязочного средства для лечения кожи. Алан Мур довел до крайности способности и черты характера Вопросы, превратив своего Роршаха в персонаж, навевающий ужас. Кроме Вопросы, Роршах обязан особенностями своей личности и Бэтмену: его мучает шизоидный конфликт между публичной и скрытой идентичностью, и он уже сам перестает различать – где Брюс Уэйн, а где Бэтмен, потому и называет маску своим лицом, истерично крича, когда в тюрьме пытаются ее с него снять: «Отдайте мое лицо!»

Необходимость (или желание) скрываться под маской, то есть двойная идентичность делает супергероя так называемой «лиминальной» (пороговой) личностью, как назвал этот психологический тип вслед за

Арнольдом ван Геннепом этнограф Виктор Тэрнер. Лиминальные существа, пишет он, «ни здесь ни там, ни то ни се; они — в промежутке между положениями, предписанными и распределенными законом, обычаем, условностями и церемониалом» (Тэрнер, с. 168).

Межеумочная лиминальная личность, существуя «межпространственно», не может найти себе места, не способна интегрироваться в общество и обречена всегда оставаться аутсайдером. В свою очередь аутсайдер не признает над собой норм и законов общества (ибо к нему не принадлежит), а потому считает естественным вершить суд и восстанавливать тот порядок, который полагает справедливым, руководствуясь только своими представлениями и от своего имени.

Вика Сейджа/Вопроса создал американец в первом поколении (его родители прибыли в США из Словакии) Стив Дитко, консерватор, исповедующий принципы философии рационального индивидуализма Айн Рэнд. Создатель Роршаха, англичанин Алан Мур – человек с другого конца социально-политического спектра; всерьез занимающийся эзотерикой и оккультизмом, называющий себя анархистом. Парадоксально, но герои, созданные Дитко, казалось бы, более соответствуют либеральной идеологии Мура и наоборот. Но, скорее, Мур просто более реалистичен в обрисовке характеров. Они представляют собой коллективный портрет американского общества: мечтательный изобретатель Ночная Сова II; убежденный в своей консервативной правде нетерпимый Роршах; психопат-убийца Комедиант, романтическая Шелковый Призрак II, «самый умный человек на свете», вдохновлявшийся идеалом Александра Македонского и принявший личину египетского фараона Рамзеса II, «Царя Царей» прагматичный Озимандия; оторванный от действительности ученый Доктор Манхэттен, предпочитающий покинуть Землю ради «более спокойной территории». Острота коллизии вместо противоборства супергероев со злодеями перемещается на межличностные взаимоотношения между самими Хранителями.

Если в комиксах предшествующих десятилетий существовало четкое размежевание между супергероями с их благородной миссией и злодеями, им противостоящими, то в «Хранителях» эта граница размывается. Если раньше супергерои вдобавок к своим добродетелям отличались и внешним совершенством, то теперь самый главный злодей не только «самый умный человек на Земле», но и внешне безупречен.

Все они, даже обладающий сверхъестественными способностями Доктор Манхэттен, это чисто человеческие типы, со своими человеческими слабостями, подверженные ошибкам и способные перейти черту, за которой становятся бесчеловечными.

Одержимый идеей спасти человечество, разочаровавшийся в могуществе одиночек-хранителей, с помощью энергетического аппарата Доктора Манхэттена Озимандия организует серию взрывов, в результате которых были разрушены Нью-Йорк, Москва и другие города; погибли миллионы людей. Заставив лидеров мировых сверхдержав – Леонида Брежнева и Ричарда Никсона поверить в глобальную угрозу со стороны инопланетных сил, он побуждает их заключить мирное соглашение. В свою очередь Доктор Манхэттен, Ночная Сова и Шелковый Призрак, чтобы не разрушить достигнутый такой невероятной ценой мир, решили хранить молчание о том, что они узнали о заговоре Озимандии. И только принципиально отказывающийся от компромиссов Роршах не присоединился к ним, а потому, чтобы он не проговорился, Доктор Манхэттен убивает его. Но свой дневник, содержащий сведения о заговоре Озимандии, Роршах успел отправить в одну из желтых газет.

«Супергерои охраняют нас, но кто охранит нас от супергероев?» - этот vox populi звучит в фильме. Люди, которые тщатся стать суперменами, подобно тому скромному бухгалтеру из провинции, который видел себя Суперменом, но только не в мечтах, а в реальности, превращаются в супермонстров. Тем более страшно, когда эти люди попадают во власть или располагают огромной финансовой мощью, как

Озимандия. Он, привыкший мыслить в гигантских масштабах, рационально подсчитав, убивает три миллиона человек, «чтобы спасти миллиарды». А это уже чисто фашистская идеология.

Это саморазоблачение одного из супергероев дало основание некоторым критикам поставить диагноз «фашистская социопатия» всему классу, и прежде всего Бэтмену эпохи «Темного рыцаря». Как пишет Стивен Шэвиرو, «Бэтмен и Хранители наконец обнаружили свою истинную сущность. Все эти костюмированные патриоты и борцы со злом на самом деле фашисты и социопаты» (Shaviro, pp. 63-64). Комедиант одержим идеей «спасти людей от них самих», Озимандия готов разрушить мир ради его спасения; вигиланты идут на то, чтобы нарушать закон, чтобы этот закон обрел свою настоящую силу. Гипертрофированное развитие образа суперменов, представляющее собой его деконструкцию, ставят под вопрос мотивацию их деятельности ради торжества идеалов и более того - сами эти идеалы. «Что случилось с американской мечтой? - спрашивает Ночная Сова. — «Она стала явью», - отвечает Роршах.

Следует вспомнить, что к одной из глав своего графического романа Алан Мур поставил сонет Перси Биши Шелли «Озимандия», который поэт-романтик написал в 1818 году, вскоре после падения Наполеона:

«Я — Озимандия, я — мощный царь царей!
 Взгляните на мои великие деянья,
 Владыки всех времен, всех стран и всех морей!»
 Кругом нет ничего... Глубокое молчанье...
 Пустыня мертвая...»

(перевод К.Бальмонта)

Утопическая мечта Озмандии в комиксе оборачивается кошмаром; его «великие деяния» грозят превратить землю в пустыню. Образ пустыни возвращает нас к идеологеме мифического фронта; насилие, которое пронизывает все поведение Хранителей, находит свое обоснование как поведение людей в дикой природе, где они сами себе закон. Известно, что

Алан Мур был огорчен тем, что многие читатели его романа воспринимали Роршаха как «положительного» героя; сам-то он стремился показать «ничтожество идеала вигилантства», раскрыть его параноидальную природу.

3. Политическая корректность и новые герои комиксов

Трансгрессия, о которой идет речь, когда дело касается вигилантов, - одно из ключевых понятий постмодернизма, сформировавшееся в языке французской экзистенциальной философии, обозначающее переход или, по слову Мориса Бланшо, «преодоление непреодолимого предела». Важно отметить, что сам термин «трансгрессия» заимствован из биологии, в частности, из теории наследственности и означает преодоление индивидами (метисами) некоторых родительских черт. Этот факт может служить метафорическим ключом еще к одному слою преобразований, характерных для американского общества последних десятилетий.

Трансгрессия в индивидуальном плане предполагает самораскрытие субъекта, а в социальном - становление множественного и нового. Что касается факторов, определивших новый облик комиксов, то следует назвать расширение персонального супергеройского состава, что объясняется ходом и исходом демократического движения за равные права представителей разных этносов, социальных меньшинств и женщин, подъем которого начался в середине 1960-х годов, а также важной ролью такого социального концепта, как политическая корректность, регулирующая механизм соблюдения прав человека и следование принципам либерально-демократической культуры.

Политкорректность, начавшаяся в сфере словоупотребления, установила в обществе прямой или косвенный запрет, неофициальное табу на использование слов и выражений, считающихся оскорбительными для определенных групп людей по признаку расы, пола, возраста,

вероисповедания, сексуальной ориентации, социальной принадлежности и т. д. Откорректированный порядок словоупотребления определил новые нормы поведения в различных ситуациях общения на межличностном и общественно-социальном уровнях. Политкорректность стала в современной Америке нормативным принципом образа жизни, диктующим стандарты поведения, обязательные для всех. Эти неписанные стандарты, выработанные на уровне социального консенсуса, призваны покончить с социальной и расовой несправедливостью, преодолеть конфронтацию между различными социальными слоями и этническими группами, защитить права личности.

Надо сказать, что мотором политкорректности стало прежде всего движение черного населения США против «расизма» английского языка с требованием языковой «дерасиализации». В короткий срок 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.

Появление черных супергероев – факт не только литературный или кинематографический. Это был прорыв сразу на нескольких фронтах. Как пишет культуролог Адилифу Нама, «Черные супергерои... - не только фантастическая репрезентация наших мечтаний, желаний и идеализированных проекций нашего «я», но также символическое расширение американского политического, этического и расового ландшафта» (Нама, р.2).

Трудно даже представить, что еще три десятка лет назад картина в стране была в этом плане просто удручающей. Достаточно привести такой пример. В 1956 году судья Чарльз Мерфи, администратор Производственного кодекса индустрии комиксов приказал внести изменения в комикс «Судный день» издательства «Entertaining Comics», поскольку там фигурировал чернокожий главный герой-астронавт. Такой

герой не мог быть чернокожим! Надо отдать должное сотрудникам издательства, которые вели упорную войну с цензурой. Разъяренный редактор издательства Уильям Гейнс пригрозил Мерфи судебным иском на том основании, что это требование задевало интересы его бизнеса, и Мерфи пошел на попятную. Важно отметить, что защищая свой продукт, Гейнс ничего не сказал о равноправии, он выбрал стратегически безотказную апелляцию к интересам бизнеса.

До начала Второй мировой войны чернокожие персонажи редко появлялись на страницах комиксов, адресованных главным образом белому большинству населения, а если и появлялись, то обычно в карикатурных образах, пусть даже добродушных, как в анимационном сюжете Стюарта Блэктона и Винзора МакКея «Малыш Немо. Приключения в стране снов», где фигурировал похожий на обезьянку африканец Имп. Одним из наиболее ярких персонажей был Лотар, Принц Семи Сыновей, появившийся в комиксе «Мандрейк, маг» в 1930-х годах и в те же годы на экране. Следует отметить, что если в рисованном варианте он в наброшенной на плечи звериной шкуре был похож на обезьянку в берете, то в киносериале в исполнении Ала Кикуме (не только актера, но и каскадера с мужественным лицом и атлетической фигурой), выглядел вполне достойно. В 1940-е в комиксе «Призрак» Уилл Эйснер создал стереотип чернокожего героя – Эбони Уайта (Ebony White) с подчеркнутыми, шаржированными этническими чертами (круглыми, как блюда, глазами и толстыми губами) и особым «негритянским» диалектом.

Роль чернокожего персонажа в сюжете определялась теми клише, которые установились к тому времени в американской литературе и массовом сознании. Он никогда не становился главным, ведущим персонажем, но лишь его верным спутником и конфидентом, «Пятницей» белого героя, как правило, привносящим в сюжет комические обертоны, или же верноподданным слугой («Дядей Томом», если это был мужчина, если женщина – то «Мамушкой» из романа Маргарет Митчелл «Унесенные

ветром»). Здесь, кстати, можно вновь вспомнить книгу Фредрика Вертхэма «Соблазнение невинных», в которой при всем пафосе нетерпимости в отношении комиксов было немало справедливых и точных замечаний. В частности, там отмечалось, что комиксы «вливают в головы детей потоки образов, закрепляющих предрассудки». Например, в комиксах белые всегда симпатичны внешне и героичны в поступках, а не-белые – какие-то недоумки, недочеловеки. Вертхэм утверждал, что такое изображение расовых различий не только ответственно за индивидуальные предрассудки отдельных читателей, но и за внедрение их в обществе в целом в качестве нормальных стандартов.

Ситуация начала меняться в середине 1950-х годов. Прежде чернокожие африканцы и вообще обитатели экзотических земель изображались в основном как кровожадные дикари. В 1954-ом в рисованном в комиксе «Ваку, Принц Банту» впервые дебютировал черный главный герой - сильный, добрый и умный племенной вождь-африканец, который боролся в том числе и с белыми охотниками, пытавшимися взять в рабство его одноплеменников. Однако подобного ему героического персонажа-афроамериканского героя на страницах комиксов пока не появлялось.

Резкие перемены пришли в 1960-х годах с подъемом демократического движения за равные права. В 1966 году Стэн Ли и Джек Кирби включили в свою Фантастическую четверку Черную пантеру, имя которого затем изменилось на Черного леопарда, чтобы не оказаться причисленным к экстремистской организации, взявшей себе то же название. Его эволюция отражает те социальные изменения, которые происходили в стране. Черная пантера постепенно приобрел черты выдающегося ученого и стал во вселенной «Marvel» одним из соратников Тони Старка. В эти годы менялся и образ уже известных персонажей, например, Лотара, который уже говорил на хорошем английском и прилично одевался, а Эбони Уайт даже занял место мэра Централ-сити.

В 1970-х годах в кино возникла тенденция «блэксплойтейшн» (термин «blaxploitation» родился из слияния двух слов - «black» (черный) и «exploitation» (эксплуатация, использование). Это многожанровое явление, часть так называемого «эксплуатационного» кино, суть которого в общем виде можно обозначить как использование той или иной популярной темы или персонажа в целях привлечения внимания публики. Чаще всего за основу брался какой-либо широко известный фильм и «перелицовывался» таким образом, что место главных белых персонажей занимали чернокожие актеры (или, как теперь, согласно требованиям политкорректности, их стали называть – афроамериканцы). Одна из характерных черт этого явления – использование сюжетов знаменитых лент с назначением на главные роли чернокожих актеров. В их числе такие фильмы, как «Блэкула» (1972) и «Доктор Блэк и мистер Уайт» (1975) Уильяма Крейна, «Черный Цезарь» (1973) Ларри Коэна, «Блэкенштейн» (1973) Уильяма Леви, «Кричи, Блэкула, кричи» (1973) Боба Келиана и многие другие.

Но в корпус «черно-эксплуатационного» кино историки включают и картины остросоциальные, такие как «Хлопок едет в Гарлем» (1970) Ози Дэвиса. А дорогу «черным» кинокомиксам проложил, пожалуй, боевик «Шафт» (1971) Гордона Паркса с Ричардом Раундтри. История чернокожего героя, который в одиночку, не идя ни на сотрудничество с властями, ни на компромисс с хозяевами города - черными гангстерами, вел свою войну с криминалом, пользовался огромным успехом. В результате произошло неожиданное: «черный» фильм стал матрицей для подражаний на ту же тему уже с белыми, а не чернокожими режиссерами. Еще один пример – независимая картина Мелвина Ван Пиблза «Сладкая песнь мерзавца Свитбека» (1971), герой которой стал идеалом агрессивных чернокожих американцев, в том числе входивших в организацию «Черные пантеры». Вообще же черный мужчина, вышедший из самых низов и ставший на путь бескомпромиссной борьбы, чаще всего с белыми

бандитами или служителями закона, стал типичной фигурой малобюджетного «эксплуатационного» кино.

Однако волна «эксплуатационного» кино, захлестнувшая экраны в первой половине 1970-х годов, захлебнулась к исходу десятилетия. Стало понятно, что этот ресурс, сыграв свою определенную роль, полностью исчерпан. Во-первых, потому что в обществе сформировалось негативное отношение к пафосу натуралистического изображения чернокожих из городских трущоб, одерживающих победу над белыми; стало понятно, что такой кинематограф усиливает расовую разобщенность и неприязнь. Во-вторых, бесконечное повторение избитых сюжетов, несмотря на разнообразие жанров (хорроры, боевики, вестерны, анимация) перестало привлекать аудиторию. Нужен был новый герой, новый жанр. Требуемый материал объявился в печатных комиксах.

Как раз в это время, к началу 1980-х годов уже практически каждая команда супергероев обязательно включала в себя весьма привлекательного афроамериканца, причем в своей публичной жизни эти персонажи были не сутенерами или наркодилерами, а людьми уважаемых профессий – врачи, юристы, ученые и т.п. В 1992 году группа темнокожих комиксмейкеров (Тодд Макферлейн, Эрик Ларсен, Роберт Киркмен, Джим Ли, Марк Силвестри и Джим Валентино) учредила издательство «Image Comics», вошедшим в четверку крупнейших издателей комиксов (наряду с «Marvel», «DC Comics» и «Dark Horse»). Это событие сочли знаковым, изменившим сам способ создания комиксов; авторы оставляли за собой права на созданные ими персонажи, а не передавали их издательству, как было прежде принято. Журнал «Wizard» в мае 2008 года даже назвал рождение «Image Comics» первым номером среди событий, потрясших индустрию комиксов в период с 1991 по 2008 годы. Уже в 1992 году вышел взлетевший на первые позиции рейтинга продаж комикс «Спаун» Тодда Макферлейна с полностью чернокожей командой, и сразу вслед за ним в том же году «Темный ястреб» («Shadow

Hawk») Джима Валентино, с брутальным героем-вигилантом, который обходился с преступниками самым жесточайшим образом, и за которым охотились как бандиты, так и полицейские. В 1993 году группа афроамериканских писателей и художников – Дуэйн МакДаффи, Денис Коуэн, Майкл Дэвис и Дерек Т. Дингл основали компанию «Milestone Media». Главным редактором был назначен Кристофер Прист. Хотя новая компания отпочковалась от издательства «DC comics», герои выпущенных этой компанией комиксов существовали в своей собственной «вселенной» - Дакота-универс. А в 2006 году «DC Comics» начала печатать серию комиксов с представителями этнических меньшинств, где действовали двойники белых супергероев - афроамериканец Огненный шторм (Firestorm) и латиноамериканец Голубой Жук (Blue Beetle).

Эволюция черного героя в комиксах отражает ход изменений в массовом сознании американцев на протяжении десятилетий, а также повторяет в этом плане историю обрисовки этнических меньшинств в беллетристике, продукции массовых коммуникаций и индустрии развлечений. Суммируя, можно заключить, что эта эволюция прошла четыре фазы или стадии. Первая фаза – игнорирование, когда представители черного населения практически отсутствуют на страницах комиксов; вторая – шаржированное изображение расово-этнического типажа; третья – 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.

Важную роль в постепенном размывании этноцентризма белого большинства сыграли как чернокожие активисты, так и сами авторы комиксов из числа комиксмейкеров. Так еще в начале 1930-х годов Уолтер Уайт, У. Дюбуа и Маркус Гарви, лидеры организаций, представляющие интересы чернокожего населения, вчинили иск крупной чикагской газете за оскорбительное изображение их собратьев в комиксе «Амос и Энди»

(Amos 'n' Andy) и соответствующие номера были изъяты из продажи. И этот случай был не единственным. Довольно рано появились и первые издательства, выпускающие «черные» комиксы: так в июне 1947 года издательство «All-Negro Comics, Inc» выпустило сборник таких комиксов, где фигурировал Человек-Лев, молодой ученый, выполнявший миссию в Африке по поручению ООН.

В 1997 году был экранизирован «Спаун» (режиссер Марк Диппе), а год спустя Стивен Норрингтон поставил фильм «Блейд».

Фильм в жанре вампирского боевика был создан по мотивам комикса Марва Вулфмена и Джина Колана, без особого успеха стартовавшего в 1973 году. Из-за недостаточной раскупаемости издательство «Marvel» быстро прекратило его выпуск. Но спустя четверть века, в 1998 году кинокомпания «New Line Cinema» обратилась к этой истории и не прогадала: бюджет в 45 млн долларов окупился более чем втрое, поэтому за первым фильмом последовали два сиквела.

Для работы над картиной студия привлекла не просто талантливых профессионалов, но людей, которые уважительно относились к комиксам и имели опыт работы с ними. Сценарий поручили написать Дэвиду С. Гойеру, автору текстов к комиксам; режиссуру доверили Стивену Норрингтону, поставившему кинокомикс «Лига необыкновенных джентльменов»; на главную роль пригласили харизматичного актера Уэсли Снайпса, который не раз признавался в любви к героям «черных» комиксов – Люку Кейджу и Черной пантере.

Изменения в сюжете по сравнению с исходным материалом были минимальны и сделаны исключительно ради того, чтобы оптимально адаптировать его к фильмической репрезентации. Эрик Брукс по прозвищу Блейд, чья беременная мать была укушена вампиром, в фильме получает прозвище «Дневной бродяга». Из-за рокового укуса была изменена генетическая структура плода, поэтому Эрик обладает всеми сильными качествами вампира - сверхчеловеческой силой, проворством, ловкостью и

живучестью, он находит вампиров по запаху, даже если они внешне выглядят совсем как обычные люди, и парализует жертву укусом. Но кроме того, в отличие от них, не боится традиционных средств борьбы с ними – серебряных пуль и чеснока, а также может свободно пребывать на дневном свете. Это добавочное свойство придает ему бóльшую свободу действий в борьбе против вампиров.

