

Н. А. ЦЫРКУН

**АМЕРИКАНСКИЙ
КИНОКОМИКС
ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА**

Нина Цыркун

**Американский кинокомикс.
Эволюция жанра**

«ВГИК»

2014

УДК 778.5.05:778.534.6
ББК 85.37

Цыркун Н. А.

Американский кинокомикс. Эволюция жанра / Н. А. Цыркун —
«ВГИК», 2014

ISBN 978-5-87149-163-8

Предлагаемая вниманию читателя монография – первое в отечественном киноведении фундаментальное исследование об особом явлении искусства и медиакультуры – кинокомиксе. В книге прослеживается рождение и метаморфозы американского кинокомикса в его социально-историческом и художественном контексте; роль в его формировании таких идейных комплексов, как философия фронта и «манифест судьбы»; раскрывается семантика маски супергероя и природа его «двойной идентичности»; исследуется гибридная жанровая структура кинокомикса и стилистическое влияние эстетики кэмп и нуара. Подробно освещаются превращения, которые переживают супергерои (Супермен, Бэтмен, Человек-паук и многие другие) в узловые моменты истории в противостоянии с супер злодеями и другими врагами, а также феномен деконструкции супергероя в эпоху постмодерна и влияние на кинокомикс новейшей технологии кинопроизводства.

УДК 778.5.05:778.534.6

ББК 85.37

ISBN 978-5-87149-163-8

© Цыркун Н. А., 2014

© ВГИК, 2014

Содержание

Введение. Многоликий комикс	6
Глава I. Комикс и кинематограф. Общий генетический код	17
Комикс как «литературно-художественное творчество»	17
Конец ознакомительного фрагмента.	21

Нина Цыркун
Американский кинокомикс.
Эволюция жанра

© ВГИК, 2014

* * *

Введение. Многоликий комикс

«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, радиыйный 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 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 самого духа комикса.

Уже на заре кинематографа в Соединенных Штатах появились первые короткие экранные адаптации рисованных комиксов, такие как «Детки Катценджеммер в школе» (по рисункам Рудольфа Диркса, 1898) и «Элли Слупер» (Великобритания, по рисункам Чарльза Росса, 1898). В апреле 1911 года вышел фильм Стюарта Блэктона и Винзора МакКея «Малыш Немо» – своеобразный «мастер-класс» на тему того, как персонажи комиксов оживают на экране. Известный рисовальщик 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 кипа бумаги для рисования и пара бочек чернил превращаются 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

¹ Index to Comics Art. Сайт: Michigan State University Libraries. Special Collections Division Reading Room. Index to the Comic Art Collection «Genre» to «Genzianella» URL: <http://comics.lib.msu.edu/rri/gri/genre.htm#genres> (Последнее обращение 13.08.2013).

комикса: время визуально сокращалось за счет сокращения фаз движения либо растягивалось за счет увеличения единиц движения. Зрители в кинотеатрах, впечатленные зрелищем, не могли поверить, что перед ними «ненастоящие» персонажи и решили, что это куклы, которых дергают за веревочки.

В начале второго десятилетия XX века появились игровые кинокомиксы: «Отчаянный Десмонд почти преуспел» (1911); «Джиггс в обществе» (1920); «Крошка Энни Руни» (1925), с Мэри Пикфорд в заглавной роли. В 1931 году был снят первый звуковой фильм-комикс «Скиппи». Кинокомикс изначально существовал в различных жанрах: комедии, мелодрамы, вестерна (серия фильмов «Одинокий рейнджер»), мюзикла («Малыш Эбнер» или «Лил Эбнер»). Однако «лицо» кинокомикса при всем разнообразии поджанров – это, прежде всего «героический» комикс, то есть фильмы, основанные на сюжетах о супергероях, составляющие к тому же и основной количественный массив кинокомиксов. Как правило, когда заходит речь о кинокомиксе, имеют в виду именно его. 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 – чрезвычайными 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). Сюда можно добавить, что этот персонаж соответствует определенному набору жанровых условностей.

Официально настоящая большая история кинокомикса, а именно так называемого «супергеройского» комикса, по мнению большинства исследователей отсчитывается 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 выдвинулись на лидирующую позицию, став 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. 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 1 215 439 994 доллара, 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 1 518 594 910 долларов, 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 «Тинтин. Приключения «Единорога» экранизировал один из самых авторитетных кинематографистов в мире – американец Стивен Спилберг. Героиня графических комиксов Клода Форреста Барбарелла, в 1968 году перенесенная на большой экран Роже Вадимом с 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 «Блubberри» с Венсаном Касселем в заглавной роли. Настоящий бум комикса происходит в Японии, где «рассказы в картинках» манга (глубоко укорененные в 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 (на основе 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.