Все участники проекта отнеслись к нему с чрезвычайной серьезностью, заранее исключив всякий намек на тональность и красочную избыточность кэмп. Уэсли Снайпс играл мрачного, сосредоточенного на своей миссии сверхчеловека-вампира без тени иронии. Переживший детскую травму, Блейд, как типичный супергерой комикса, одержим стремлением отомстить за свою мать. Его двойная идентичность приобрела особую форму – Эрик получеловек, полувампир, действующий в мире, который хотят завоевать и подчинить себе вампиры. Он все время находится в пограничном состоянии: испытывая болезненную жажду крови, страдает и поддерживает силы инъекциями специальной сыворотки. Но когда ее действие ослабевает, в нем просыпаются слепые инстинкты вампира. Свои эмоции холодный как сталь Блейд (что значит «лезвие»; это прозвище он получил за искусное владение титановым мечом) скрывает, оставаясь внешне спокойным и невозмутимым.

Уэсли Снайпс точно понял свою актерскую задачу: личность его героя определяет не могущество, не сверхспособности, а уязвимость. Он сумел выразить квинтэссенцию супергероев новейшего времени: вечную неудовлетворенность, которую они чувствуют, понимая, что их борьба со злом не достигает цели. Коллизию фильма обостряет противостояние Блейда с его антагонистом – циничным, беспринципным Диконом Фростом (Стивен Дорфф), тоже получеловеком, полувампиром, который намеренно подавляет в себе человеческое начало и, изучив древние легенды, ищет способ стать живым воплощением вампирского бога Ла Магры, чтобы очистить Землю от людей. Внешне Фрост будто списан с типичного

молодого американца-яппи, не озабоченного ничем, кроме успешной карьеры. В противостоянии двух этих персонажей явственно читается подтекст: изначально в каждом сосуществуют два начала – светлое («доктор Джекилл») и темное («мистер Хайд»), и то, какое начало победит, зависит от самой личности.

Второй фильм о Блейде перешел в руки мексиканского режиссера Гильермо дель Торо, а за постановку третьего – «Блейд. Троица» взялся сценарист Дэвид Гойер. Содержание практически пропадает в бесконечной череде боевых схваток, снятых, в основном, с помощью компьютерной графики; оно почти неважно, важен сам смысл. С каждой новой серией зло становится все более изощренным и ненасытным, и ему все больше – чуть ли не в промышленных размерах – требуется человеческой крови; атмосфера делается все более мрачной, а действие помещается на темные ночные улицы, спускается в городское подземелье, напоминая о фильмах немецкого экспрессионизма 1920-х годов. Это метафора общества, которое обескровливается, постепенно лишается своих жизненных сил, вырождается. Солнечный свет лишь ненадолго появляется в кадре, вновь сменяясь густой тьмой, а вслед за каждой победой Блейда следует появление нового врага. Однако в фильме прочитывается и аллюзия на мифологию «большого белого отца», воспитавшего своего приемного чернокожего сына. Его эрзац-отцом стал Абрахам Уистлер (Крис Кристофферсон), который нашел Эрика Брукса на улице, вырастил и настроил на борьбу с вампирами. Правда, сын оказывается сильнее отца, и именно он спасает его из плена кровососущих монстров.

Психолог и психиатр Шэрон Пэкер в книге «Супергерои и супер-эго. Анализ сознаний, скрывающихся под масками» увидела в образе Блейда знаковую фигуру рубежа тысячелетий, обращенную одновременно и в прошлое (неслучайно в заключительной части трилогии ему приходится сразиться с вампиром-родоначальником жанра – Дракулой), и в будущее

(где в скором времени президентом Соединенных Штатов станет чернокожий Барак Обама).

Важно также отметить, что именно выход на экраны «Блейда» в 1998 году обозначил начало эпохи комиксов-блокбастеров, ежегодный выпуск которых стремительно растет.

В списке чернокожих супергероев особое место заняли женщины. Характерно, что именно черная женщина – Шторм 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 темнокожие женщины на страницах журналов фигурировали либо как гиперсексуальный объект мужских фантазий, либо как патриархатная десексуализированная фигура «мамушки». Их изображали в стереотипных образах помощницы по дому, «девушки Пятницы» или соблазнительницы. В комиксах, подобно тому, как у мужчин обыгрывались и гипертрофировались внешние этнические черты, так и женщины изображались либо в виде толстушки-«мамушки», либо в виде сексуальной дивы в облегающем платье, подчеркивающим пышные формы. В общем виде историки констатируют: визуальный образ темнокожей женщины в истории популярной культуры трансформировался от аборигенки из Южной Африки, «Готтентотской Венеры» Сары Баартман до французской певицы, танцовщицы и актрисы Жозефины Бейкер и далее к супергероине комиксов Шторм, роль которой в игровом кино исполнила Хэлли Берри. В 1809 году Сара Баартман была обманом вывезена из Африки доктором Данлопом в Лондон, где стала живым экспонатом ярмарочных представлений, затем попала во Францию, где ее возили с передвижным цирком. Звезда варьете «Фоли-Бержер» Жозефина Бейкер, уроженка Сент-Луиса (штат Миссури), прославилась не только талантом, но и своей «банановой юбочкой» (действительно сделанной из свежих бананов), из-за чрезвычайно короткой длины которой ей было запрещено

выступать в некоторых европейских столицах. Бейкер пользовалась большим авторитетом у европейских интеллектуалов, во время Второй мировой войны содействовала движению Сопротивления, а с 1950-х годов поддерживала движение за гражданские права в США. (В качестве протеста против расизма она усыновила двенадцать сирот с разным цветом кожи).

В 1970-х вне мейнстримных издательств появилось довольно много темнокожих героинь: Марта Вашингтон, Ракета, Лисица, Багровый Мститель, Ойя, Бродяга, Амазула и многие другие. Они часто возникали и быстро уходили в небытие, не получив широкой известности. Но именно на этом поле благодаря комиксмейкерам Лену Уэйну и Дейву Кокраму выросла в 1975 году знаменательная фигура Шторм (Ороро Монро), первая женщина супергероиня, которая была не просто персонажем, а главным действующим лицом, представленным в многотиражных печатных комиксах двух мейджоров «Marvel» и «DC». (По легенде, она, дочь африканской принцессы и американского журналиста, рано осиротела, странствовала, попала сначала в Фантастическую четверку, а затем и была завербована Профессором Ксавье в его команду мутантов).

«Люди Икс» как франшиза стоит особняком в мире комиксов, поскольку включает в себя множество (около ста) разнообразных персонажей и, соответственно, предоставляет потребителю возможность выбора для идентификации. 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. Это особенно важно постольку, поскольку киноаудитория приобретает все более и более неоднородный, фрагментированный характер, а рынок становится все более насыщенным однородным продуктом. В этом плане завоевание женской аудитории становится одной из прерогатив стратегии кинопроизводства, а согласно социологическим исследованиям, для

зрительниц особенно привлекательны сильные женские характеры, которых как раз в «Людах Икс» достаточно много и они разнообразны, каждая со своим набором сверхспособностей: Шторм, Мистик, Бестия (Rogue) и Джин Грей.

Женщина-супергероиня востребована аудиторией, о чем свидетельствует судьба Чудо-женщины, одной из «долгожительниц» комиксов, образ которой был создан писателем, психологом и теоретиком феминизма Уильямом Мултоном Марстоном в 1941 году по мотивам античных легенд о воительницах-амазонках и использованием черт характера его жены Элизабет и любовницы Оливии, с которыми он жил под одной крышей. Знаток человеческих душ (Марстон был одним из создателей детектора лжи - полиграфа), он хотел создать эталон для подражания для девочек - женщину с силой Супермена и очарованием дружелюбной красавицы. Этот пример очень скоро оказался чрезвычайно актуальным. С началом Второй мировой войны Чудо-женщина стала в ряды союзников, а когда для супергероев пришли нелегкие времена, одна из немногих уцелела на страницах комиксов. Вдобавок к сверхчеловеческим качествам, которыми наделила ее богиня Деметра (она сильнее Геркулеса, неуязвима благодаря волшебным браслетам), и владению боевыми искусствами Чудо-женщина имеет в своем распоряжении арсенал сверхоружия вроде «лассо правды» или невидимого самолета, что помогает ей справиться с суперзлодеями-мужчинами. Мужественность Чудо-женщины не лишает ее сексуальной привлекательности, которая подчеркивается соответствующей одеждой. Костюм Чудо-женщины неоднократно менялся в соответствии с запросами и требованиями эпохи. Первоначально она появилась в красном топе с золотым орлом, белым поясом, обтягивающими синими брюками и в сапогах со звездами – чистой аналогией Супермена, в костюме которого тоже отображались мотивы американского флага. Во время войны брюки превратились в шорты, а вместо сапог она надела сандалии. В середине

1950-х, во времена строгого соблюдения требований и ограничений Кодекса, ей пришлось прикрыть обнаженную спину.

Характерно, что свою воинственность Чудо-женщина (член «Лиги справедливости») направляет на борьбу за мир, любовь и равноправие полов, что сделало ее любимицей феминисток. Ей не чуждо ничто женское, при этом она достаточно амбициозна, и в одном из выпусков даже заняла пост президента США. Однако попытки издателей превратить Чудо-женщину в супершпионку наподобие Джеймса Бонда в 1960-х годах привели к падению тиражей и эксперимент прекратили. С 1975 по 1979 годы на телевидении шел сериал с Линдой Картер в заглавной роли, выходили анимационные фильмы, но предпринимаемые попытки снять игровой фильм для кинотеатрального проката пока не удались. Дорогу на большой экран Чудо-женщине перекрыли киборг Бионическая женщина, воюющая с Чужими лейтенант-звездолетчик Элен Рипли, амазонка Рыжая Соня, королева воинов Зена.

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. Контент-анализ, проведенный социологами в Портлендском университете в 2011 году, позволил сделать вывод о двух основных тенденциях в изображении женщин в комиксах. Во-первых, начиная с 1960-х годов, и особенно начиная со второго десятилетия XXI века, женщины перестают становиться жертвами злодеев. Во-вторых, стереотипизация по гендерному признаку, прежде всего в сексуальном аспекте, продолжает сохраняться: мужчины всегда выглядят атлетичными и мускулистыми, а женщины изображаются с узкой талией и подчеркнутыми формами. Мужская одежда всегда достаточно сдержанна, женская становится все более откровенной и «фетишистской» (Augustdt, p. 35). Авторы исследования также сделали заключение, что начиная с 2010 года, общим местом в изображении насилия становится включение

женщины в сюжет в качестве «агрессора». Как всегда, мейнстримный кинокомикс от этой тенденции отстает, придерживаясь более канонических, апробированных сюжетных и типажных принципов. Однако в маргинальном кино можно найти соответствующие примеры, в первую очередь это панк-комикс-комедия «Танкистка», снятая в 1995 году режиссером-женщиной, Рейчел Таталей. Печатные выпуски «Танкистки» Алана Мартина и Джейми Хьюлетта были чрезвычайно популярны у себя на родине в Великобритании среди протестующей молодежи. В начале 1990-х американское издательство «Dark Horse Comics» приобрело лицензию на выпуск этих комиксов, в 1995 году вышел графический роман «Танкистка. Одиссея» Питера Малигана по мотивам гомеровского эпоса, годом позже еще один – «Танкистка. Апокалипсис», затем последовало несколько телефильмов. Сценарий к полнометражной кинокартине написал Теди Сарафьян по мотивам комикса. В свою очередь режиссер небезуспешно попыталась воспроизвести визуальный мультимедийный эффект, свойственный комиксу, но ее новаторство не получило большого признания ни у критики, ни у зрителей. И все-таки «Танкистка» заняла свою нишу как «культовый» фильм в определенной среде любителей кибер-трэша. История девушки в пост-апокалиптическом будущем на Земле, превратившейся в безжизненную пустыню, подкупает игрой Лори Петти в заглавной роли. Ее героиня не обладает какими-либо сверхкачествами (как и Бэтмен), но она умеет не унывать в самых безвыходных ситуациях, у нее есть смекалка, смелость, решительность, акробатическая ловкость, и все это обеспечивает ей живучесть и помогает одолеть врага, делая ее тем самым супергероиней.

В последние годы и в мейнстримных комиксах женщины все чаще отвоевывают себе позицию не позади, не в тени главного героя, а рядом с ним. Гвен Стейси (актриса Эмма Стоун) в фильме «Новый Человек-паук» (2012, режиссер Марк Уэбб) сыграла важную роль в финальном эпизоде схватки и помогла предотвратить разрушение Нью-Йорка. В сиквеле

«Новый Человек-паук» (2014) того же режиссера Гвен Стейси превосходит Спайдермена умом и, пожалуй, решительностью, становясь своего рода мозговым центром в его противостоянии злодею Электро. Селина Кайл/Женщина-кошка (актриса Энн Хатауэй в первой своей экшен-роли), которой принадлежат самые яркие фразы в приквеле «Темный рыцарь. Возрождение легенды (2012, режиссер Кристофер Нолан), не только уводит из-под носа Бэтмена фамильные жемчуга и снимает его отпечатки пальцев, но и лихо гоняет на бэтцикле, выручая супергероя в острый момент. Модернизированная Лоис Лейн в «Человеке из стали» (режиссер Зак Снайдер, 2013) – не традиционная «девушка в опасности», а бой-девица, готовая отпустить соленое словцо и знающая, куда надо целить удар, чтобы противник скрючился от боли; не столько герл-френд, сколько соратница.

Тем не менее в целом супергероини слабее суперегероев и чаще всего только помогают им (или, напротив, противодействуют), заметно уступая в том и другом качестве. Так в комиксах «Люди Икс» Мистик – надежная опора Магнето, а ум Джин Грей делает ее любимицей и первой помощницей Профессора Ксавье. В женских персонажах всегда (зачастую гипертрофированно) подчеркиваются женские прелести: в фильмах про Людей Икс актриса и модель Ребекка Ромейн играет Мистик обнаженной (интимные места прикрыты «чешуей»). По сюжету они нередко используют свои женские чары, чтобы обольстить, обмануть, подставить героя.

По совокупности этих типажных характеристик одно из первых мест в списке супергероинь принадлежит, конечно, Женщине-кошке.

Женщина-кошка (Селина Кайл) впервые появилась в комиксах в сюжетах о Бэтмене в 1940 году (поначалу она еще не носила своего кошачьего костюма; меховую маску она наденет только в третьем выпуске этой серии). Этот образ был создан Бобом Кейном и Биллом Фингером, причем Кейн придал Селине черты своей кузины Руфи Стил (которую, видимо, хорошо знал) и актрисы, секс-бомбы Джин Харлоу. Как говорил

Кейн, ему хотелось в этом образе запечатлеть женскую красоту в самом ее чувственном виде. В духе времени она позиционировалась как роковая женщина и ловкая воровка, напоминая героинь фильмов Альфреда Хичкока. В ее появлении был свой юмористический подтекст: раз уж есть Мышь, то должна быть и Кошка. И Селина играет с Бэтменом в кошки-мышки, одновременно привлекая и отталкивая его. «Мне казалось, что женщины - кошачьей породы, а мужчины больше похожи на собак, - признавался Кейн в книге «Бэтмен и я». - Собаки преданны и дружелюбны, кошки холодны, отстраненны и ненадежны. От собак исходит теплота, а кошек, как и женщин, трудно понять. Мужчины чувствуют себя увереннее с другом мужчиной, чем с женщиной. Женщин всегда следует держать на расстоянии вытянутой руки. Никому из нас не хочется выворачивать душу наизнанку, но женщины в этом особенно преуспели. Любовь у них всегда соседствует с ненавистью. Подозреваю, что говоря так, я навлекаю на себя обвинения в мужском шовинизме с их стороны, но так или иначе, с мужчинами мои отношения всегда складывались лучше, чем с женщинами. А что касается женщин, то когда кончается любовь, они никогда не остаются моими друзьями» (Kane, pp.107-108).

Боб Кейн правильно предугадал реакцию женщин, сформулированную феминистской теорией. Феминистки обвиняют мужчин в том, что, определяя женскую сущность, они видят различие полов всегда в негативном, отрицающем плане, как «отличие от». Мужская точка зрения, согласно их утверждениям, отождествляется, совмещается с общечеловеческой, таким образом заключая понятие «женского» в пределы структурной позиции «Другого». Иначе говоря, мужское принимается за норму, за нечто положительное (они «преданны», «верны», надежны», как в данном случае), а женское – мягко говоря, «отличное» от этой нормы. Мужчины представляют универсальность, и таким образом они как будто не имеют пола; женщины же специфичны; таким образом, отношения между полами ассиметричны. Специфичность, или инаковость женщины

означает или предполагает подчиненность и определяется классической феминистской теорией как «сексуализированный расизм», связывающий женщин всех этносов. Эта маскулинизированная точка зрения через механизм идентификации транслируется зрителю, и поскольку далеко не каждая женщина готова идентифицироваться по этому сценарию, супергеройские комиксы пользуются предпочтением мужской аудитории в возрасте от 18 до 34 лет.

Понимание женской специфичности начинается прежде всего с телесного существования, с «доминантной», то есть сексуальной идентичности. Вероятно, неслучайно выбор актрис на роль Женщины-кошки в кино был ориентирован на внешнюю красоту и сексуальность. В 1992 году в фильме Тима Бёртона «Бэтмен возвращается» ее сыграла Мишель Пфайффер, которая вошла во все списки самых красивых и самых сексуальных звезд. А ее Женщина-кошка в этом фильме по результатам читательского голосования заняла третье место в списке «69 самых сексуальных персонажей всех времен» журнала «Empire».

В 1987 году в графическом романе Фрэнка Миллера и Дэвида Маззучелли «Бэтмен. Год первый» ее облик приобретает отчетливо сексуально-соблазнительный характер; чтобы прокормиться, она занимается проституцией, но мечтает вырваться из лап своего сутенера. Зная о его криминальных делах и опасаясь за свою сестру, Селина изучает боевые искусства.

На большом экране Женщина-кошка впервые появилась в фильме «Бэтмен. Кино» (1966) в исполнении Ли Мериуэзер. Как уже отмечалось выше, этому фильму предшествовал телесериал. В третьем и последнем эпизоде Женщина-кошка появилась там в исполнении чернокожей актрисы, певицы и танцовщицы Эрты Китт, которую Орсон Уэллс назвал «самой волнующей женщиной в мире». Можно сказать, что она предвосхитила ту Женщину-кошку, которую в 2004 году в одноименном фильме Питофа сыграла оscarоносная Хэлли Берри. (Сценарий Джона Д.

Бранкато, Майкла Ферриса и Джона Роджерса не основывался на сюжетах печатных комиксов). Для своего времени это был прорыв: на телевидении, где цветные женщины занимали обычно место домашних хозяек или прислуги, в исполнении Эрны Китт впервые появилась кокетливая и независимая умница и красавица. Спустя почти полвека французский режиссер отчасти придал своей героине облик Барбареллы – героине комиксов Жан-Клода Фореста, изданных в 1962, в разгар сексуальной революции. В 1968 году по мотивам этих комиксов Роже Вадим снял фильм с американской актрисой Джейн Фонда в заглавной роли. Идею ее костюма в заключительном эпизоде, повторенном Питофом, подал знаменитый модельер Пако Рабан.

В «Женщине-кошке» Хэлли Берри играет не Селину Кайл, а совсем другую женщину по имени Пейшенс Филипс, сотрудницу крупной косметической фирмы, случайно услышавшую, что выпускаемый компанией крем против увядания кожи содержит ядовитые вещества. Чтобы избежать скандального разоблачения, боссы компании девушку едва не утопили, но ее спасла египетская мау — храмовая кошка богини Баст. Воскресшая Пейшенс вместе с кошачьими повадками и способностями приобретает и стремление отомстить. Так вместо скромной Пейшенс появляется Женщина-кошка, одетая в облегающий костюм из черной кожи, опоясанная кожаными ремнями и вооруженная алмазными когтями и хлыстом (подобно героине «Венеры в мехах» Л. Фон Захер-Мазоха). Вскоре она понимает, что ее новое состояние – это одновременно и благо, и проклятие, как часто бывает с супергероями. Тем не менее, даже когда представляется возможность, она остается в этом качестве, верной самой себе и никому другому.

В эпоху политической корректности новыми персонажами-супергероями стала когорта людей с физическими отклонениями – мутантами. Физические недостатки переставали быть препятствием для полной индивидуальной самореализации человека в обществе; само

общество переставало относиться к таким людям с покровительственной снисходительностью, они начали занимать действительно равное положение. Комплексы неполноценности, связанные с физическими особенностями, благополучно изживались, люди с «особенностями» (слово «недостаток» в отношении физических или умственных способностей политкорректность исключила как неприемлемое) теперь могли свободно искать и находить достойное место в обществе.

Тем временем война во Вьетнаме и Уотергейтский скандал произвели политический и духовный сдвиг в обществе, разрушили тот фундамент, на котором зиждился традиционный патриотический американизм¹⁷, посеяли тотальное разочарование в незыблемости традиционных моральных ценностей и веры в историческую миссию американцев.

Авторитетные супергерои в новой социокультурной ситуации не могли не задаваться вопросом об их собственной роли в обществе, интересы которого ранее практически отождествлялись с интересами государства. Общая направленность комиксов стала приобретать все более реалистический и критичный по отношению к властным структурам, истеблишменту и правительственной политике характер, чему, в частности, немало способствовало появление «подпольного» графического комикса, который со временем все явственнее выходил из подполья, распространяя свое влияние на «мейнстримный» комикс. В 2002 году издательство «Marvel» вернулось к образу ковбоя Рохайда Кида, который впервые появился в начале 1950-х годов, и откровенно признала его гомосексуальную ориентацию, объявив заодно себя прогрессивной компанией. Актуализировалось новое прочтение старых комиксов и

¹⁷ Опрос, проведенный независимой компанией Rasmussen Reports, по состоянию на июль 2010 года выявил следующее: «54% респондентов согласны с тем, что Соединенные Штаты – нация свободы и справедливости для всех». Однако 34% опрошенных с этим утверждением не согласны, а 11% не определились с ответом.

появился первый открытый супергерой-гей Нортстар, страдающий неким таинственным заболеванием (по-видимому, ВИЧ-инфекцией), что не помешало ему стать олимпийским чемпионом. (Правда, он все-таки не гражданин США, а канадец – с иностранцев спрос всегда иной). Тем не менее, в 2004 году вышла трилогия о паре женатых геев – Миднайте и Аполло, которые тоже при всех кокетливо-женственных особенностях сохраняли черты благородной мужественности. В кинематографе же подобных персонажей не появляется, хотя некоторые авторы не оставляют попыток вслед за Ф. Вертхэмом трактовать на желаемый лад амбивалентный образ Бэтмена в его отношениях с юным помощником Робинном.

Характерным героем комиксов пост-вьетнамского периода стал мутант Росомаха (Джеймс «Логан» Хоулетт) из команды Людей Икс. В мае 2008 года Росомаха возглавил список из двухсот героев комиксов всех времен по версии журнала «Wizard», а в июле 2008-го года был назван четвертым величайшим героем комиксов журналом «Empire». Популярности Росомахи способствовали многочисленные анимационные фильмы и телевизионные сериалы, а также видеоигры. Его историю, начавшуюся в 1845 году, рассказывает фильм Гэвина Худа «Росомаха. Начало» (2009), снятый по мотивам комикса Барри Виндзор-Смита «Weapon X» и комикса Криса Клэрмонта и Фрэнка Миллера 1982 года издательства «Marvel». Создан же впервые этот персонаж был в 1974 году автором текста Леном Вейном и художником Джоном Ромитой, которые ввели его в качестве эпизодического действующего лица в комикс о Невероятном Халке. Заглавную роль в фильме «Росомаха. Начало» сыграл Хью Джекмен.

Этот ветеран Вьетнамской войны, воинственный, но всегда стоящий на стороне добра мутант превращен тайной правительственной организацией в живое оружие. От природы он был наделен звериным чутьем и способностями к самоисцелению от любых ранений и ядов, но эти

способности не избавляют его от физической боли. В экспериментальной военной лаборатории его когти и скелет покрывают адамантием - веществом, полученным из упавшего на Землю метеорита. В его когтях любой металл превращается в податливую глину. (Прозвище «Росомаха» Джеймс - или Логан, как он стал себя называть - заимствовал из индейской легенды о любви Росомахи и Луны, которую ему рассказывала его возлюбленная Кайла, которую он считал погибшей).

Угрюмый одиночка, трудно сходящийся с другими членами команды мутантов; полуживотное, за спиной которого немало убийств, он не желает чувствовать контроль над собой и бунтует против тех, кто пытается сделать из него послушную машину для убийства. Он движим инстинктами, и потому легко дает выход гневу. Поскольку эксперимент, который проводится над ним, оставляет в нем все меньше человека, инстинктивное поведение заставляет его все чаще впадать в звериную ярость, доводящую почти до безумия, и главный объект его ненависти – полковник Страйкер, в котором для него, в сущности, персонифицируется государственная власть. Но человеческое начало неотступно заставляет Росомаху мучительно вспоминать забытое прошлое, чтобы ответить на самый человеческий вопрос: кто я?

В фильме «Росомаха. Бессмертный» (2013) Джеймса Мэнголда Логану, перешагнувшему столетие, становится обременительным собственное бессмертие, в котором, как говорит его давний знакомый японец Яшида, теряется смысл жизни. У Логана возникает перспектива обменять вечность на короткую человеческую жизнь, наполненную смыслом. Комиксмейкеры Лен Уэйн и Джон Ромита-старший, создавая рисованного мутанта Росомаху, имели в виду образ ронина – странствующего самурая. В феодальной Японии эта фигура была неоднозначной: с одной стороны, странствует он потому, что лишился своего властелина (стало быть, и смысла жизни), а это подразумевает, что сам он плохим оказался самураем, причем даже сэппуку не сделал из

трусости, из-за чего его мучают угрызения совести; а с другой стороны – он был независим, он был свободен. В фильме крупный промышленник Шинген Яшида, с которым Логан познакомился, когда был в плену у японцев во время Второй мировой, называет его ронином скорее без отрицательных коннотаций, а вроде бы сочувственно. Яшида призвал Логана к себе, когда ему самому жить ему оставалось совсем ничего, чтобы попрощаться и помочь обрести смысл жизни. Но дальнейшее развитие событий показывает, что супергерою не дано распоряжаться своей судьбой, он заложник своей миссии и своего бессмертия.

Комиксы про Людей Икс, созданные Стэном Ли и Джеком Кирби, впервые были изданы издательством «Marvel» в 1963 году. Тогда их было всего шестеро (пятеро мужчин и одна женщина - Чудо-девушка Джина Грей). Их появление в среде супергероев было обязано распространению в американском обществе идеологии и практики политической корректности (политкорректности), затронувших важнейшие сферы межличностного общения: национальную и этническую, гендерную, религиозную, сексуальную.

Внедрение в сознание людей скорректированного языкового кода, запрещающего употребление «дискриминирующих» слов и понятий, призвано было воспитывать в либеральном духе терпимость к различным меньшинствам, смягчать решение проблем межрасовой розни, ксенофобии и шовинизма. Соответственно с течением времени и превращением политкорректности порой в законодательно утвержденную норму новые поколения стремительно увеличивающегося контингента Людей Икс стали включать в себя афроамериканцев, азиоамериканцев, испаноамериканцев, все большее число женщин и, конечно, людей с необычными физическими, умственными, чувственными данными.

Роли и функции персонажей были изначально распределены в момент появления комикса на свет в 1963 году, и при всей экзотичности они имели вполне конкретную соотнесенность с действительностью. Так

Профессор Икс, он же Чарльз Ксавьер, был, как тогда однозначно читалось, списан с непротивленца-миротворца Мартина Лютера Кинга, а вскоре появившийся в этой когорте Магнето, он же Эрик Леншерр – с непримиримого экстремиста Малкольма Икс (изрядно идеализированного Дензелом Вашингтоном в одноименном фильме Спайка Ли, удостоенном «Оскара» и множества других престижных наград). Важно отметить, что тот и другой были лидерами освободительного движения афроамериканцев, притом что оба героя комикса – белые. Это была только входящая тогда в моду (заметим – еще за несколько лет до первых фильмов тренда под названием *blacksploitation*, двигавшегося в противоположном направлении) перелицовка, символизирующая солидарность белых либералов с чернокожим населением.

Более того: «Люди Икс» изначально 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. Заодно мутанты утвердились в качестве героев не просто развлекательных историй, а, как положено мифическим персонажам, носителей многослойных смыслов и коннотаций. Причем они становились интересными самым разным и широким зрительским слоям, поскольку заговорили от имени не одних только «мутантов», но всех и каждого, потому что все и каждый в определенный момент жизни или в определенном аспекте оказываются людьми, выпадающими из общего русла.

В 2000 году на экраны вышла первая экранизация комиксов «Люди Икс» (режиссер Брайан Сингер). В сюжете противостояния между двумя кланами мутантов — «хорошими» супергероями из частной академии Профессора Ксавьера и представителями «Братства мутантов» - основанной Магнето террористической организации, которая стремится посеять в мире анархию, чтобы затем подчинить его себе, сквозила тема криптофашизма («затаенного фашизма»). В 2003 году вышел сиквел –

«Люди Икс 2» того же Брайана Сингера. На этот раз мутантам приходилось обороняться против нового врага – отставного полковника Страйкера, проводившего эксперименты над мутантами и возглавившего движение против мутантов, в результате чего была введена обязательная повсеместная регистрация мутантов. Еще через три года был снят третий фильм – «Люди Икс: Последняя битва» (режиссер Брэтт Рэтнер), в котором персонажам представился выбор: остаться самими собой или же излечиться от мутации с помощью новейшего лекарства.

В 2011 году Мэтью Вон обратился к комиксам про мутантов. К мощному древу американской саги англичанин Мэтью Вон привил черенок родной ему по крови бондианы, тем самым введя великую американскую мифологию в европейский культурный контекст. Эта акция оказалась тем более естественной, что основное действие приквела под названием «Люди Икс. Первый класс» разворачивается в 1962 году – в том самом, когда на экраны вышел первый бондовский фильм «Доктор Но». Разумеется, помещенный в новый исторический контекст бондовский мотив подвергся определенной коррекции: русские генералы и адмиралы, хоть и остались безусловными противниками атлантического мира, уже не похожи на монструозных фриков Орлова, Коскова и Урумова¹⁸. Конкретная ситуация Карибского кризиса, грозившего перерасти в ядерную войну, доводится в «Первом классе» до гротеска – сюжетного и визуального. Если в первом фильме франшизы Магнето силой своей способности притягивать металл отклоняет траекторию пули, летящей в голову полицейского, то теперь над океаном сталкиваются летящие навстречу друг другу советские и американские ракеты, таким образом взаимно уничтожаясь. Ситуация превратилась в типично комиксовую – абстрактно-модельную, и

¹⁸ Охлаждение в отношениях между США и Россией в 2013-14-х годах отразилось на сюжетике кинокомиксов. В фильме «Новый Человек-паук: Высокое напряжение» (2014) появился неуправляемый русский разбойник Алексей Сицевич/Носорог со злобным лицом (актер Пол Джаматти).

одновременно вписалась в реальный исторический контекст с мелькающими в кадрах хроники первыми лицами – Джоном Кеннеди и Никитой Хрущевым, которым пришлось решать Карибский кризис, поставивший мир на грань ядерной войны.

Бондовские мотивы открыли фильму шлюзы для иронии, санкционированные историей супершпиона, в то время как некоторые изначальные мотивы «Людей Икс» явно сопротивлялись примеси комедийности и тем более пародирования в силу уже ставшей всемогущей цензуры политкорректности. Здесь надо отдать должное лидеру команды сценаристов Брайану Сингеру, хотя обработкой и подгонкой его синопсиса занимались еще пятеро коллег. Именно он пошел на довольно рискованный (с точки зрения все той же политкорректности) сюжетный ход, сделав жертву Холокоста, пострадавшего в концлагере, потерявшего там всю семью Эрика Леншерра (в дальнейшем Магнето) не доблестным борцом за демократические ценности, а неукротимым мстителем, впитавшем в себя уроки нациста-учителя, открывшем в нем замечательный дар, давший ему новое имя. Перейдя на сторону зла, Магнето стал утверждать безусловное превосходство мутантов над обыкновенными смертными, то есть в перевернутом виде воспроизводить известную доминанту нацистской идеологии. Хотя надо отметить, что эта коллизия была заложена авторами комикса Стэном Ли и Джеком Кирби еще в 1987 году. Но кинокомикс – гораздо более консервативный жанр, чем комикс печатный. Его консерватизм обуславливается стремлением охватить как можно более широкую аудиторию, для чего, во-первых, требуется получить соответствующую разрешительную прокатную категорию, а во-вторых, по возможности не отторгать радикальными мотивами и коллизиями те или иные зрительские слои.

Компания «Marvel» не просчиталась, настояв на продолжении франшизы. В 1963 году, рассматривая возможность печатания первого комикса, издатель не позволил использовать название «Мутанты»

(возможно потому, что слово еще было не в ходу) и согласился на поясняющее «Люди Икс», хотя на самом деле смысл последнего становился ясным лишь по мере чтения – речь шла об ответственном за генетические мутации гене X, проявляющемся в период полового созревания. Насколько можно понять, такого рода изменения стали якобы массово проявляться после испытаний атомного оружия, а затем в результате катастроф на атомных электростанциях. Жертвы этих трагедий внушают ужас из-за опасений непредсказуемости последствий, опасности заражения и проч., и оказываются отторженными от общества – территориально или даже фактом социальных привилегий.

Эту категорию лиц, оказавшихся непохожими на обыкновенного среднего человека, но обладающего другими выдающимися способностями, напоминают ситуацию с рожденными богами титанами, которые разрушили гармонию олимпийского космоса.

Продолжая аналогию, следует сказать, что претензия Магнето и его Братства мутантов на главенство в человеческом сообществе и даже его установка на уничтожение «нормальных» людей как ответственных за собственную девиантность соответствуют бунтарству титанов, вылившемуся, в частности, в оскпление титаном Кроносом собственного отца Урана, дабы буквально пресечь его плодovitость. Здесь следует заметить, что порядок вещей с течением времени восстановился – сын Кроноса Зевс лишил власти отца и положил начало новому роду «нормальных» богов-олимпийцев – такова парадигма любой революции – однако же (в романтической по крайней мере традиции) восстание титанов служит благородно пафосной аллегорией революционной борьбы. Нельзя не вспомнить имени самого знаменитого из титанов – Прометея, не то вылепившего первых людей из глины, не то оживившего их из камня, а потом бросившего вызов Зевсу, похитив для людей огонь, то есть дав толчок цивилизации. Соответственно и необычные, открывающие невероятные технологические перспективы способности мутантов сулят

миру небывалый прогресс. Однако надо помнить, что титаны еще и олицетворяют дикую и непредсказуемую природную стихию, не ведающую упорядоченности и меры; прихотливая игра природы, непонятно почему нарушающей гармонию меры в человеческом организме, точно также порождает и мутантов. А потому будущий прекрасный новый мир – это царство хаоса и анархии.

Сага о мутантах в предыдущих фильмах не раз затрагивала тему начал, деликатно вводя в курс дела новые поколения зрителей, которых разделяют не годы, а целое десятилетие. Зритель со стажем знает, что Магнето подростком оказался в концлагере – и новый фильм начинается с повторения старого – того, что показано в фильме Брайана Сингера 2000 года. Но возвращение теперь обозначено как точка роста идейных разногласий между Магнето и Профессором Икс, то есть между Эриком Леншерром (Майкл Фассбендер, принявший роль из рук предшественника Йена МакКеллена) и Чарльзом Ксавьером (Джеймс МакЭвой, наследник Патрика Стюарта) – злодеем, воспитанным зверствами нациста Себастиана Шоу (Кевин Бейкон) с одной стороны, и наивно-благородным гуманистом-утопистом – с другой. При этом первый пережил тяжелое детство, осиротел и ожесточился, считая виноватым в своих бедах все человечество без исключения, а потому поголовно достойным уничтожения; второй же воспитывался в тепличной атмосфере состоятельной нью-йоркской семьи, лишений и горя не знал и теперь пытается его (человечество) спасти. Этот расклад моральных сил, непопулярный в левацких кругах, можно, однако, защитить авторитетом А.С. Пушкина: «Говорят, что несчастье хорошая школа; может быть. Но счастье есть лучший университет».

Вкратце фабулу «Первого класса» можно свести к истории о том, как бывшие друзья стали заклятыми врагами. Но сюжетно это обстраивается не только цепью аттракционов, но и психологическим обоснованием раскола в общине мутантов. Сценарная команда «Первого класса» заставляет каждого из мутантов встать перед проблемой личного и осознанного

выбора, что и составляет главный саспенс фильма. Надо отметить, что в XXI веке голливудское кино все в большей степени переориентировалось в сторону аттракционных боевиков с однотипными героями, проявляющими чудеса личной храбрости. Все реже появляются на экране фильмы-драмы, в центре которых находилась бы психологически тонкая история характера. Пожалуй, можно констатировать, что в определенной мере эту нишу занимает теперь кинокомикс, и прежде всего фильмы о мутантах, где акцент ставится не на спецэффектах (безупречных), но на поисках личностной идентичности и человеческих отношениях в контексте борьбы за гражданские права меньшинств.

Проблема реализации возможностей (сверхспособностей) мутантов сталкивается с проблемой ценностей и осознанием ущербности как избранности. Каждый из героев «Первого класса» должен принять решение: каким образом достойна реализации их суперспособность. Неслучайна здесь роль камео Росомахи (Хью Джекмен): в ответ на попытку вербовки Эриком и Чарльзом в Подразделение Икс, которое курирует ЦРУ, он вместо ответа просто лаконично огрызается – ведь он свой выбор уже сделал. «Богоборец»-Чарльз, явно питаемый комплексом неполноценности, в ответ на вопрос, кто же он, отвечает: «Допустим, я – отродье Франкенштейна, и я ищу моего Создателя». Кто-то смиряется со своей необычностью, убеждаясь в бесперспективности лечения – как Зверь, которому не удалось исправить свои когтистые лапы с помощью снадобья; кто-то пытается свою необычность скрыть, предпочитая комфортное существование неузнанного мутанта: «Ты не спросил, я не ответил [кто я]», как часто делают геи, скрываясь под маской «невидимости». Чернокожий Дарвин осознанно идет на самопожертвование, по-видимому, свято веря в то, что его жертва будет не напрасной. Он, единственный чернокожий в команде Профессора Икс, погибает первым, выполняя функцию традиционного персонажа старой американской литературы – «хорошего негра-Пятницы», «дяди Тома», верного помощника и преданного друга

белого человека – вероятно, последним и навсегда эту традицию закрывая, датируя событие 1963 годом. «Падшим» оказывается Ангел, перешедшая на сторону Магнето. Ее решение, по-видимому, обусловлено осознанием ущербности, требующем компенсации: она трижды поражена в правах как женщина, как цветная, как мутант, и общество в свою очередь не праве ждать от нее лояльности. Таким образом, если протестичная фигура Дарвина, ориентированная на приспособляемость к обстоятельствам, обращена в прошлое, то Ангел – провозвестница будущих бунтов конца 1960-х. Однако каким бы ни был вектор принятого решения, в процессе его принятия излечиваются неврозы, рожденные осознанием фрустрационной необычности, так что отныне все персонажи фильма гордо могут заявить: «Я мутант!».

4. Кинокомикс после 11 сентября 2001 года

Особой вехой в новейшей истории США стал террористический акт 11 сентября 2001 года, в результате которого были разрушены башни Всемирного торгового центра. Произошедшая в стране трагедия, так или иначе касавшаяся всех ее жителей, стала консолидирующим фактором, объединившим американцев перед лицом опасности. И вновь проводником этой консолидации в очередной раз стал комикс, в том числе экранный. Сразу же после теракта индустрия комиксов в качестве отклика на события решила общими усилиями выпустить несколько специальных публикаций; прибыль от продаж пошла в фонд пострадавших. Уже 2 октября в Библиотеке конгресса в Вашингтоне состоялась встреча, собравшая самых именитых авторов комиксов и графических романов, которые представили двухтомную антологию – «9/11, Ответ художников» и «9/11, Лучшие авторы комиксов рассказывают истории, которые надо помнить» и еще два сборника. «Те из нас, кто работал в фантастическом мире супергероев и волшебников, вдруг поняли, что враг, которого мы сочиняли, оказался

рядом, - сказал в своем выступлении Уилл Эйснер. – Мифические истории, которые мы придумывали семьдесят лет, обернулись реальностью».

Тема терроризма заняла важное место в кинокомиксах, которые можно выделить в отдельный разряд «фильмов 9/11». Но новая реальность предполагала не только объединение людей против общего врага; новое понимание патриотизма требовало трезвого осмысления ситуации и в случае необходимости бескомпромиссной критики политики властей. Уже в «Темном рыцаре» критики находили аналогии поведения Бэтмена с политикой Джорджа Буша-младшего после событий 11 сентября, закрывавшего глаза на пытки заключенных, обвиненных в терроризме; по этому поводу вспоминали эпизод, где Бэтмен грозился вытрясти душу из Джокера и к тому же он так недемократично пользовался материалами незаконной прослушки мобильных телефонов! Обозреватель Спенсер Акерман писал, например, что Бэтмен, который творит зло, желая блага, делает то же, что и администрация Буша, для которой лидер Аль Каеды – тот же Джокер, а в борьбе с ним все средства хороши, даже явно избыточные, пусть даже при этом гибнут невинные (Ackerman, электронный ресурс).