Комикс вообще 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 форме печатной, радиальной и экранной продукции.

В качестве иллюстрации достаточно 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 (графический роман) 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 мультикультурализма. Здесь уместно солидаризироваться с позицией Надежды Маньковской, полагающей, что сближение с

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» // Научный журнал КубГАУ, № 78 (04), 2012.

массовой культурой – это опознавательный знак постмодернизма, институционализация бывшего «мусора культуры» в качестве инакового и уже тем самым инновационного.

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 «посткультуры». Характеризуя пост-культуру, эстетик В. Бычков предложил хронотипологию искусства XX (теперь уже и XXI) века: авангард, модернизм, постмодернизм, консерватизм. (Н. 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, с. 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 художественным комплексом. Поэтому применительно к нему, в той его части, которая определяется постмодернистскими характеристиками, то есть относится к «посткультуре», 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 не существующая без отрицания этого этапа, 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).

Так или иначе, 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».

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 Гилберта Селдеса «Семь свободных искусств», где ему было отведено полноправное место наряду с такими, безусловно признанными произведениями искусства, как, например, фильмы Чарли Чаплина, балеты на музыку Стравинского и картины Пабло Пикассо. Тем не менее, и ярых 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», в которой

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» (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, Эко охарактеризовал комиксы о супергерое как синтез мифопоэтического и романного повествования: Супермен – одновременно вечный герой эпоса, существующий вне времени, и герой романа, стареющий, 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 западноевропейскую. 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 западноевропейской 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 медиаккультуры; 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» (1985), «Графическое повествование и визуальный нарратив» (1996) и «Экспрессивная анатомия для комикса и повествования» (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, р. 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-фан-

тастические 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 горизонт научного обихода 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, 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 «актер» 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, p. 5–107).

За три года до выхода в свет книги МакКлауда появилась монография Томаса Инджи «Комикс как культура» (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; отмечу лишь исследования, посвященные кинокомиксу, главным образом американскому. В первую очередь надо назвать работы, посвященные истории жанра: «Супергерой: тайная история возникновения жанра» П. Кугана (2006); работы Леса Дэниела «Комиксы DC: шестьдесят лет всемирно любимых героев комиксов» (1995) и «Марвел». Пять славных десятилетий лучших мировых комиксов» (1991); Ж. Фейффера «Герои великих комиксов» (1977; впервые опубликовано в 1964); М. Бентона «Мастера фантазии» (1994); Мерви Мьеттинена «Комиксы о супергероях и популярная геополитика американской идентичности» (2011).

Широк круг теоретических работ на эти темы, среди которых надо назвать следующие труды: «Почему комиксы все еще ждут легитимизации в культуре?» Тьерри Грэнстина (2000); «Киноформа и нарратив. Введение в изучение кино» Алана Роува (2005); «Что такое

комиксы? Антология философии искусств» (2005); «Язык комиксов: слово и образ» Р. Варнума и К. Т. Гиббонс (2001); монографии Ричарда Рейнолдса «Супергерои. Современная мифология» (1992) и Дэвида Рейнолдса «Супергерои. Анализ современных мифов массовой культуры» (2012).

Но в данном случае для нас 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» (1990). Среди других работ, посвященных экранизации комиксов, следует отметить следующие: «Бэтмен: одна жизнь, много лиц» У. Брукера (1999); «Комиксы и фильмы» Х.-К. Кристиансена (2000); «Дик Трейси: в поисках эстетики комикса» М. Коэна (2007); «Комикс и язык кино» Ф. Лакассена (1972); «Кино и нарративная традиция» Д. Фелла (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.

Здесь хотелось бы 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, p. 113–118). Это стимулирует творческую фантазию, побуждает к использованию нетрадиционных для кино повествовательных художественных практик.

Методологической базой для исследований специфики экранизации комиксов (в отличие от литературных источников) стала работа Паскаля Лефевра «Несовместимые визуальные онтологии? Проблема экранизации рисованных образов» (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 считают киноверсии «неуважительными» по отношению к первоисточнику, что осложняет работу кинорежиссеров, берущихся за экранизацию.