Революция комикса — это прежде всего «синдром 9/11»; таким шифром американцы обозначают дату 11 сентября 2001 года, когда вместе с башнями-близнецами сгинул прежний мир с его мнимым манихейским освобождением полоненного злом добра. Манихейская ересь получила сокрушительный удар от сотни лет преследовавшего ее фундаменталистского ислама. Но в шифре «911» таится уловка: надежда на службу спасения, которая персонифицируется в героях комиксов — потомках героев древнегреческих мифов и средневековых сказаний, умирающих и воскресающих в конкретных обстоятельствах опасности полубожеств или рыцарей без страха и упрека. Однако «Темный рыцарь» продемонстрировал, что когда такой герой принимает на себя (за всех!) сверхчеловеческую миссию спасения, или, говоря словами его дворецкого,

«готов сделать выбор, который не может сделать никто другой», эти «упреки» сыплются на него самого, оборачиваясь злобным гонением. Одновременно примерно то же самое показал и еще один комикс — «Хеллбой—2. Золотая армия» в постановке Гильермо дель Торо. Мексиканский режиссер тоже сломал канон комикса, поместив фильм в сказочную территорию своего «Лабиринта фавна», но сказка не смогла нивелировать тему изгойства, отверженности рогатого краснокожего уроды, выброшенного из адского мрака, чтобы избавить мир от жаждущих власти злодеев. Враг Хеллбоя, принц Нуада, справедливо бросает ему: «Люди тебя никогда не поймут и рано или поздно сделают врагом».

Наиболее яркий пример кинокомиксов, в которых отразилось самочувствие американцев после атаки на Всемирный торговый центр, — франшиза «Железный человек», 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 свою миссию.

«Железный человек» вышел на экраны в 2008 году — в один год с двумя другими блокбастерами-комиксами — «Темный рыцарь» и «Невероятный Халк». Это был очень непростой год в истории США. Выяснилось, что военное присутствие США затягивается на неопределенное время. Война в Ираке пошла не так, как планировалось. А в стране разразился самый тяжелый после Великой депрессии экономический кризис. В результате всех этих внешнеполитических и внутренних факторов резко пошатнулся статус Америки как ведущей супердержавы, ее авторитет в мире, а вместе с этим изменилось самочувствие американцев. Так что вряд ли можно считать случайностью, что именно в этот момент Голливуд в очередной раз обратил свое внимание на пантеон супергероев, которые могли бы помочь восстановить веру американцев в свое историческое предназначение, укрепить

социальный оптимизм большого количества людей, еще вчера чувствовавших себя вполне благополучно, а ныне теряющих почву под ногами. Не стоит также забывать и об иностранной аудитории, на которую рассчитана голливудская продукция вообще и кинокомиксы в частности. Сюжеты о супергероях, озабоченных спасением мира, восстановлением справедливости и борьбой с международным терроризмом, адресованы зарубежному зрителю не в меньшей степени, чем американскому.

Серия комиксов про Тони Старка/Железного человека Стэна Ли и Джека Кирби была впервые опубликована в 1963 году. История про торговца сверхсовременным оружием, делавшего состояние на крови, внезапно обнаружившего, что у него есть сердце, очень уязвимый орган, десятилетиями оставалась не востребованной, пока империя «Marvel» не решила именно с нее начать запуск ударной десятки комиковых кинопроектов. Естественно, в сценарии Марка Фергуса, Хоука Остби и Артура Маркама была учтена смена реалий – не только технологических, но и политических, социальных. Существенным оказался выбор актера на главную роль. Приглашенный для постановки режиссер Джон Фавро в своей решимости радикально революционизировать жанр предложил назначить на нее Роберта Дауни-младшего. Это было против правил, согласно которым положительного супергероя должен играть сверхположительный актер (или по меньшей мере имеющий такой имидж). А Дауни с его репутацией никак этой характеристике не отвечал. У режиссера был, однако, веский аргумент: ведь плейбой Тони Старк, он же Железный человек, как и актер, имел склонность к алкоголю и женщинам, но со временем заметно изменился в лучшую сторону. В результате расчет оказался верным: подобно тому, как в свое время бумажный Железный человек больше других собратьев получил писем от поклонниц, тронутых его человечностью, так и экранный персонаж в исполнении Роберта Дауни покорило немало зрительских сердец.

В отличие от Супермена, чьи сверхспособности (прежде всего – умение летать) объяснялись его внеземным происхождением; в отличие от Человека-паука, который обязан своими возможностями генетической мутации в результате укуса генномодифицированного паука, Железный человек, подобно Бэтмену, является сверхчеловеком в другом смысле – как личность, обладающая мощным интеллектом. Переход Тони Старка в новое качество произошло без вмешательства сверхъестественных сил. Его не кусал паук-мутант, не поражала молния, он не попал в радиоактивную зону. Тони — сам творец своего суперкачества. Он, попросту говоря, гений, в экстремальных обстоятельствах создавший для собственного спасения супер-амуницию, с помощью которой поразил врагов и спасся из плена.

Железный человек воплощает идеал американизма: изобретательность, честность и трудолюбие; это новая модификация «человека, сделавшего себя». Тони Старку не требуется совершать путь «из грязи в князи»: он от рождения очень богат, у него прекрасное образование; его путь – это самосовершенствование, в том числе нравственное. При этом Тони прекрасно осознает, что до совершенства ему далеко. В фильме «Железный человек 2» он без тени рисовки говорит: «Я не тот, кого можно было бы назвать героем. С моим-то списком недостатков...»

Образ Тони Старка был изначально навеян реальной фигурой Говарда Хьюза – инженера, мультимиллионера-изобретателя и пилота-ловеласа, потерявшего рассудок и умершего затворником. Тони Старк – инженер по образованию, выпускник престижного Массачусетского Технологического Института, наследник гигантской империи «Старк индастриз», производящей оружие. Он убежден, что Америка должна не только иметь ядерное оружие (в духе политики сдерживания), но и применять многотонные бомбы, потому что уважение к стране извне для

него неотделимо со страхом перед ней. Эти взгляды Тони меняются, когда он попадает туда, где падают эти бомбы.

Фильм начинается с эпизода в афганской пустыне. Тони в сопровождении трех солдат едет, чтобы посмотреть на плоды своих трудов в действии, и сам становится жертвой собственного изобретения. Внезапно раздается взрыв – бомба попала в головную машину; выскочившие из машины солдаты попали под шквал пулеметного огня и были убиты. Тяжелораненный Тони попадает в плен к бандитской организации «Десять колец», главарь которой Раза (актер Фаран Тахир) требует от него создать сверхмощную ракету «Иерихон». На их базе он с удивлением обнаруживает ящики с логотипом собственной компании. Тони был ранен во время взрыва, осколки пропоролы ему грудь, и, чтобы шрапнель не попала в сердце, другой пленник, искусный доктор Жинсень (актер Шон Тоуб) имплантировал Тони магнитную плату, которую время от времени надо обновлять, иначе — неминуемая смерть. Именно эта уязвимость героя стала главным фокусом франшизы и привнесла в проект сильную гуманистическую струю и острую социальность, не свойственную, по крайней мере, в таком масштабе и с такой направленностью, голливудскому мейнстриму. Ведь вдобавок ко всему «Железный человек» в сегодняшней политической ситуации оказался и антимилитаристским фильмом, напрямую указывающим на то, что распространение оружия и участие в войнах бумерангом ударяет по самой Америке.

Уязвимость — самое важное, но не единственное отличие Железного человека от собратьев, вроде Робокота со стальным телом и компьютерной головой, лишённого всяких чувств и эмоций и заряженного на единственную программу борьбы с преступностью. Второе отличие состоит в том, что «Бумажный» Тони Старк был порождением «холодной войны» и вьетнамской эпопеи — ярый антикоммунист, сражавшийся с вьетнамцами ради защиты американских ценностей и в России с советским Титановым человеком. Позднее его «отцы», разочаровавшись в ходе и

исходе вьетнамской войны, перенесли центр тяжести сюжета на частную жизнь Тони, предоставив ему бороться с собственной алкогольной зависимостью и прочими личными проблемами, потом отправили его на войну в Персидском заливе. Теперь же в фильме изобретатель-разработчик сверхмощного вооружения Тони, унаследовавший от родителя оружейную империю «Stark Industries», отправляется в Афганистан.

Пытаясь обмануть Разу, он вместо заказанного «Иерихона» кует себе доспехи, оснащенные смертельным оружием. В сущности, Тони повторяет подвиг Робинзона Крузо, под прикрытием Пятницы — Жинсеня ради выживания творящего собственной неукротимой энергией из подручного материала свой мир. Для современного зрителя это ироничное обыгрывание индивидуального Интернет-пристанища YouTube и одновременно реконструкция основополагающего буржуазного мифа одиночки, старательно разрушавшегося примерно с середины 1930-х годов не без помощи такого безусловного индивидуалиста, как Эрнест Хемингуэй, провозгласившего устами своего героя: «Человек ничего не может один». Командный дух (dream-team-spirit), выродившийся из коллективизма «Гроздьев гнева» и мужских фильмов Джона Форда в корпоративную круговую поруку, чреватую самым беззастенчивым предательством, трещит по швам в афганской пещере, где Тони Старк «сшивает» свой бронекостюм, в котором он напоминает создание Франкенштейна, изгнанного из сообщества людей за непохожесть. Вместе с тем это соответствует стихийному самосознанию молодого поколения, предельно атомизированного, разобщенного мировой паутиной Интернета и, конечно, испытывающего в связи с этим определенную фрустрацию.

Фильм Фавро – терапевтическая акция по лечению «пуэрилизма» - брутально-подросткового азарта, характерного для безудержного, не знающего рамок «спорта» блоггеров, освободивших себя от культуры общения с реальным миром, «спорта», который вытеснил стихию подлинной игры как творческого фактора. Пример Тони Старка — это, в

сущности, реальное совмещение игрового начала с принципом нравственной цели. В свои сорок (персонажу, по-видимому, столько же лет, сколько и актеру) плейбой Тони ведет себя как подросток, окруженный многочисленными гаджетами, которых он наделил именами собственными, и эти железные и голографические штуки являются его единственными и надежными друзьями, которых он в конечном счете использует в борьбе с абсолютным и конкретно воплощенным злом. Тем не менее Тони все же не подросток, более того, в отличие от других героев комиксов, он, подкидывая крючок для идентификации молодому зрителю, манифестируется как очень взрослый человек, и не простой клерк, как Супермен Кларк Кент, а как топ-менеджер и 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), - это социально ответственная личность. Он 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 — реальными террористами и коррумпированным менеджментом под предельно простым девизом: «Хочешь сделать хорошо, сделай сам!»

Чтобы донести до зрителя эту почти викторианскую или пуританскую максиму, нужно лицо, которому доверяют. Поэтому Джон Фавро выбрал на главную роль Роберта Дауни-младшего, подобно своему герою, пережившему искусу наркотиков и алкоголя, который ассоциируется не с сонмом голливудских небожителей, а с реальным человеком, не лишенным изъянов, если не сказать пороков. И как раз в силу этого его преобразование на экране выглядит органичным и

достоверным. Более того, его герой, в отличие от других персонажей комиксов, не скрывается под маской в обычной жизни, а отважно заявляет в финале в лас-вегасском Дворце Цезаря: «Я - Железный человек!» (и будет делать это в дальнейшем, в сиквелах франшизы), таким образом беря на свои плечи всю ответственность за собственные деяния в прошлом и будущем.

И вот что еще нужно добавить. В «Железном человеке» намеренно изъяты все следы, которые могут повлиять на осложнение отношений США с афганскими властями. В Афганистане Тони похищают не моджахеды, а люди из международной бандитской группировки «Десять колец». Но при всем при том даже Тони со звучной фамилией Старк один в поле не воин, и в острый момент ему на помощь приходит тихий господин, поначалу представившийся как сотрудник организации с труднопроизносимым названием, которая в финале звучит просто «ЩИТ» (S.H.I.E.L.D.) Это помогает зрителю, которому трудно поверить в реальное существование раскаявшегося торговца смертью, уповать на деятельность не тех силовых госструктур, которые в достаточной мере себя скомпрометировали, а в лояльную мощь некоей новой организации, призванной стоять на страже защиты простых смертных. Этот мотив вмешательства справедливого «Старшего брата» как рудимент необходимой вписанности индивида в социальный контракт есть, по сути дела, та уступка мейнстримной условности, без которого не существует большого голливудского кино, демонстративно поклоняющегося национальному флагу.

В 2013 году на экраны вышел «Железный человек 3» режиссера Шейна Блэка. Сюжетно, да и по тональности этот фильм тоже вписывается в ряд фильмов «пост-9/11», то есть после падения башен-близнецов; как говорит Тони, «После Нью-Йорка уже ничто не может быть как прежде». Суперзлодей, с которым Тони приходится бороться на этот раз, в исполнении Бена Кингсли слишком, до пародийности похож на реального

человека – Осаму Бен Ладена. Он же и главный враг графического Тони Старка во вселенной «Marvel» – Мандарин, «потомок Чингисхана», человек с условной восточной внешностью, чрезвычайно напоминающий деспота Минга из первого супергероического кинокомикса «Флэш Гордон». Но тут хитроумно запрятана обманка. Мандарин, как он сам про себя ернически говорит, - «западная иконография злодея».

Слишком легко видеть зло воплощенным в одной фигуре, с которой можно справиться, сконцентрировав на ней всю мощь одиночного удара. На самом деле все гораздо сложнее: зло рассеяно в мире, и его легко проглядеть, просто проигнорировав какого-нибудь нелепого неудачника. Тони Старку приходится убедиться в этом на собственном опыте. Почти карнавальный Мандарин – даже не марионетка, просто ширма, за его спиной стоит человек с внешностью заурядной (вначале даже неприятной – камера фиксируется на его кривых зубах и неопрятной шевелюре) – Олдрич Киллиан (Гай Пирс), тоже прошедший (за кадром) свой путь преобразования и ставший неузнаваемо элегантным и симпатичным на вид. Киллианом движет сильнейшее из чувств – злая обида, которая и становится мотором его бурной деятельности по созданию и доведению до ума замысла в области биотехнологии (проекта Эстремис), мимо которого беспечно прошел Тони Старк. Надо, однако, иметь в виду, что сюжетика историй про супергероев, особенно в эпоху постмодерна, строится на противопоставлении главных героев, часто на зеркальном отображении супергероя в его противнике суперзлодее; их неразрывное единство сообщает сюжету психологическую остроту и многосложность. Но не только: оно же с другой, нелицевой стороны показывает протагониста. Злой зависти Олдрича Киллиана не противостоит, напротив, ей соответствует мотив, который движет Тони Старком: «Никакой политики, только старомодная месть». Этот девиз Тони сформулировал после того, как угроза нависла над «самым дорогим» для него – мисс Пеппер. То есть приобрела сугубо личный характер.

Парадоксальным образом своеобразным «зеркалом» Мандарина, провозгласившим: «Героев нет!», оказывается правительство, желающее показать американскому народу, что ему не нужны супергерои, чтобы поддерживать мир во всем мире. Поэтому их место должен занять Железный патриот - некогда созданная Тони Старком для себя усовершенствованная броня, раскрашенная в цвета звездно-полосатого национального флага. Это, в общем-то, тоже мстительный шаг со стороны президента и его рати по отношению к Тони Старку, не пожелавшему подписаться на государственную службу. Само претенциозное, урапатриотическое название этого супероружия вызывает горький смех у Тони.

Шейн Блэк (вероятно, по договоренности с продюсерами) в финале лишил Тони Старка его главной приметы – магнитной платы, которая становится ненужной после удачной операции. Силу Тони как персонажу придавала как раз его человеческая слабость, заставлявшая искать неординарные пути разрешения проблем. Теперь же он не только бросает в океан плату; он приказывает роботу-распорядителю Джарвису уничтожить все свое железное воинство. Этот символический жест демонстрирует, что реализация проекта по отчуждению и присвоению суперспособностей от высокой технологии показала, что они не выдерживают конкуренции с человеческим материалом – или, точнее, человеческим капиталом.

Сквозной темой мемориальных антологий, выпущенных издательствами комиксов в память об 11 сентября и в поддержку пострадавших, о которых говорилось выше, был героизм обыкновенных людей, проявленный ими на месте бедствия, рядом с которым бледнели подвиги вымышленных супергероев. Но наряду с реальными историями и откликами на них самих художников или конкретных людей, на этих страницах присутствовали и супергерои. Например, Супермен, отдающий честь полицейским и пожарным, погибшим при спасении людей и тушении пожаров. В ноябре 2001 года в свет вышел 36-й выпуск «Удивительного

Человека-паука», на обложке которого он был изображен на руинах башен-близнецов: на ней же значилось только одно слово: «Господи...». В этом выпуске Человек-паук в растерянности произносит: «Мы со всем нашим инструментарием и сверхвозможностями – ничто рядом с настоящими героями. Теми, кто безоружными встретил огонь без страха. Обыкновенными людьми». В комиксе «Враг» (2002), посвященном событиям 11 сентября, Капитан Америка отказывается выполнить приказ Ника Фьюри, шефа организации ЩИТ, то есть совершить еще один блистательный «показательный» подвиг; вместо этого он остается на месте разрушенных башен, чтобы вместе со всеми разбирать руины в поисках выживших. А Фрэнк Миллер с присущим ему радикализмом написал на своей панели в первом томе антологии «9/11, Ответ художников»: «Меня тошнит от флага, меня тошнит от бога, я видел силу веры».

Надо сказать, что в ходе обсуждения в Библиотеке Конгресса, представляя содержание антологии, его участники в свойственном большинству американских интеллектуалов либеральном ключе отмечали, что сюжеты их комиксов изображали печаль, горе, сочувствие, но в них не было мотивов ненависти ни к самим террористам, ни к арабскому миру вообще. Однако Уилл Эйснер сказал, что не грех вспомнить: во время Второй мировой войны враги – немцы и японцы отчетливо изображались в комиксах как «плохие парни», и карикатуры на них занимали важное место в периодической печати. В ответ на это комиксмейкер Трина Роббинс сказала: «Мы в большинстве своем не хотим выступать против арабов. Мы очень стараемся не встать с ними на одну доску. Лично я не хочу обвинять целую этническую группу из-за нескольких маньяков».

В обращении к нации сразу после атаки на Всемирный торговый центр президент Джордж Буш-младший назвал борьбу против терроризма тотальной борьбой «добра против зла», а экстремистов, спикировавших на башни-близнецы, - носителями зла. Этот упрощенческий и одновременно глобально обобщающий, безответственно популистский посыл был очень

критично встречен либеральной общественностью; в прессе президента сравнивали с персонажем комикса, подразумевая под этим примитивизм и оторванность от реальности.

Что же касается комиксмейкеров, то их первые отклики по горячим следам национальной катастрофы отражали состояние глубоко травмированного общества: растерянность, горечь, утрату доверия в правительственные институты и властные органы, которым полагалось обеспечивать безопасность граждан. На этом фоне особенно отчетливо вырисовывались примеры личного героизма обычных, зачастую остающихся безымянными людей. В первое время после разрушения башен-близнецов пораженное внезапной травмой сознание людей отказывалось воспринимать случившееся; требовалось время, чтобы постепенно рационализировать тот комплекс проблем, которые были предъявлены нации. Если уж сами супергерои Супермен и Капитан Америка отказывались от героических деяний, людям оставалось верить только в собственные силы. Однако была такая фигура, которая, с одной стороны, сочетала в себе неизживаемую личную травму и не обладала сверхвозможностями, а с другой – ощущала в себе неодолимое стремление до конца бороться со злом, чтобы защитить других, то есть, выступала как идеальный, делегированный нацией в область культурного освоения, человек. Таким человеком был Брюс Уэйн, Бэтмен.

Успех, который сопутствовал Бэтмену на протяжении десятилетий, во многом определяется его адаптивностью, способностью соответствовать определенной исторической эпохе и определенному социальному запросу. В 1940-е он был невозмутимым и неуязвимым борцом с преступностью; в 1960-е – ироничной иконой поп-арта; в 1990-е – мрачно-романтическим в сказочно-готических фильмах Тима Бёртона «Бэтмен» (1989) и «Бэтмен возвращается» (1992); почти карикатурным, автопародийным в изображении Джоэла Шумахера «Бэтмен навсегда» (1995), «Бэтмен и Робин» (1997). Как мифический герой, он сочетает в себе устойчивость и

вариабильность мифа одинокого героя, готового прийти на помощь и одержимого идеей справедливого возмездия, укорененного в массовом сознании, узнаваемый и органичный во всех своих инкарнациях. В то же время он в своей публичной идентичности непосредственно связан с реальностью, он является связующим звеном между пространством мифа и территорией реальности.

В трилогии о Бэтмене Кристофера Нолана травма 9/11 включается как очищающая ритуальная практика в культурную мифологию, чтобы достичь воображаемого возмездия.

Трилогия Кристофера Нолана (сценарии фильмов «Бэтмен. Начало» (2005) и «Темный рыцарь» (2008) написаны Кристофером Ноланом совместно со своим братом Джонатаном и Дэвидом С. Гойером, «Темный рыцарь. Возрождение легенды» (2012) написан без участия последнего) – гибрид коммерческого и авторского кино, где популярная общедоступная сюжетика служит самовыражению режиссера, выплеснувшего на экран свое мироощущение, оказавшееся, с одной стороны, созвучным идеологии автора графического романа, а с другой – состоянию умонастроений разных страт аудитории.

Трилогия Нолана – это предельная кристаллизация пессимистического видения извечного сюжета о противостоянии готового к самопожертвованию одиночки с обществом, погрязшем в пороках. Но после 11 сентября 2001 года американское общество необратимо изменилось. Оно в реальности встретилось с новым для себя врагом, с навязываемым им поведением «без правил», и этот факт отразился в фильмах Нолана. В них радикально изменился образ суперзлодея, а стало быть, и его «зеркальное отражение», супергерой, должен был измениться. Все это означает, что прежняя культурная мифология моральной безупречности супергероя и неопровержимого 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». Однако некоторые из них, прежде всего Супермен, по природе своей с трудом могут перенести эту операцию. Наиболее готовым к ней оказался как раз Бэтмен, выполнивший роль того инструмента, с помощью которого Кристофер Нолан переконструировал и сам традиционный нарратив супергеройского кинокомикса.

Мотор этого переконструирования поочередно запускают три главных суперзлодея: загадочный бородатый Р'ас Аль-Гуль, скрывающийся где-то в азиатских горах; циник, жаждущий ввергнуть мир в хаос, обвешенный гранатами Джокер и жаждущий кровавого передела анархист, скрывающийся под маской Бейн.

Главное, что роднит всех троих – презрение к богатству и даже к власти, которую оно обеспечивает. Именно эти цели преследовали их предшественники: завладеть земными ресурсами, стратегическими объектами, стать безраздельными диктаторами и т.п. Новым суперзлодеям ничего из этого каталога не нужно. Понятно, что какие-то тайные цели они преследуют, но не артикулируют их внятными образом. Их оружие – страх, их стратегия – символические акции, сеющие массовую панику среди ни в чем не повинного населения. Разрушение знаковых объектов, подобных Всемирному торговому центру, который выразительно доминировал в ландшафте Нью-Йорка, и по сути дела выступал как символом города, так и современного западного мира в целом, служит лишь материальным подкреплением их непостижимых стратегических замыслов. Уничтожение замка Брюса Уэйна воинами «Лиги теней» и взрыв Китайского театра Граумана на бульваре Голливуд или особняка Тони Старка, подстроенные Мандарином, - это такие же демонстративные жесты «воспоминания», которые воспроизводятся в фильмах, входящих в категорию «пост-9/11», как акт психотерапии, нацеленной на лечение глубочайшей национальной травмы, поразившей все население страны. Целительный эффект

обуславливается тем, что на экране торжествует справедливость. В то же время пути к счастливому финалу осложнены не только перипетиями действия, но и неоднозначностью характера супергероя, а его антагонисты могут уйти от окончательного расчета.

Особую сложность коллизии в этой трилогии создает тот факт, что суперзлодеи могут, как и супергерои, действовать во имя справедливости. Так Р'ас Аль-Гуль организует заговор по уничтожению Готэм-сити, чтобы якобы спасти город от коррупции и морального разложения. Р'ас Аль-Гуль возглавляет тайную организацию – «Лигу теней», посвятившую себя исправлению несправедливости в мире. Действуя конспиративно, это сообщество манипулирует ходом истории, направляя ход цивилизации через разрушение, когда этим вершителям судеб покажется, что ее путь зашел в тупик. На счету Лиги – осада погрязшего в пороках Рима варварами, эпидемия чумы в средневековой Европе и великий пожар Лондона, уничтоживший заразу вместе с самим городом.

Характерно, что Р'ас Аль-Гуль со своим арабским именем и темным происхождением появился в печатных комиксах в 1971 году, а на экране – только в 2005 году, когда актуализировалась угроза исламского терроризма. Подобно исламским экстремистам, обвиняющим Запад в алчности, излишествах, аморализме, воины «Лиги» рассуждают о переустройстве мира на основе справедливости и бескомпромиссных моральных устоях. Суть ее философии выражена в правиле: «Если кто-то стоит на пути истинной справедливости, надо обойти его и ударить в сердце». Посвящая в члены «Лиги» Брюса Уэйна, ему приказывают в качестве акта инициации казнить крестьянина, убившего своего соседа в ссоре из-за земельного участка. Не желая быть палачом, Брюс отказывается, но с точки зрения идеолога «Лиги» это недопустимо: «Твое сострадание – слабость, которую не разделяют твои враги», - говорит Р'ас Аль-Гуль. Отрицание сочувствия не только к оппонентам, но и к совершенно невинным людям – вот главное в его философии. В одном из

эпизодов Брюс упускает возможность убить Анри Дрюкара, под видом которого скрывался Р'ас Аль-Гуль, то есть его самого. Но благодарности за свое избавление тот не испытывает; вновь встретившись с Брюсом, он с насмешкой пеняет ему: «Я ведь предупреждал тебя насчет сочувствия».

Месседж Р'ас Аль-Гуля ясен: враг не может быть побежден, если сочувствие накладывает правила и ограничения на процесс достижения справедливости. По его словам, Брюсу «недостает отваги делать то, что необходимо». А необходимо в его понимании – бороться за справедливость с абсолютным безразличием по отношению к тем, кто, как представляется, стоит на ее пути, независимо от того, виновны они или нет, враги они или случайные люди.

План по разрушению Готэм-сити очень похож на события 11 сентября 2001 года. Некая международная тайная организация, центр которой находится где-то в горных районах Азиатского континента, пытается изменить существующий порядок вещей, устроив показательную катастрофу в центре главного американского города: направив заполненный пассажирами монорельсовый поезд на небоскреб. В фильме «Темный рыцарь. Возрождение легенды» анархист Бейн устраивает два знаковых теракта, разрушая фондовую биржу и стадион. Он таким образом метил в самые важные для современного американца объекты, символизирующие (и для многих исчерпывающие) жизненное наполнение.

Бэтмен отличается от своего наставника Р'ас Аль-Гуля тем, что не желает убивать невинных ради справедливости. Более того, он не решается поставить окончательную точку в схватке с заведомым врагом, видя, что тот в этот момент находится в его власти. В финальной схватке на монорельсовой дороге, где происходит его решающая схватка с Р'ас Аль-Гулем за судьбу Готэма, он одерживает верх, но убить противника не решается, позволяя ему, однако, погибнуть в огне взрыва. Он не может отказаться от сочувствия и реально убить даже во имя справедливости, хотя и спасти своего врага тоже не старается. В этом эпизоде явственно

отражается и моральное превосходство Бэтмена, и в то же время двойственность его характера.

Во втором фильме трилогии Нолана появляется знакомый зрителю, но новый, более чем неуравновешенный Джокер. Первоначально Джокер, который появился в 1941-м, тоже был вполне безумный преступник, но за его маниакальными действиями скрывался обыкновенный вор, который охотился чаще всего за драгоценностями – рубинами, бриллиантами и изумрудами. То есть, ему нужны были типичные капиталистические ценности - богатство и власть. В фильме Тима Бёртона «Бэтмен» 1989 года им движет, скорее, месть – он желает отомстить Бэтмену за то, что по его вине попал в чан с кислотой. К тому же выясняется, что именно он убил родителей Брюса Уэйна. Словом, у Бёртона Джокер злобен, беспощаден, но никакой загадочности в нем нет, он прост и ясен, как типичный преступник, психологию которого вполне можно понять. Теперь же это совсем другая фигура. Получив его отпечатки пальцев, Бэтмен пытается их идентифицировать, но попадает в подстроенную самим же Джокером ловушку. И полиция не может его опознать, когда он потом попадает ей в руки. Детектив Гордон рапортует мэру: «Никаких следов ДНК, ни одной зубной пломбы, одежда самая обыкновенная, никаких ярлыков, в карманах ничего кроме ножей и крошек, ни имени, ничего другого». Лицо его покрыто клоунским гримом и обезображено шрамами – трудно понять, каким это лицо было изначально; невымытые крашенные волосы висят клоунами, жесты и мимика внезапны и странны. Его любимый ернический вопрос «Почему ты такой серьезный?» указывает на психическую неуравновешенность: его бесит всякая нормальность в других. Он получает удовольствие, создавая анархию и хаос. Ему не нужны деньги; вернув себе деньги мафии, он устраивает костер из сотен миллионов долларов. Стало быть, западные ценности – деньги и власть, которые они покупают, ему не нужны. «Я парень простых вкусов, - с издевкой говорит он. – Я люблю динамит, порох и бензин. Знаете, что между ними общего? Они дешево

стоят». А как говорит дворецкий Брюса Альфред, «Таких людей нельзя купить, утратить, урезонить или склонить переговорами. Они хотят одного: посмотреть, как горит мир».

Итак, перед нами портрет террориста, чьи мотивы непонятны, а действия не поддаются логике нормального человека. «Единственный разумный способ жить в этом мире – это жить без правил», - говорит Джокер Бэтмену, и в этом афоризме слышится идеология современного терроризма. Окружной прокурор Харви Дент прямо называет вещи своими именами, задавая вопрос на пресс-конференции: «Неужели мы уступим требованиям этого террориста?», тем самым артикулируя государственную политику США, отказывающихся вести переговоры с террористами. В фильме Тима Бёртона 1989 года, несмотря на визуальную готическую (подчеркнуто сказочную, характерную для этого режиссера) мрачность, Джокер в исполнении Джека Николсона, в принципе, был не так уж далек от эксцентричного кэмпового Джокера, которого играл Сисар Ромеро в фильме 1966 года. Фильмы Бёртона также не столь радикально разнились от фильмов Джоэла Шумахера «Бэтмен навсегда» (1995) и «Бэтмен и Робин» (1997) – тем и другим присуща атмосфера не мрачного триллера, а пародийной комедии, даже циркового зрелища. Киноленты бэтменской линейки начала нового тысячелетия резко отличаются от них как атмосферой, так и характерами героев. Джокер внушает ужас своей недоступной уму стратегией и готов ее изложить в диалоге с прокурором Дентом: «Я что – похож на парня, у которого есть план?... Это у людей из толпы есть планы. У копов есть планы. У Гордона есть планы. Они действуют по схемам и пытаются взять контроль над своими маленькими мирками. Мне не нужны никакие схемы. Я пытаюсь показать этим недоумкам, как жалки их попытки... А мне нужно внести немножко анархии. Перевернуть установившийся порядок, чтобы все превратилось в хаос. Я агент хаоса. А основа хаоса – страх».

Сюжетное развитие каждого из фильмов трилогии Нолана приводит к выводу, что противостоять суперзлодею, который принципиально отказывается играть по каким бы то ни было правилам, стремясь только к хаосу, невозможно, оставаясь на позициях традиционного либерально-демократического этоса. Бэтмен более всех других супергероев подходит на роль протагониста в этих условиях.

Во-первых, он фигура самого обычного происхождения (в отличие от большинства своих собратьев-супергероев), а потому именно для него естественно вступить в схватку не с вымышленными супермонстрами, а с противниками, условно говоря, с улицы, то есть тоже человеческими существами, только «отрицательно заряженными».

Во-вторых, Бэтмен всегда занимал межеумочное положение в континууме «добро – зло», и моральная амбивалентность помогает ему адаптироваться к эпохе, в которой традиционный манихейский нарратив с четким разделением того и другого по необходимости подлежит этической и эстетической коррекции.

И, наконец, в-третьих, надо добавить, что и сам комикс – это постоянно меняющийся жанр, содержательно и эстетически соответствующий запросам, представлениям и настроениям своего времени.

В фильмах Нолана Бэтмен получает индульгенцию на свои действия против Джокера непосредственно от общества. Окружной прокурор Харви Дент объясняет ситуацию: «Когда Риму грозила опасность, римляне отказывались от демократии и выбирали себе защитника... Бэтмена выбрал народ».

Что касается того, как приняла нового Бэтмена зрительская аудитория США, то надо отметить, что раскол в восприятии произошел главным образом в среде критиков. Часть из них назвала поведение Бэтмена «фашистским», сравнивая его с поведением администрации президента Джорджа Буша-младшего во время и после теракта 11 сентября,

санкционированное так называемым Патриотическим актом – федеральным законом, принятым в США в октябре 2001 года, который дает правительству и полиции широкие полномочия по надзору за гражданами. В частности, этот законодательный акт расширил права ФБР по прослушиванию и электронной слежке, что вызвало недовольство части общества как нарушение четвертой поправки к конституции (прописывающей запрет произвольных обысков и арестов). Соответственно и поведение Бэтмена в трилогии Нолана одни зрители одобряли и приветствовали (их было большинство), видя в том необходимость и симпатизируя Брюсу Уэйну, как симпатизировали президенту и министру обороны, вынужденным принимать чрезвычайные меры; другие считали, что такие меры не приводят к эффективным результатам – доказательством тому могла служить и неудача допроса с применением физической силы, который учинил Джокеру Бэтмен.

Как бы то ни было, Кристофер Нолан дает понять, что Бэтмен-вигилант – воплощение «меньшего зла» - оказался на одной доске с Джокером. В эпизоде, где они встречаются лицом к лицу, обе их фигуры символично погружены в темноту.

По логике фильма эволюция Бэтмена неизбежна, но при этом вектор его линии поведения неизменен. По-видимому, именно определенная гибкость и помогает сохранить явное преимущество добра. Он не отвечает на провокации Джокера и не уничтожает его физически, потому что иначе изменил бы своим принципам, и вся его борьба обесмыслилась бы. Но в его поведении есть и другая, подспудная сторона, суть которой выразил Джокер: они накрепко связаны друг с другом и без Джокера не было бы Бэтмена.

Наглядной альтернативой неуступчивой, бескомпромиссной жесткости и ее результата служит судьба прокурора Дента, идеалиста, свято верившего в силу закона. Аарон Экхарт играет в «Темном рыцаре» полного позитивной энергии и желания изменить мир к лучшему «белого

рыцаря», которого и сам Бэтмен называет «лицом светлого будущего Готэма», надеясь, что тому удастся очистить город от криминала и «даже без помощи маски».

Сюжетная линия Дента движется параллельно линии Бэтмена: у них общий враг и они оба влюблены в одну девушку, оба теряют ее, лишаясь самого дорогого в жизни. Теперь противоборство с Джокером становится для каждого из них личным делом, но Дент, разочаровавшись в законе, превращается в Двуликого – утратившее ориентиры слепое орудие мести, готовое все смести все на своем пути. Тем самым он, бывший служитель порядка, начинает «играть без правил», предается воле непредсказуемого случая, решая судьбу свою и других подбрасыванием монетки, и следует императиву Р'ас Аль-Гуля уничтожать любого, кто стоит на пути справедливости. Дент – представитель закона, который в свою очередь является основой американской демократии. То, что Дент не выдерживает испытания реальной жизнью, означает, что устои общества пошатнулись, и слепо надеяться на силу закона, прописанного в юридических кодексах, уже нельзя.

Что касается Бэтмена, то он пусть в экстренных случаях, но отступает от буквы закона, однако даже в минуты отчаяния четко представляет себе, какие средства борьбы допустимы с моральной точки зрения, а какие нет, отдает себе отчет в том, что он переходит границу между добром и злом и страдает от этого.

Как бы то ни было, и Дент, и Бэтмен стали марионетками в руках Джокера, которого забавляет, как «носители принципов» отказываются от них. Поставив свой эксперимент над отдельными – пусть лучшими – представителями человечества, он желает провести его в глобальном масштабе, продемонстрировав Бэтмену, что «цивилизованные люди» в случае опасности «готовы сожрать друг друга».

Джокер уже почти достиг цели, посеяв в городе панику – толпы людей бегут из Готэма, переправляются на пароме и застревают на

середине залива. Рядом – паром с заключенными, и оба заминированы. Джокер выдвигает пассажирам ультиматум: нужно привести в действие детонатор, находящийся на пароме с обычными гражданами, чтобы взорвать второй паром. И наоборот: заключенным предлагается взорвать паром с беглецами из Готэма. Кто хочет выжить, должен первым уничтожить пассажиров другого парома. По правилам демократического устройства провели голосование, и большинство высказалось за то, чтобы взорвать соседей. Но когда дошло до реального исполнения, никто не захотел брать на себя палаческое дело. И это, конечно, миг морального торжества Бэтмена. Ясно, что люди неидеальны, что в минуты опасности ими движет страх, ярость и ненависть к ближнему как источнику всяких бед, но они способны остановиться у рокового предела.

Вспомним, какие слова написал Фрэнк Миллер на своей панели в первом томе антологии «9/11, Ответ художников»: «я видел силу веры». Автор графических романов о Темном рыцаре, видимо, имел в виду фанатическую религиозную веру террористов-смертников. В фильмическом «Темном рыцаре» тоже идет речь о вере, о вере жителей Готэма в добро, которая висит на волоске после того, как Харви Дент превратился в Двуличие. Слова «Сохрани свою веру в людей» - это завещание Рейчел, содержавшееся в ее письме, которое Брюс прочитал после ее гибели. На утрате этой веры – Бэтмена в людей, людей в добро – строит свою игру Джокер. Поэтому Бэтмен приносит жертву, беря на себя преступления, совершенные Дентом, и позволяя лейтенанту Гордону объявить, что якобы именно он убил «белого рыцаря Готэма». «Потому что порой правда недостаточно хороша. Порой люди заслуживают большего. Порой люди заслуживают того, чтобы их вера вознаграждалась». Глубинный смысл этих слов заключается в том, что Брюс Уэйн невольно действует по указке Джокера; он не доверяет соотечественникам, предпочитая успокоить их ложью, навеять сладкий сон о безупречном «белом рыцаре», стоящем на страже их безопасности. Этим подрывается

самая суть самосознания американцев, их национальная самоидентификация как самостоятельных, независимых, верящих в свои силы инициативных людей.

5. Кинокомикс и новые технологии

Независимо от споров специалистов по поводу того, считать ли комикс преимущественно визуальным искусством или же литературой, его роль с точки зрения мощного консолидирующего потенциала и как базы взаимообогащения культур неоспорима.

Крупные художники во всем мире никогда не считали комикс примитивным жанром, творчество комиксмейкеров всегда вызывало пристальное внимание и уважение со стороны кинорежиссеров. Так художник комиксов итальянец Мило Манара, автор комикс-адаптации китайского романа XV века «Обезьяний король» и эпизодов альбома «История Франции», а также альбома «Деклик» (который экранизировали в 1985 году Жан-Луи Ришар и Стив Барнетт), служил раскадровщиком у Федерико Феллини. Да и сам Феллини, с большим интересом читавший комиксы (например, о «Малыше Немо») даже в детском журнале, рисовал комиксы и снимал фотокомиксы. (Ряд его неосуществленных замыслов остались в виде комиксов Манары). А что касается последних новостей, то в 2013 году жюри самого престижного мирового кинофестиваля – Каннского присудило «Золотую пальмовую ветвь» фильму Абделати́фа Кешиша «Жизнь Адель» по графическому роману Жюли Маро «Синий — самый теплый цвет» (что еще более значимо, фильм получил премию международного сообщества кинокритиков ФИПРЕССИ). Свой последний фильм «Любить, пить и петь» (2014), получивший «Серебряного медведя» Берлинского кинофестиваля, классик французского кино Ален Рене снимал в стилистике, близкой графическому комиксу карикатуриста

Блютча, возвращаясь к началу своего творческого пути, когда снимал на 8-миллиметровой пленке сюжеты из «Фантомаса».

На протяжении всей своей истории графический комикс служил обогащению и обновлению художественных языков; эту тенденцию воспринял кинокомикс, что в полной мере стало проявляться начиная с 1970-х годов, времени становления Нового Голливуда. Прием комиксового изображения использовал Стивен Спилберг в фильме «Близкие контакты третьего вида» (1977), тщательно зарисовывая каждый будущий кадр, создавая графичный орнаментальный рисунок жесткой композиции; камуфлируя героизм профессора-археолога под шляпой Тени или Дика Трейси в тетралогии об Индиане Джонсе, которая снималась как классический comic strip без начала и конца (и уже объявлено о пятом фильме). По признанию Джорджа Лукаса, прежде чем приступить к работе над героическим эпосом «Звездные войны» (1977), он пересмотрел все известные кинокомиксы. Схематичные, сведенные к определенной функции персонажи, смешение в их одеянии стилевых моментов разных эпох и лазерные мечи, отсылающие к лазерным автоматам «Флэша Гордона», стремительное действие и лаконичные диалоги эпопеи Лукаса впрямую указывают на один из источников его вдохновения. «Звездные войны» можно рассматривать как продукт комиксового мышления, смешения несоединимого, диффузии элитарного и массового кино.

Это неслучайно, поскольку связано с бумом экранизаций комиксов. А он в свою очередь совпал с наступлением цифровой эры в кинематографе, которая сделала легко осуществимыми на экране многие чудеса, связанные со сверхспособностями персонажей. Теперь создателям экранизаций «Супермена» не приходится ломать голову над тем, как изобразить летящего супергероя, чтобы зритель не заметил помочей, на которых он держится. Актер перемещается по воздуху с помощью надежных тросов, которые потом убираются средствами композитинга – компоновки (соединения) изображений, при которой видимой остается лишь часть

одного из них. А в последней версии (ребуте, то есть перезапуске) «Супермена» - «Человек из стали» (2013) Зака Снайдера актера Генри Кэвилла в полетах и вообще заменила анимированная трехмерная копия, сделанная на основе отснятого высокочастотными камерами и оцифрованного материала.

Влияние комиксов шло и идет по разным линиям и направлениям. Подчас его трудно уловить в гибридизации - смешении жанров, характерном для большого числа кинопродукции; кроме того, оно бывает затенено индивидуальной авторской стилистикой. Да и сам кинокомикс как жанровое образование меняет свою конфигурацию, его центр все чаще смещается в сторону артхауса. Секвенциальность (или 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.

Вопреки сложившему мнению, основанному на многолетних наблюдениях, американский исследователь Пол Рэмекер настаивает, что вывел закономерность: в череде современных блокбастеров, основанных на комиксах, сиквелы всегда лучше, чем изначальный фильм. «Человек-паук 2» лучше, чем просто «Человек-паук», «Люди Икс 2» лучше, чем просто «Люди Икс», а «Темный рыцарь» лучше, чем «Бэтмен: Начало», так же как «Бэтмен возвращается» был лучше, чем «Бэтмен». Причина этой мелиорации в том, что первый фильм, по существу, относительно безличен, его задача — с достаточной осторожностью положить начало франшизе, оправдать вложения и дать затравку на продолжение. Соответственно, в продолжениях режиссеры получают больше творческой свободы, которая теперь практически не ограничена и выходит в пространство инновационного авторства.

Обогащение киноязыка комиковых 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. Например, тайваньский режиссер Энг Ли в «Халке» 2003 года дал четкую по-голливудски картинку, адекватно использовав расщепленный экран как традиционную китайскую картину-свиток, в каждой из частей которой развивается свой сюжет, аккуратно намекая на рисованную историю, отсылая к конфигурации страниц рисованного комикса и тем самым как бы препарировав жанр; то есть режиссер формализовал мейнстримный продукт, придав ему черты артхауса. А в финальных титрах имена членов съемочной группы вставляются в пузыри-филактеры, указывая на то, что зритель смотрел не просто фильм, а фильмическую версию комикса. Кроме того, в его фильме возникла остросоциальная современная тема отцов, обкрадывающих своих детей, лишаящих их силы и энергии, что на уровне метасюжета прочитывалось как истощение природных ресурсов в ущерб будущим поколениям. Отец, стремящийся убить сына, и сын, убивающий отца (Брюс отдает отцу силу, которую тот не может выдержать) - перевернутый Эдипов мотив плюс препарированное Фрейдом отцеубийство, - это было бы слишком сильно для аудитории, привыкшей считать комикс развлечением для подростков¹⁹.

Тем не менее «детскость» комикса тоже составляет одну из ценнейших его черт. В качестве примера можно привести историю

¹⁹ Мотив отцеубийства не раз встречается в фильмах мексиканца Гильермо дель Торо. Так в кинокомиксе «Хеллбой 2. Золотая армия» наследный принц эльфийского королевства Нуада, готовящийся выпустить на волю спящую Золотую Армию неуничтожимых роботов-убийц, чтобы уничтожить человечество, решается убить собственного отца и тем нарушить вековое перемирие, спровоцировать войну. В «Блейде 2» вампир Номак уничтожает отца - предателя вампирского рода.

трилогии «Артур и минипуты» французского режиссера Люка Бессона, которая помогла ему выйти из затяжного творческого кризиса, подключившись к «генератору детства». «Мне часто приходилось слышать, что я большой ребенок. Что ж, я по крайней мере очень хорошо помню свое детство и не потерял ключи к нему. Все мы когда-то были детьми. И это надо в себе уважать», - говорил он. Сюжет о ребенке, оказавшегося в мире людей еще меньше, чем он сам, - это, в сущности, сюжет о Давиде, сразившемся с великаном Голиафом, или о Гулливере, который сначала был маленьким человеком в обычном мире, то есть, условно говоря, ребенком, а потом попал в иной мир, где оказался великаном среди других маленьких человечков. При этом и сам Бессон как библейский Давид бросает перчатку коллективному Голиафу в лице олимпийцев из Голливуда. Он не только снимает атаку высадившихся из гигантского кузнечика насекомых под музыкальную тему, цитирующую «Полет валькирий», отсылая к знаменитому эпизоду атаки бомбардировщиков из «Апокалипсиса сегодня» Фрэнсиса Форда Копполы. Он наряжает недотепу Мракоса в костюм Дарта Вейдера, подсказывая человеку, похожему на молодого Джорджа Лукаса начала 1960-х, культовый образ будущих «Звездных войн». Кроме всего прочего, Бессон таким образом переписывает известную страницу из истории «Новой волны», когда авторы синефильского журнала «Cahiers du cinéma» искали вдохновение в американском мейнстриме, у Альфреда Хичкока и Говарда Хоукса. А еще он переориентирует команду персонажей марвеловских комиксов «The Liberators», суперзлодеев из Ирана, Сирии, Северной Кореи, России и Франции, превращая их в освободителей Франции, высадившихся в Нормандии - где 6 июня 1944 американцы начали открывшую «второй фронт» Второй мировой войны операцию «Оверлорд» собственно, и где снимался фильм.

Французы очень берегут национальную идентичность и всячески утесняют права «франгле» — того меж-атлантического наречия, на

котором изъясняется молодежь. И вот парадокс: Люк Бессон отважно берет от голливудского кино все, что можно позаимствовать, даже снимает на английском с американскими звездами (в данном случае с Мией Фэрроу), а при этом остается французским брендом. В сущности, его эпопея про десятилетнего Артура из провинциального американского городка — это все та же история демонстративно демократичной «Подземки», которая сделала режиссера знаменитым в 1985 году, история про тех же жителей подземелья и с тем же пафосом преданности дружбе как единственной ценности.

Он называет своего персонажа Артуром, именем легендарного героя британского эпоса, символически знаменуя конец Столетней войны, и запускает сюжет третьей части «артурианы» цитатой из фильма Джона Бурмана «Эскалибур»: принцесса Селения пытается вытащить меч из камня как мифический король Артур. Мифологизм, на котором стоял и стоять будет голливудский мейнстрим, соединяется у Бессона с французским интеллектуализмом: Мракос, буквально придавленный толстым томом Достоевского, посягает на убийство своего отца, отсылая к знаменитой работе Зигмунда Фрейда «Достоевский и отцеубийство». Мультикультурный продукт становится ненавязчивым образчиком синтеза популярного и авторского — столь же естественно, как в самом фильме фантастические персонажи внедряются в реальную жизнь.

И вот результат ребрендинга по разным фронтам: «Люк Бессон - единственный французский режиссер, который стал брендом. И его Артур тоже стал брендом», - сказал отборщик Каннского кинофестиваля в России Жоэль Шапрон.

Идеология глобализма, стирающая границы между культурами, одним из пионеров которой в комиксе стал Люк Бессон, нашла свое отражение и в фильме «Приключения Тинтина. Тайна «Единорога», адаптации комиксов бельгийца Эрже Стивеном Спилбергом. Так что не только Европа «подстраивается» под Голливуд, но и Голливуд активно

заимствует художественные идеи в европейском искусстве. Неслучайно именно Спилбергу Эрже доверил экранизировать свое главное творение, и в результате «Приключения Тинтина» стал первым фильмом-комиксом в творческой карьере 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.

Этот фильм, проникнутый свойственным Спилбергу лиризмом и глубоким уважением как к детству, так и к инфантилизму, стал причудливым образчиком взаимопроникновения культур: стиль «чистой линии», выработанный поклонником Бастера Китона и Чарли Чаплина бельгийцем Эрже, был заимствован поп-артистами Лихтенштейном и Уорхолом, чтобы вернуться к первоисточнику через посредничество Стивена Спилберга. Режиссер продемонстрировал редкое качество: умение синтезировать старомодную ясность и неспешность с новейшими технологическими достижениями; классический фотореализм с изощренным морфингом; европейскую элегантность с американским демократизмом - и все это для того, чтобы отдать героя своего детства своим сверстникам и подросткам с совсем иным мозговым устройством. Правда, он нашел верную платформу для воссоединения поколений: комикс, который как повествовательная форма лежал в основе кинематографа примитивов и тем самым оказался особо понятен потребителям «раскладушечной» клиповой продукции.

Но существенно, что под маской доступности Спилберг со своей командой прививает вкус к кинематографу качества с его блистательным монтажом, превращающим барханы пустыни в океанские валы и воспроизводящим структуру графического комикса с его «неправильной» перспективой, внезапными «наездами» и игрой крупностями. Еще на титрах зрителя с помощью силуэтной анимации так аккуратно вводят в изысканную атмосферу конца 1920-х годов, что он опомниться не успеет,

как погрузится в предметный «мануфактурный» мир с блестящей от дождя брусчаткой из нуаров Жюля Дассена и крупчатой фактурой пороха; населенный воинственными дамами с собачками, каскадной парой полицейских Дюпона и Дюпонна (этих пришельцев из ранней комедии), а также врагами людей доброй воли во главе со злодеем с мифистофельской бородкой и соответствующим эпохе конфронтации именем Иван Иваныч Сахарин (Дэниел Крейг). (Политический акцент, однако, стерт в соответствии с эпохой перезагрузки российско-американских отношений). Нельзя, однако, не отметить, что сведенный до чистого схематизма визуальный ряд фильма делает его нарочито неправдоподобным, а это не всем пришлось по вкусу, но репрезентирует одну из тенденций кинокомикса.

Тим Бёртон, превратив пространство «Бэтмена» в мрачную ретрофутураму наподобие «Бегущего по лезвию бритвы» Ридли Скотта, создал прецедент кинокомикса, в котором, по выражению авторитетного американского кинокритика Роджера Эберта, «Изображение одерживает верх над содержанием, стиль доминирует над историей». Действие фильма происходит в некоем условном настоящем времени, но визуально оформлено в духе классических комиксов издательства «DC» и приближено по стилистике к фильмическому нуару 1940-х годов. Режиссер настолько был увлечен воссозданием внешней атмосферы, отсылающей к стилистике того времени, что из фильма исчезло свойственное жанру напряжение противостояния между антагонистом и его врагом, а общий тон повествования приобрел монотонный характер, который не оживил ни дерзкий саундтрек (Бёртон, к примеру, склеил песни Принса с серенадой Моцарта), ни впечатляющие спецэффекты. Красочная фигура злодея-психопата Джокера в ярком гротескном исполнении Джека Николсона совершенно затмила супергероя Бэтмена (Майкл Китон), и фильм превратился в описание приключений, лишившихся своего главного смысла.

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. Можно привести в пример «Город грехов» (2005) Фрэнка Миллера, Роберта Родригеса и Квентина Тарантино. Графические комиксы Фрэнка Миллера, которые легли в основу фильма, были визуально и сюжетно стилизованы под эстетику нуара, в свою очередь заимствовавшем персонажей и фабулу из так называемого крутосваренного детектива Корнелла Вулича, Дэшила Хэммета, Реймонда Чандлера и др. Комиксы Миллера, как и фильм, вписываются в психологическую атмосферу постмодернизма, отмеченного, как уже говорилось выше, усталостью от прогресса и кризисом традиционных американских ценностей в массовом сознании и в результате неспособностью культуры продуцировать положительный образ²⁰.

Для нуара характерны запутанный сюжет, в котором переплетаются различные фабульные линии (историк кино Жорж Садуль назвал его «Липким, как кошмар или пьяная речь»), а также – в отличие от

²⁰ В фильме британского режиссера Майка Фиггиса «На грани сомнения» (2013) один из героев, кинорежиссер, давая указания актрисам, говорит, что хотел бы снять «фильм в фильме в фильме: вспомните «Город грехов» - типичный постмодернистский нуар». Таким образом, фильм Миллера уже превратился в определенный жанровый канон.

классического голливудского нарратива – дезориентирующая неопределенность, усиливающая зрительскую активность, желание разобраться в сути дела, как правило, не достигающее цели. Зрителю трудно составить четкое представление о главных героях с их весьма относительной моралью: действуя во имя справедливости, они не стесняются в средствах ее достижения. Отсюда превалирование ночных эпизодов, затенение актера, словно сливающегося с тьмой. Лица персонажей, и без того нередко искаженные искусственными ракурсами (со слишком высокой или, наоборот, низкой точки) или широкоугольным объективом, еще и часто показываются в отражении, «разбитыми» решетками или лучами света, падающего через жалюзи или настольную лампу. Фигуры актеров, снятые в контровом освещении, превращаются в плоские силуэты, как будто не имеющие «наполнения». Местом действия, как правило, является «дно» большого города, подпольный мир дешевых мотелей, баров, подозрительных увеселительных заведений, публичных домов, воровских притонов, портовых доков, заброшенных складов и т.п.

В «Городе грехов» использованы сюжеты четырех графических романов Миллера: «Клиент всегда прав» (сюжет окольцовывает фильм прологом и эпилогом; в начале фильма безымянный убийца, последний романтик Города грехов отправляется на поиски убийцы любимой женщины); «Трудное прощание» (уличный громила Марв просыпается в гостинице рядом с трупом проститутки, к которой успел проникнуться симпатией, и, понимая, что его подставили, пытается найти настоящего убийцу); «Большая смачная резня» (боевик Дуайт охраняет проституток Старого города от бандитов, пытающихся взять их под свой контроль); «Этот желтый ублюдок» (честный полицейский преследует маньяка-педофила, попадает в тюрьму и в конечном счете убивает себя, чтобы не дать убийцам найти жертву). Режиссеры (в первую очередь Родригес) постарались как можно точнее воспроизвести повествовательный стиль крутосваренного детектива с характерными для него жесткими сценами

насилия и хладнокровным комментарием от лица протагониста, а также визуальный стиль графического романа.

Экранная адаптация комикса, максимально воспроизводящая его изобразительность, всегда была притягательной целью для кинорежиссеров, достичь которую им в достаточно полной мере начало удаваться с наступлением цифровой эры в кинематографе.

Графические романы Миллера использовались Родригесом в качестве раскадровки; впервые в истории экранизации комиксов многие кадры фильма буквально репродуцируют панели из книг, планшеты с их визуальными и вербальными элементами. Эффект непосредственного перевода эстетики рисованного комикса в фильмическую форму достигается с помощью цифровой технологии. Если, например, в фильме Уоррена Битти «Дик Трейси» комиксовая образность воспроизводилась «мануфактурно», с помощью грима и накладок, то в «Городе грехов» образы комиксов воспроизводятся на экране с помощью CGI (computer graphics imagery).

В задачу режиссера, по словам самого Родригеса, входило взять уже готовую, с визуальной точки зрения, историю и лишь изменить способ передачи. В подготовке режиссерского сценария участвовал сам Миллер, который практически всего лишь добавил к своим планшетах примечания о положении камеры, а также и места и движениях актеров. Кроме раскадровки Миллера, до съемки использовалась также трехмерная анимация, с помощью которой оцифрованное изображение приводилось в движение и в дальнейшем интегрировалось с живой игрой.

Игру актеров снимали на зеленом фоне, а затем окончательный кадр формировался с включением CGI. Реальные ландшафты и декорации заменялись компьютерными, по-настоящему реальных, снятых сразу на камеру декораций в фильме осталось только три.

Само название жанра нуар («черный фильм») указывает на неуместность яркой цветовой палитры; эти фильмы ассоциируются с

черно-белым изображением. Включение цветового пятна в черно-белый фильмический текст началось с «Броненосца Потемкин» Сергея Эйзенштейна, где в финале был от руки раскрашен на пленке красный флаг. Много лет спустя этот трюк повторил Фрэнсис Форд Коппола в черно-белой драме «Бойцовские рыбки», где он раскрасил аквариумных рыбок тоже в красный цвет. В черно-белом «Городе грехов» игра с цветом использовалась для того, чтобы подстегнуть зрительские эмоции. Это, конечно, ярко-красная кровь, но она еще бывает здесь желтой и белой. И это не все. Компьютерные эффекты позволяют менять цвет внутри кадра. Например, наемный убийца говорит девушке, какие красивые у нее глаза, и они сразу же становятся ярко-зелеными. Лицо маньяка-людоеда Кевина сильно затенено, что намекает на его намерения, а бликующие очки в белой оправе говорят о циничном равнодушии.

Задачей режиссера не является заставить зрителя поверить в реальность экранного мира; сразу ясно, что на экране – подчеркнуто стилизованное изображение, взятое с картинок комиксов. Таким образом, задача состояла в том, чтобы наиболее адекватно передать мрачную атмосферу оригинала.

Визуальная стратегия следующего фильма Миллера - «Мститель» (2008) заключалась в еще более демонстративной стилизации изображения под рисованный комикс, чем это было в «Городе грехов», еще больше похожим на рисунки автора комикса Уилла Эйснера, и фильм снимался целиком с использованием технологии зеленого и черного экранов и CGI-программ, на основе раскадровки, сделанной Миллером в комиксовой манере. На веб-сайте «Города грехов» были приведены эти исходные рисунки параллельно с фотографиями актеров, исполняющих роли его персонажей и далее с ними же - с помощью спецэффектов морфинга - введенных в визуальный мир графического романа. Кадры из фильма почти неотличимы от рисунков.

Новые технологии привлекают Миллера возможностью интегрировать настоящее с будущим (как обеспечивающие наиболее прогрессивную методологию), а также и с прошлым: «Мне хотелось, чтобы «Мститель» выглядел так, как старые ленты, чтобы в нем была та же застывшая пугающая атмосфера». Миллер впервые прочитал комикс Эйснера, когда ему было 13 лет, и книге в ту пору было уже 40 лет (она вышла в свет в 1940 году), но у юного читателя возникло впечатление свежести и современности. Лидер современного комикса стал автором сценария и режиссером фильма по мотивам комиксов одного из отцов жанра.

Хронику приключений своего героя (в оригинале Призрака) Эйснер вел в кинематографическом стиле, напоминающем композицию кадров «Гражданина Кейна». В то время, когда в пространстве комикса действовали непобедимые супергерои вроде Бэтмена и Супермена, Эйснер создал героя в карнавальной полумаске, в костюме при галстукке и перчатках, в фетровой шляпе, не обладавшего сверхъестественной силой. Его Дэнни Кольт не был ни миллионером, ни инопланетянином, а просто бывшим полицейским, про которого все думали, что он умер, и он между тем продолжал защищать свою любимую Столицу (Нью-Йорк) в декорациях, напоминающих «Гражданина Кейна». У Дэнни Кольта не было никаких сверхчеловеческих качеств, кроме одного — быстро восстанавливаться после убийственных схваток, как это было свойственно сыщикам-одиночкам крутосваренного детектива вроде Сэма Спейда. А вот от XXI века в комиксах Эйснера и Миллера — новая степень жесткости и жестокости, не в последнюю очередь обязанная хорошо усвоенной ими эстетике японской манги Госэки Кодзимы и Кацуо Коикэ.

Несмотря на аллюзии к классическому нуару, «Мститель» был задуман как осовремененный черный фильм, где особую роль играет цвет. В результате послесъемочной обработки фильм получился уже не чисто черно-белым, а оттеночным, передающим текстуру и тон кожи. Кроме того,

в фильм были ведены указующие тематические цвета — например, золотой цвет шелкового шарфа для характеристики подруги Мстителя Песчинки как намек на «золотые воспоминания» об их общем прошлом. Вообще визуальный образ персонажей сделался одновременно и говорящим. Так в одежде противника Дэнни Кольта (Гэбриел Махт) - Спрута (Сэмюел Л. Джексон) проявилась целая диахроническая таблица «плохого парня» - героя вестерна, самурая и нациста. А Мститель получил пурпурный галстук - это его графическая визитная карточка, в которой отразились вызов, месть и кровь.

Цифровые технологии позволили ввести в фильм цепь подводных эпизодов. Миллер стремился к тому, чтобы, как и в рисованном комиксе, Песчинка (Ева Мендес) выглядела также эффектно, как и на земле. При этом вода вовсе не потребовалась. Актрису поместили в специальное устройство-люльку в подвешенном состоянии, и ее прическа, макияж и одежда остались абсолютно безупречными. Оператор Билл Поуп снимал эти сцены в специально разработанном освещении высокоскоростной цифровой камерой Phantom, используемой для научных съемок.

Одним из важнейших персонажей фильма стала Столица, образ Нью-Йорка. В книге «Бродячие сюжеты в кино» историк кино О.К. Рейзен отдельную главу посвятила этому городу как особому «бродячему сюжету», сосредоточению всех городов Америки, разнообразному и многоликому, более того - придающему фильмам общечеловеческое измерение (Рейзен, сс. 115-124). Столица – самая большая любовь Мстителя, дама сердца. Эйснер рисовал Столицу со своего родного Манхэттена. Старший куратор спецэффектов Стью Машвитц и его команда воссоздали Нью-Йорк самых разных эпох, исключив из этой картины то, что не соответствовало миру, созданному Эйснером и Миллером.

Новейшие технологии используются не только для того, чтобы за счет аттракционов создать эмоциональный накал, но и для решения смысловых задач. Например, в «Темном рыцаре» с их помощью Нолан

противопоставляет Бэтмена, прибегающего к прослушке разговоров по мобильной связи и прочим методам слежения, чтобы обнаружить местонахождение Джокера, ничем подобным не располагающего. Он, напротив, обращается к гражданам Готэм-сити с помощью устаревшей видеосъемки низкого качества и пользуется довольно примитивным оружием. Таким образом, продвинутая технология – это оружие героев на службе добра и порядка; ее отсутствие – знак дремучего архаичного зла и оттого, может быть, особенно устрашающего.

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, рожденного безграничной фантазией комиксмейкеров.

Использование цифрового композитинга и морфинга – знак того, что фотографическая природа кино переходит на другую стадию, которую называют «постфотографической дигитальной онтологией». Кинематограф перестает скрывать, что передает искусственную, сконструированную реальность и откровенно указывает на то, что, как пишет М.Л. Теракопьян, «изображение получается путем фотографирования несуществующего, а то и просто невозможного»; в компьютерном производстве «оцифровываются все аспекты реальности – детали обстановки, тональность, цвет, форма, перемещения предметов или персонажей. В связи с этим многие, в том числе пионер виртуального пространства Том Де Витт, особо подчеркивают «нематериальность» компьютерного искусства, потому что произведения компьютерной графики – это по существу набор алгоритмов и баз данных» (Теракопьян, сс. 22 -23).

Переход к «дигитальной онтологии» - это, как правило, результат тщательного следования графическому первоисточнику. Как всякая авангардная инновация, он не всегда встречает понимание. Например, за это получил свою долю критических стрел Зак Снайдер, когда экранизировал «Хранителей». Главный упрек состоял в том, что излишняя визуальная близость графическому роману лишила фильм своей кинематографической ауры, а режиссер не в полной мере использовал возможности кинематографа. Однако Снайдер все же довольно изобретательно выстроил нарратив благодаря многочисленным флэшбэкам и придуманной им композиционной раме. Между «главами» фильма вставляется интермедия: молодой человек, Берни, который стоит у книжного стенда и, чтобы не платить, читает комикс на месте («Историю Черной шхуны», в свою очередь являющуюся вставной новеллой в комиксе и фильме) и беседует с продавцом о политической ситуации в мире. Этот пример свидетельствует, что 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 речь шла о рождении и эволюции американского кинокомикса как искусства и средства коммуникации, корни протоистории которого уходят в глубину тысячелетий.

В данной работе прослежена история трансформации 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 ревитализации и 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 самый общий вывод об общей прогрессивной направленности, движении от простого к сложному.

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 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 других национальных культур.

Разумеется, общая тенденция прогрессирования заметна не во всех моментах движения; как отмечалось, этот процесс прерывист. Кинокомикс развивается волнообразно, отвечая прежде всего на запросы общества в конкретную историческую эпоху. Иногда уровень фильмов довольно надолго застревал в положении стазиса, а то и явно снижался по сравнению с предыдущим периодом, но вслед за стагнацией следовал новый скачок, поднимающий жанр на более высокий уровень, как в художественном, так и в социальном планах.

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 – киноведов, 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 легитимного жанра в российской кинематографической жанровой палитре. Представляется, однако, перспективным появлением в последние годы двух фильмов, закономерно определяемых как комиксы: «Черная молния» Александра Войтинского и Дмитрия Киселева (2009) и «Шпион» Алексея Андрианова (2012).

Существенно, что две эти картины репрезентируют и два основных способа экранной адаптации комиксов, которые в диссертации условно обозначаются как тематически-содержательный и визуалистский. «Черная молния» – это постмодернистская игра мифологемами советского времени, будто воскрешенными в сегодняшней Москве. Фильм А. Андрианова, поставленный по «Шпионскому роману» Б. Акунина, удостоившийся национальной кинопремии «Ника» (2013) как «Открытие года», – своего рода киноаналог «Фундаментального лексикона» художника-концептуалиста Григория Брускина, отсылающего одновременно к языку идеологии и повседневной речи; игра в альтернативную реальность в стиле дизельпанк. 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.

Видимо, не будет преувеличением предположить, что эффектный старт российского кинокомикса в XX веке – это результат генетической памяти жанра, поскольку история кинокомикса в нашей стране началась давно – с фильмом Александра Медведкина «Счастье» (1934), пунктирно

продолжалась в творчестве И. Пырьева (достаточно вспомнить лубок «Кубанские казаки» с его веселой суетой, яркой цветовой палитрой и характерной «ячеистостью» изображения), а далее в фильмах С. Овчарова («Небывальщина», «Левша» и др.).

Как указывает современный исследователь Н. Елисеев, родство лубка с комиксом носит парадоксальный характер. Если комикс из национального американского феномена сделался явлением всемирным, то лубок остался явлением узконациональным, и «любая попытка приспособить лубок к форме комикса приводит к тому, что комикс поглощает лубок. Зритель видит не лубок с элементами комикса, но комикс с элементами лубка» (Елисеев, с. 89). По-видимому, отсюда можно сделать вывод, что если комикс – понятие родовое, то лубок – видовое; объем понятия первого больше, второе специфичнее в пределах этого общего. Этот фактор гарантирует российский кинокомикс от слепого калькирования зарубежного образца. Если «Черная молния», снятая под эгидой режиссера и продюсера Т. Бекмамбетова, успешно работающего как в России, так и в Голливуде, вписывала российскую мифологию в художественную матрицу американского кинокомикса, то «Шпион», созданный по сюжету, основанному на советской мифологии, снятый с использованием новейшей цифровой технологии, - это абсолютно самобытный российский кинокомикс, входящий в мировой универсальный контекст кинокомикса как его национальный вариант, подобно французской *bande dessinée* или японской манге. 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.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Абрамян Л. А.* Первобытный праздник и мифология. Ереван: Издательство АН Армянской ССР, 1983. — 229 с.
2. *Агранович С. З., Саморукова И. В.* Двойничество. — Самара: Издательство Самарский университет, 2001. — 132 с.
3. *Андреев А. А.* От фильмов-комиксов к «героической фантазии» // Киноведческие записки. — 1989. — № 2. — С. 120-130
4. *Бахтин М.* Эпос и роман. (О методологии исследования романа) // Вопросы литературы. — 1970. — № 1. — С. 93-122.
5. *Бердяев Николай.* Пикассо // Софія. Журнал искусства и литературы, 1914. — март. — С. 57-62
6. *Борисов С. И.* Героический образ в жанрах «боевик» и «фильм-комикс» в начале XXI века в кинематографиях США и России. Диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. — М.: ВГИК, 2010. — 193 с.
7. *Бычков В. В., Маньковская Н. Б., Иванов В. В.* Триалог: живая эстетика и современная философия искусства. — М.: Прогресс-традиция, 2012. — 840 с.
8. *Волков А., Изволов Н.* Медведкин Александр Иванович // Режиссерская энциклопедия, т. 1. — М.: НИИК, 2010. — С. 300-302.
9. *Вулис А.* Литературные зеркала. — М.: Советский писатель, 1991. — 474 с.
10. *Годзич Веслав.* Стефан Темерсон: сны кинотеории / Перевод с польского Н. А. Цыркун // Киноведческие записки, 1994. — № 22. — С. 212-220.
11. *Голышко-Вольфсон Д.* Тело оборотня, или Бремя запретной сексуальности. Об истории и эстетике кинокомикса // Искусство кино, 2003. — № 3. — С. 100-107.

12. *Гринин Л. Е.* Великая Депрессия 1929-1933 гг. // *Философия и общество*, 2009. — № 2. — С. 184-201.
13. *Долин Антон.* Нолан и Бэтмен. Иллюзионисты // *Искусство кино*, 2012. — № 7. — С. 92-101.
14. *Ерофеев В.* Комиксы и комиксовая болезнь // *В лабиринте проклятых вопросов. Эссе.* — М.: Союз фотохудожников России, 1996. — С. 432.
15. *Завьялова Т. Г.* Проблема использования концепта «культура «Пост» в исследованиях современной китайской культуры // *Культура «Пост» как диалог культур и цивилизаций.* Воронежский государственный университет, 2005. — С. 73-92.
16. *Захаров В. Н.* Самозванство и двойничество в изображении Достоевского: историко-культурные аспекты // *А. М. Панченко и русская культура. Исследования и материалы.* — СПб.: Пушкинский Дом, 2008. — С. 171-177.
17. *Зонтаг Сьюзен.* Заметки о кэмпе // *Мысль как страсть.* — М.: CEU Press, 1997. — С. 48-64.
18. *Зоркая Н. М.* Фольклор. Лубок. Кино. — М.: Искусство, 1994. — 238 с.
19. *Козлов Е. В.* Комикс как явление лингвокультуры: знак-текст-миф. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. — 183 с.
20. *Кэмпбелл Дж.* Мономиф. — Пушкино: Грааль, 1996. — 58 с.
21. *Кэмпбелл Дж.* Тысячеликий герой. — Киев: Рефл-бук, 1997. — 384 с.
22. *Кэмпбелл Дж.* Маски бога. Созидательная мифология, т. I, кн. 1. — М.: Золотой Век, 1997. — 332 с.
23. *Кэмпбелл Дж.* Маски бога. Созидательная мифология, т. I, кн. 2. — М.: Золотой Век, 1998. — 412 с.
24. *Маклюен М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. М. — Жуковский: Канон Пресс центр, Кучково поле, 2003. — 464 с.

25. *Маньковская Н. Б.* Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. — М.: Центр гуманитарных инициатив, 2009. — 495 с.
26. *Маньковская Н. Б., Бычков В. В.* Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М.: Редакционно-издательский отдел ВГИК, 2010. — 207 с.
27. *Матусовская Е. М.* Американская реалистическая живопись. Очерки. — М.: Искусство, 1986. — 191 с.
28. *Мельничук Т. А.* Реализация текстовых стратегий в графическом романе на примере графического романа А. Шпигельмана «Maus: A Survivor's Tale» // Научный журнал КубГАУ. — №78 (04). — 2012. — С. 32-35.
29. *Налимов В. В., Дрогалина Ж. А.* Реальность нереального. Вероятностная модель бессознательного. — М.: Мир идей, 1995. — 354 с.
30. *Народ, да! Из американского фольклора.* — М.: Правда, 1983. — 479 с.
31. *Некрылова А. Ф.* Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища: Конец XVIII — нач. XX в. — Л.: Искусство, 1988. — 216 с.
32. *Прокофьев В. Н.* О трех уровнях художественной культуры Нового и Новейшего времени / В. Н. Прокофьев // Примитив и его место в художественной культуре Нового и Новейшего времени : [сборник] / отв. ред. В. Н. Прокофьев ; ред. Г. Г. Поспелов . — М.: Наука, 1983. — С. 6-28.
33. *Пропп В. Я.* Морфология «волшебной» сказки. — М.: Лабиринт, 1998. — 111 с.
34. *Разлогов К. Э.* Коммерция и творчество: враги или союзники? — М.: Искусство, 1992. — 271 с.

35. *Разлогов К. Э.* Глобальная и/или массовая? // Киноведческие записки. — № 45. — 2000. — С. 6-26.
36. *Рейзен Ольга.* Бродячие сюжеты в кино. — М.: Материк, 2005. — 170 с.
37. *Русский комикс. (Сост. Ю. Александрова и А. Барзаха).* — М.: Новое литературное обозрение, 2010. — 351 с.
38. *Сакович А.Г.* Русский настенный лубочный театр XVIII-XIX вв. // Примитив и его место в культуре Нового и Новейшего времени. — М.: Наука, 1983. — С.44-62.
39. *Солонин Ю. Н.* Аспекты моральной философии модернизма // Этическое и эстетическое: 40 лет спустя. Материалы научной конференции. 26-27 сентября 2000 г. Тезисы докладов и выступлений. — СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. — С. 148-152.
40. *Старцев А.* Начало американской литературы. У. Брэдфорд. Б. Франклин. Сент-Джон де Кревекер // Библиотека литературы США. — М.: Художественная литература, 1987. — 751 с.
41. *Теракопян Мария.* Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино». — М.: Материк, 2007. — 184 с.
42. *Тынянов Ю.* Кюхля. Рассказы. — Л.: Художественная литература, 1973. — 560 с.
43. *Туровская М. И.* Герои «безгеройного времени». Заметки о неканонических жанрах. — М.: Искусство, 1971. — 239 с.
44. *Уваров М.* Бинарный архетип. Эволюция идеи антиномизма в истории европейской философии и культуры. — СПб.: БГТУ, 1996. — 214 с.
45. *Фрейденберг О. М.* Поэтика сюжета и жанра. — М.: Лабиринт, 1997. — 448 с.
46. *Харитонов Е.* Девятое искусство // Если. — 2005. — № 3. — С. 249-259.

47. *Хайдерггер М.* Время и бытие. Статьи и выступления. — М.: Республика, 1993. — 447 с.
48. *Хренов Николай.* Кино. Реабилитация архетипической реальности. — М.: Аграф, 2006. — 704 с.
49. *Цивьян Ю. Г.* Историческая рецепция кино. Кинематограф в России. 1896-1930. — Рига: Занатне, 1991. — 246 с.
50. *Цыркун Нина.* Кино исчезает // Искусство кино. - 1995. - № 11. - С.140-146.
51. *Цыркун Нина.* Герой-одиночка // Искусство кино. – 2006. - № 5. – С.68-76.
52. *Цыркун Н.А.* Американский кинокомикс. Эволюция жанра. М.: НИИ киноискусства ВГИК, 2014. – 242 с.
53. *Цыркун Нина.* Из Парижа с любовью. Люк Бессон и его фильмы. М.: Другое кино, 2011. – 135 с.
54. *Цыркун Н.А.* Разрушение разума. – М.: Искусство, 1986. – 174 с.
55. *Цыркун Н.А.* Протестантский морализм и американский кинематограф // Американский характер. Очерки культуры США. – М.: Наука, 1991. – С. 319-334.
56. *Цыркун Н.А.* Кросс-культурные взаимодействия в современном западном кинематографе // История кино: современный взгляд. – М.: Материк, 2004. - С.135-139.
57. *Цыркун Н.А.* Постсоветское кино: от лингвоцентризма к оп-арту // Культура «Пост» как диалог культур и цивилизаций. – Воронеж: Воронежский государственный университет, 2005. – С. 323- 328.
58. *Цыркун Нина.* Как был завоеван Дикий Запад // Искусство кино. – 1998. - №12. - С. 83-87.
59. *Цыркун Нина.* Оп! – Арт? // Искусство кино. – 2004. - №7. - С. 62 - 65.
60. *Цыркун Нина.* М. Найт Шьямалан. Между миров. Портрет режиссера // Искусство кино. — 2003. — № 1. С. 73-77.

61. *Цыркун Нина*. Командор Кейн // Искусство кино. — 2008. — № 4. — С. 37-44.
62. *Цыркун Нина*. Парень из стали. — Искусство кино. — 2008. — № 5. — С. 25-27.
63. *Цыркун Нина*. Дебюты-2010. Супергерой в Москва-сити // Хроники кинопроцесса. — М.: НИИК, 2011. — С. 69-88
64. *Цыркун Нина*. Детство. В людях («Люди Икс») // Искусство кино. — 2011. — № 5. — С. 32-36.
65. *Цыркун Нина*. «Сесиль и Жордан в Нью-Йорке» // Искусство кино. — 2009. — № 4. — С. 23-25.
66. *Цыркун Нина*. Логос, этос и пафос // Искусство кино. — 2010. — № 5. — С. 131-137.
67. *Цыркун Нина*. Нарисованная жизнь // Искусство кино. — 2010. — № 6. — С. 26-28.
68. *Цыркун Нина*. Ко-микс. Героический эпос как жанровый гибрид // Искусство кино. — 2012. — № 2. — С. 124-135.
69. *Цыркун Н. А.* Герой и его маска в кинокомиксе // Вестник ВГИК. — 2012. № 14. — С. 28-37.
70. *Цыркун Н.А.* Супергеройский кинокомикс: гендерная рокировка // Вестник ВГИК. - 2014. - № 20. – С.108-117.
71. *Цыркун Нина*. Обращение Тони Старка // Искусство кино. — 2013. — № 5. С. 44-47.
72. *Цыркун Н. А.* Эстетика кэмп и кинокомикс // Вестник ВГИК. — 2013. — № 17. — С. 86-94.
73. *Цыркун Н. А.* Маска... Я тебя знаю? // Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог plus. М.2013. С. 443- 457
74. *Цыркун Н.А.* Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма // Вестник РГГУ (Серия: Культурология, Искусствознание, Музеология). 2014. - №7. - С. 293-301.
75. *Эко Умберто*. Таинственное пламя царицы Лоаны / Перевод Елены

Костюкович. — М.: Symposium, 2008. — 596 с.

76. *Эйзенштейн С. М.* Нравнодушная природа, т. 2. — М.: Музей кино, Эйзенштейн-Центр, 2004. — 624 с.

77. *Эйзенштейн Сергей.* Заметки ко «Всеобщей истории кино».

(Динамическая мумификация) / Публикация и комментарии Наума Клеймана // Киноведческие записки. — № 100-101. — 2012. — С. 53-107.

78. *Элиаде Мирча.* АСПЕКТЫ МИФА. — М.: Инвест-ППП, 1995. — 106 с.

79. *Alaniz, Jose.* Komiks: Comic Art in Russia. University Press of Mississippi. — 2010. — 288 p.

80. *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium.* Ed. by Jeet Heer and Kent Worcester New Orlean: University of Mississippi Press, 2004. — 176 p.

81. *Art of Comics, The: A Philosophical Approach.* Ed. by Aaron Meskin and Roy T. Cook. Malden: Blackwell Publishing Ltd, 2012. — 256 p.

82. *Augustdt, Jordan; Iacob, Michael; Laudwehr, Arne; Meichtry, Andrew & Rudh, Dan.* Look, up in the Sky! It's a Bird, It's a Plane, It's a... Bikini? Depiction of Gender in American Superhero Comic Books, 1960-2010. Portland State University, March 14, 2011.

83. *Benton, Mike.* Masters of Imagination: The Comic Book Artists Hall of Fame. — New York: Taylor Pub, 1994. — 183 p.

84. *Boddy, William.* Fifties Television: The Industry and Its Critics // University of Illinois Press, 1993. — 304 p.

85. *Christiansen, Hans-Christian.* Comics and Films: A Narrative Perspective // In: Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Ed. Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen. Museum Tusulanum Press, 2000. — p. 107-121.

86. *Chion, Michel.* La voix au cinema // Editions de l'Etoile. Cahiers du Cinéma, coll. «Essais», Paris, 1982. — p. 11-33.

87. *Cohen, Michael*. Dick Tracy. Pursuit of a Comic Book Aesthetic / Ian Gordon, Mark Jancovich and Matthew P. McAllister (eds) // Film and Comic Books. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. — p. 13-36.
88. *Coogan, Peter*. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. — 290 p.
89. *Daniels, Les*. Comix: A History of Comic Books in America. — New York: Outerbridge and Dienstfrey, 1971. — 198 p.
90. *Daniels, Les*. DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes. Bulfinch Press, 1995. — 256 p.
91. *Daniels, Les*. Superman, The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel. — San Francisco: Chronicle Books, 1998. — 192 p.
92. *Dickstein, Morris*. Dancing in the Dark: A Cultural History of the Great Depression. — New York and London: W. W. Norton & Company, 2009. — 624 p.
93. *Eco, Umberto*. The Myth of Superman // Diacritics, vol. 2, № 1 (spring 1972). — p. 14-22.
94. *Eco, Umberto*. Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics // Daedalus 114. — no. 4 (1985). — p. 161-184.
95. *Eisner, Will*. Comics and Sequential Art. — New York: Poorhouse Press, 1985. — 164 p.
96. *Eisner, Will*. Graphic Storytelling and Visual Narrative. — New York: Poorhouse Press, 1996. — 164 p.
97. *Eisner, Will*. Expressive Anatomy for Comics and Narrative. — New York: W. W. Norton & Company, 2005. — 192 p.
98. *Feiffer, Jules*. The Great Comic Book Heroes. — New York: The Dial Press, 1977. — 80 p.
99. *Fell, John L*. Film and the Narrative Tradition. — Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1986. — 302 p.

100. *Fingeroth, Danny*. Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society. — New York: Continuum Press, 2004. — 192 p.
101. *Groensteen, Thierry*. Du 7e au 9e art: l'inventaire des singularite's // Cine'mAction, hors se'rie Cinéma et bande dessiné, Courbevoie, été1990. — p. 16-28.
102. *Groensteen, Thierry*. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? // Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Ed. Anne Magunussen, Hans-Christian Christiansen. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000. — p. 29-42.
103. *Groensteen, Thierry*. The System of Comics. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. — 192 p.
104. *Inge, Thomas M*. Comics as Culture. Jackson // University of Mississippi Press, 1990. — 177 p.
105. *Jones, Matthew T*. Found in Translation: Structural and Cognitive Aspects of the Adaptation of Comic Art to Film. — Temple University, 2008. — 284 p.
106. *Kane, Bob*. Batman and Me. Foestifille, California, 1989. — 44 p.
107. *Lacassin, Francis*. The Comic Strip and Film Language // Film Quarterly. University of California Press. Vol. 26, No. 1 (autumn), 1972. - p.11-23.
108. *Lefevre, Pascal*. Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images // Film and Comic Books. Ed. Ian Gordon, Mark Jancovich and Matthew P. McAllister. — New Orlean: University Press of Mississippi, 2007 — p. 1-12.
109. *McCloud, Scott*. Understanding Comics: The Invisible Art. — New York: Harper Perennial, 1993. — 224 p.
110. *McCloud, Scott*. Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. — New York: Perennial, 2000. — 256 p.

111. *McCloud, Scott*. Making comics. *Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. — New York: Harper Collins Publishers, 2006. — 272 p.
112. *Miettinen, Mervi*. Superhero Comics and Popular Geopolitics of American Identity. University of Tampere, 2011. — 211 p.
113. *Moore, Alan*. The Dark Knight Returns. By Frank Miller. — New York: Warner Books, 1986. — 224 p.
114. *Murray, Chris*. Holy Hypertexts! — The Pose of Post-modernity in Comics and Graphic Novels in the 1980s // *Reflections on Creativity. Exploring the Role of Theory in Creative Practices*. Duncan of Jordanstone College, 2007. — p. 1-17.
115. *Nama, Adilifu*. Super Black. American Pop Culture and Black Superheroes. Austin: University of Texas Press, 2009. — 200 p.
116. *Packer, Sharon*. Superheroes and Superegos. Analyzing the Minds Behind the Masks. — Santa Barbara-Denver-Oxford: Praeger, 2010. — 275 p.
117. *Pires de Figueiredo, Camila Augusta*. Hollywood goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films. Belo Horizonte: UFMG, 2010. — 149 p.
118. *Pratt, Henry John*. Narrative in Comics. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, № 67, 2009. — p. 107-117.
119. *Reynolds, David*. Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths. — GreatSpace, 2012. — 146 p.
120. *Reynolds, Richard*. Superheroes. A Modern Mythology. — London: B.T. Batsford Ltd, 1992. — 136 p.
121. *Robertson C.K.* The True Ubermensch: Batman as Humanistic Myth // *The Gospel According to Superheroes: Religion and Popular Culture*. Oropeza, B. J., ed. — New York: Peter Lang Publishing, 2005. — p. 49-56.

122. *Schlesinger, Adam*. Holy Economic History of The American Comic Book Industry, Batman! — Middletown: Wesleyan University, 2010. — 150 p.
123. *Seldes, Gilbert*. The Seven Lively Arts. New York: Sagamore Press, 1957. — 480 p.
124. *Shaviro, Steven*. Doom Patrols. A Theoretical Fiction about Postmodernism. London — New York: Serpent's Tail, 1997. — 175 p.
125. *Shutt, Craig*. Baby Boomer Comics: The Wild, Wacky, Wonderful Comic Books of the 1960s. Iola, WI: Krause, 2003. — 207 p.
126. *Smolderen, Thierry*. Le stereo-realisme //Bande dessinée, récit et modernité. Edited by Thierry Groensteen. — Paris: Editions Futuropolis, 1988. — p. 85–107.
127. *Spiegelman, Art*. Maus: A Survivor's Tale. — London: Penguin Books, 2003. — 296 p.
128. *Tsyркun, N*. Film comics in Russia and their genesis// Studies in Russian & Soviet Cinema, 2013, vol. 7, № 3. - P. 295–310.
129. *Varnum, Robin, Christina T. Gibbons*. The Language of Comics: Word and Image. New Orleans: University of Mississippi, 2001. — 222 p.
130. *Vogler, Christopher*. The Writers's Journey. Mythic Structure for Writers. — L.-A.: Michael Wiese Productions, 1998. — 300 p.
131. *Wertham, Fredric*. Seduction of the Innocent. — New York: Rinehart & Company, 1954. — 448 p.
132. *Wertham, Fredric*. The World of Fanzines: A Special Form of Communication. Southern Illinois University Press, 1974. — 160 p.
133. *Wright, Bradford W*. Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America.- The John's Hopkins University Press, 2001. — 360 p.

134. *Автономова Н. С.* Лакан [Электронный ресурс] // Новая философская энциклопедия, т. 2. М.: Мысль, 2001. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1639552> (дата обращения: 09.03.2013).
135. *Иноземцев В. Л.* Постмодерн [Электронный ресурс] // Новая философская энциклопедия, т. 3. М.: Мысль, 2001. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/8896 (дата обращения: 12.02.2013).
136. *Цыркун Н. А.* Комикс и кинематограф: общий генетический код [Электронный ресурс] // Артикульт. Научный электронный журнал. — 2013. — № 1. URL: <http://articult.rsuh.ru/section.html?id=10199> (дата обращения 20.08.2013).
137. *Ackerman, Spencer.* Batman's «Dark Knight» Reflects Cheney Policy [Электронный ресурс] // The Washington Independent. The American Independent news network. 2008. URL: <http://washingtonindependent.com/509/batmans-dark-knight-reflects-cheney-policy> (дата обращения 02.05.2012)
138. American Film Industry in the Early 1950s, The. [Электронный ресурс] //Encyclopedia.com. URL: encyclopedia.com/article-1G2-584300013/americanfilm-industry-early.html (дата обращения: 01.05.2013).
139. *Bradbury, Ray.* A 1990 interview on life, love and Buck Rogers. [Электронный ресурс] URL: <http://www.guardian.co.uk/theguardian/2012/jun/07/archive-1990-ray-bradbury-buck-rogers> (дата обращения 12.07.2012).
140. Comics Code Authority, The Comic Art ville Library. [Электронный ресурс] URL: <http://comicartville.com/comicscode.htm> (дата обращения 07.04.2012).
141. *Crockett, David.* Narrative of the Life of David Crockett, of the State of Tennessee. Philadelphia: E.L. Carey and A. Hart; Baltimore: Carey, Hart &

Co; Boston: Allen & Tickhor, 1834. [Электронный ресурс]. The Project Gutenberg EBook. URL: gutenberg.org/files/37925/37925-h/37925-h.htm (дата обращения: 08.07.2012).

142. *Frahm, Ole*. Too much is too much. The never innocent laughter of the Comics. Image and Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative. [Электронный ресурс] URL: imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/olefracm.htm (дата обращения 12.04.2013).

143. *Lefe'vre, Pascal*. Narration in Comics. Image & Narrative. [Электронный ресурс] // Online Magazine of the Visual Narrative URL: // <http://imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascalfevre> (дата обращения 02.02.2013).

144. Merlock Jackson, Kathy and Arnold, Mark D. Baby-Boom Children and Harvey Comics After the Code: A Neighborhood of Little Girls and Boys. [Электронный ресурс] // ImageText, vol 3. — № 3. — URL: http://english.ufl.edu/imagetext/archives/vol3_ (дата обращения 12.01.2013).

145. *Neckyfarow, Karen*. Hybridity in Comic Book Films: A case-study of the complexity of three adaptations. [Электронный ресурс] // wiki-site.com/index.php/CCTP-725:_Final_Project. URL: <http://metapedia.com/wiki/index.php> (дата обращения 12.10.2012).

146. *Robinson Jerry*. Папа Ллама int., July 2009. [Электронный ресурс] URL: <http://gothamalloys.blogspot.ru/2010/09/complete-history-of-joker.html> (дата обращения: 09.02.2013).

СПИСОК ФИЛЬМОВ

Астерикс и Обеликс против Цезаря (Astérix et Obélix contre César), 1999, реж. Клод Зиди

Астерикс на Олимпийских играх (Astérix aux jeux olympiques), 2008, реж. Фредерик Форестье

Астерикс и Обеликс: Миссия «Клеопатра» (Astérix & Obélix: Mission Cléopâtre), 2001, реж. Леон Шабба

Астерикс и викинги (Astérix et les Vikings), 2006, реж. Стефан Фелдмарк, Еспер Мёллер

Астерикс в Британии (Astérix et Obélix: Au service de Sa Majesté), 2012, реж. Лоран Тирар

Атлант расправил плечи (Atlas Shrugged), 2011, реж. Пол Йоханссон

Атомный человек против Супермена (Atom Man vs. Superman), 1950, реж. Спенсер Гордон Беннет

Барбарелла (Barbarella), 1968, реж. Роже Вадим

Безумный Макс (Mad Max), 1979, реж. Джордж Миллер

Безумный Макс 2. Воин дороги (Mad Max 2), 1981, реж. Джордж Миллер

Безумный Макс 3. Под куполом грома (Mad Max. Beyond Thunderdome), 1985, реж. Джордж Миллер, Джордж Огилви

Безумный Макс 4. Дорога ярости (Mad Max. Road of Fury), 2014, реж. Джордж Миллер

Блейд (Blade), 1998, реж. Стивен Норрингтон

Блейд 2 (Blade 2), 2002, реж. Гильермо дель Торо

Блейд. Троица (Blade 3), 2004, реж. Дэвид Гойер

Блуберри (Blueberry), 2004, реж. Жан Кунен

Богатенький Ричи (Rich Richy), 1994, реж. Дональд Петри

Бэтмен (Batman), 1943, реж. Ламберт Хильер

Бэтмен (Batman), 1989, реж. Тим Бёртон

- Бэтмен возвращается* (Batman Returns), 1992, реж. Тим Бёртон
- Бэтмен Дракула* (Batman Dracula), 1964, реж. Энди Уорхол
- Бэтмен. Кино* (Batman. Cinema), 1966, реж. Лесли Х. Мартинсон
- Бэтмен и Робин* (Batman and Robin), 1997, реж. Джоэл Шумахер
- Бэтмен навсегда* (Batman Forever), 1995, реж. Джоэл Шумахер
- Бэтмен. Начало* (Batman Begins), 1995, реж. Кристофер Нолан
- Вигилант, воитель с Запада* (The Vigilante: Fighting Hero of the West), 1947, реж. Уоллес Фокс
- Возвращение вигилантов* (The Vigilantes Return), 1947, реж. Рей Тейлор
- Возвращение Супермена* (Superman Returns), 2006, реж. Брайан Сингер
- Город грехов* (Sin City), 2005, реж. Фрэнк Миллер, Роберт Родригес, Квентин Тарантино
- Гражданин Кейн* (Citizen Kane), 1941, реж. Орсон Уэллс
- Гроздьба гнева* (The Grapes of Wrath), 1940, реж. Джон Форд
- Детки Катценджэммер в школе* (The Katzenjammer Kids in School) 1989, реж. Уильям Джордж Битцер
- Джиггс в обществе* (Jiggs in Society), 1920, реж. Регги Морис
- Джон Картер* (John Carter), 2012, реж. Эндрю Стэнтон
- Джи-мены Дика Трейси* (Dick Tracy's G-Men), 1939, Джон Инглиш, Уильям Уитни
- Дик Трейси* (Dick Tracy), 1937, реж. Алан Джеймс, Рей Тейлор
- Дик Трейси* (Dick Tracy), 1990, реж. Уоррен Битти
- Дик Трейси возвращается* (Dick Tracy Returns), 1938, реж. Джон Инглиш, Уильям Уитни
- Дик Трейси. Встреча с Ужасным* (Dick Tracy Meets Gruesome), 1947, реж. Джон Роулинс
- Дик Трейси против Бильярдного шара* (Dick Tracy vs. Cueball), 1946, реж. Гордон Дуглас
- Дик Трейси против «Крайм-инкорпорейтид»* (Dick Tracy vs. Crime Inc), 1941, Джон Инглиш, Уильям Уитни

Дилемма Дика Трейси (Dick Tracy's Dilemma), 1947, реж. Джон Роулинс

Доктор Джекилл и мистер Хайд (Dr. Jekyll and Mr. Hyde), 1908, реж. Отис Тёрнер

Железный человек (Iron Man), 2008, реж. Джон Фавро

Железный человек 2 (Iron Man 2), 2010, реж. Джон Фавро

Железный человек 3 (Iron Man), 2013, реж. Шейн Блэк

Женщина-кошка (Catwoman), 2004, реж. Питоф

Жизнь Адель (La vie d'Adèle), 2013, реж. Абделатиф Кешиш

Звезда родилась (A Star Is Born), 1937, реж. Уильям Уэллман

Зеленый фонарь (Green Lantern), 2011, реж. Мартин Кэмпбелл

Знак Зорро (The Mark of Zorro), 1920, реж. Фред Нибло

Капитан Америка (Captain America), 1944, реж. Элмер Клифтон, Джон

Инглиш

Криминальное чтиво (Pulp Fiction), 1994, реж. Квентин Тарантино

Крошка Энни Руни (Little Annie Rooney), 1925, Уильям Бодайн

Лига необыкновенных джентльменов (The League of Extraordinary Gentlemen), 2003, реж. Стивен Норрингтон

Люди Икс (X-Men), 2000, реж. Брайан Сингер

Люди Икс 2 (X-Men 2), 2003, реж. Брайан Сингер

Люди Икс. Первый класс (X-Men: First Class), 2011, реж. Мэтью Вон

Люди Икс: Последняя битва (X-Men: The Last Stand), 2006, реж. Брэтт

Рэтнер

Малыш Немо (Little Nemo; Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics), 1911, реж. Винзор МакКей, Джеймс Стюарт Блэктон

Малыш Эбнер (Лил Эбнер; Li'l Abner), 1940, реж. Алберт Роджелл

Мандрейк (Mandrake), 1939, реж. Норман Деминг, Сэм Нелсон

Маска (The Mask), 1994, реж. Чарльз Рассел

Мститель (The Spirit), 2008, реж. Фрэнк Миллер

- Мстители* (The Avengers), 2012, реж. Джосс Уидон
- На грани сомнения* (Suspension of Disbelief), реж. Майк Фиггис, 2013
- Новый Человек-паук* (The Amazing Spider-Man), 2012, реж. Марк Уэбб
- Новый Человек-паук: Высокое напряжение* (The Amazing Spider-Man 2), 2014, реж. Марк Уэбб
- Невероятный Халк* (The Incredible Hulk), 2008, реж. Луи Летерье
- Одинокий рейнджер* (The Lone Ranger), 1938, реж. Джон Инглиш, Уильям Уитни
- Особо опасен!* (Wanted!), 2008, реж. Тимур Бекмамбетов
- Отчаянный Десмонд почти преуспел* (Desperate Desmond Almost Succeeds), 1911, реж. Том Рикетс
- Охотники на гангстеров* (Gangster Squad), 2013, реж. Рубен Флейшер
- Первый мститель. Другая война* (Captain America: The First Avenger), 2011, реж. Энтони Руссо, Джо Руссо
- Пилец* (Kick-ass), 2010, реж. Мэтью Вон
- Пилец 2* (Kick-ass 2), 2013, реж. Джефф Уидлоу
- Приключения Капитана Марвела* (Adventures of Captain Marvel), 1941, реж. Джон Инглиш, Уильям Уитни
- Приключения Тинтина. Тайна Единорога* (The Adventures of Tintin), 2011, реж. Стивен Спилберг
- Пришел мистер Джордан* (Here Comes Mr. Jordan), 1941, Александр Холл
- Росомаха. Начало* (Wolverine: X-Men Zero), 2009, реж. Гэвин Худ
- Росомаха. Бессмертный* (The Wolverine), 2013, реж. Джеймс Мэнголд
- Сияние* (Shining), 1980, реж. Стенли Кубрик
- Скиппи* (Skippy), 1931, реж. Норман Торог
- Сладкая песнь мерзавца Свитбека* (Sweet Sweetback's Baadasssss Song), 1971, Мелвин Ван Пиблз
- Софи Шолль. Последние дни* (Sophie Scholl - Die letzten Tage), 2005, реж. Марк Ротемунд

- Спаун* (Spawn), 1997, реж. Марк Диппе
- Стелла Марис* (Stella Maris), 1918, реж. Маршалл Нейлан
- Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда* (Dr. Jekyll and Mr. Hyde), 1931, реж. Робер Мамулян
- Судья Дредд* (Judge Dredd), 1995, реж. Дэнни Кэннон
- Судья Дредд. 3D* (Dredd), 2012, реж. Пит Трэвис
- Супермен* (Superman), 1948, реж. Спенсер Гордон Беннет, Томас Карр
- Супермен* (Superman), 1978, реж. Ричард Доннер
- Супермен 2* (Superman), 1980, реж. Ричард Доннер
- Супермен 3* (Superman 3), 1983, реж. Ричард Лестер
- Супермен и Люди-кроты* (Superman and the Mole-Men), 1951, реж. Ли Шолем
- Сын Маски* (Son of the Mask), 2005, реж. Лоуренс Гутерман
- Танкистка* (Tank Girl), 1995, реж. Рейчел Таталей
- Темный рыцарь* (The Dark Knight), 2008, реж. Кристофер Нолан
- Темный рыцарь. Возрождение легенды* (The Dark Knight Rises), 2012, реж. Кристофер Нолан
- Тени Бурбон-стрит (Невидимый мститель; The Invisible Avenger)*, 1958, реж. Джеймс Вонг Хоув, Бен Паркер, Джон Следж
- Тень* (The Shadow), 1994, реж. Рассел Малкэхи
- Тень возвращается* (The Shadow Returns), 1946, реж. Фил Розен
- Тор* (Thor), 2011, реж. Кеннет Брана, Джосс Уидон
- Тор 2. Царство тьмы* (Thor: The Dark World), 2013, реж. Алан Тейлор
- Халк* (Hulk), 2003, реж. Энг Ли
- Хеллбой. Герой из некла* (Hellboy), 2004, реж. Гильермо дель Торо
- Хеллбой 2. Золотая армия* (Hellboy 2. The Golden Army), 2008, реж. Гильермо дель Торо
- Хранители* (Watchmen), 2009, реж. Зак Снайдер
- Человек из стали* (Man of Steel), 2013, реж. Зак Снайдер

Человек, который смеется (The Man Who Laughs), 1928, реж. Пауль Лени

Человек-Паук (Spider-Man), 2002, реж. Сэм Рейми

Человек-Паук 2 (Spider-Man 2), 2004, реж. Сэм Рейми

Человек-Паук 3: Враг в отражении (Spider-Man 3), 2007, реж. Сэм Рейми

Чужие (Aliens), 1986, реж. Джеймс Кэмерон

Шафт (Shaft), 1971, реж. Гордон Паркс

Шепот летучей мыши (The Bat Whispers), 1930, реж. Роланд Уэст

V значит вендетта (V for Vendetta), 2005, реж. Джеймс МакТиг

300 спартанцев (300), 2007, реж. Зак Снайдер

Элли Слонер (Ally Sloper), 1900, реж. Фрэнклин Баррет