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 фотографию (если только режиссер не использует полиэкранный формат), 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 (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 фотографии. 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» (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» (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» (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 фундаментальной работой в этом плане стала монография Дэвида Кэрриера «Эстетика комикса» (2000). В начале 2012 года была опубликована первая антология материалов по философско-эстетическим проблемам комиксов. В антологии собраны статьи, в которых, в частности, освещаются темы сходства и различия комикса и кино как двух миметических визуальных нарративов, где истории не столько рассказываются, сколько показываются. Так в статье «Нарратив в комиксе» Генри Джон Прэтт объясняет возрастающую популярность экранизации комиксов существенным сходством в способах повествования этих двух средств коммуникации. Согласно Прэтту, доминантой нарратива в обоих случаях является визуаль-

ная 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 (Pratt, p. 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 серьезных фундаментальных работ, посвященных комиксу, в России пока чрезвычайно мало. Среди отдельных статей, касающихся частных вопросов, можно назвать следующие: «От фильмов-комиксов к «героической фантазии» А. Андреева (1989) – это первая в России работа, непосредственно отталкивающаяся от кинокомикса и раскрывающая его связь со «Звездными войнами» Джорджа Лукаса; «Тело оборотня, или Бремя запретной сексуальности. Об истории и эстетике кинокомикса. (2003) Д. Голышко-Вольфсона; «Нолан и Бэтмен. Иллюзионисты» А. Долина (2012), где выявляется место трилогии о «Темном рыцаре» в творчестве режиссера.

В значительной степени с темой комиксов соприкасается монография Н. Зоркой «Фольклор. Лубок. Кино» (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.

³ Кроме вышеупомянутой статьи Грэнстина, см., например, серию публикаций Евгения Харитоновича «Девятое искусство» в журнале «Если» – (2005). А вот мнение писателя Виктора Ерофеева: «Комикс оказался наиболее репрезентативным искусством XX века, по нему потомки составят впечатление о нас». (Ерофеев, с. 432).

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 удостаивавшийся в советском научном обиходе исключительно пренебрежительных оценок. М. И. Туровская, сосредоточив внимание на культурной ситуации рубежа 1960-70-х годов прошлого века, задается вопросом: «Почему среди европейских студентов – наиболее интеллектуальной части общества – возникает вдруг эпидемическая мода на комиксы?». Ответ на этот вопрос многопланов и глубок. Автор отмечает такие факторы, как пренебрежение «техничного» 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» (2010). 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». (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».

Нельзя обойти вниманием труды по теории массовой культуры, в частности, работы культуролога и киноведа К. Э. Разлогова, в том числе: «Коммерция и творчество: враги или союзники?» Существенными для темы этой книги 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.

Предмет этой книги – американский кинокомикс и его эволюция в историческом, социально-психологическом и художественном аспектах. Речь пойдет об истории рождения комикса как искусства и средства коммуникации; о его генетической связи с кинематографом; о том, как появился кинокомикс и как он в дальнейшем развивался в разные исторические эпохи, испытывая на себе влияние социального запроса и художественной моды; о том, каковы были превратности его судьбы в практике производства и в общественном мнении; его роль и функции в обществе и в истории мирового кинематографа; его вклад в развитие средств художественной выразительности и расширение тематического поля; связи с социально-политической ситуацией, влияние на формирование общественного самосознания в стране и в мире.

Глава I. Комикс и кинематограф. Общий генетический код

Комикс как «литературно-художественное творчество»

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* заклеило 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 – кинематографа, тоже считавшегося низовым, ба ла ганным 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 англо-саксонской 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 рубахе 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 выпали, 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 они 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

ауди тории. (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). Искривленное 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 неприятной комедии пощечин (слэпстик), быстро приобрел изощренный вид, явно указывающий на другое направление развития жанра – артхаусное. Уже имена некоторых персонажей, остроумно обыгрывавшие имена литературных героев (комиксовые Моби Дак или Дон Кийот иронично отсылают к 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). Необычен был 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 Оффиса 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 преобразованный 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 содержания, подобное складыванию слов из букв и предложений из слов в процессе чтения, «свитком», 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, напластовываются друг на друга, отражая таким образом хаотичное движение действия или сумятицу в ходе мыслей 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 своими 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. 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 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, приобретая самый неожиданный вид – 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 Эйснер, это элемент невербального «языка» секвенциального искусства. Например, прямоугольная панель с четкими углами, как правило, подразумевает, что помещенные на нее действия 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, p. 44–45). Можно добавить, что теперь практически поточным методом 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 элементы. 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 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.

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

«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: «Maуа. Средние века. *Комикс (см., напр., Krazy Kat)*. Затем, – пишет Эйзенштейн, – тото (*toto – целое*) раздвоится (в американской 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; с. 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» он использовал три расположенных горизонтально друг над другом овальных картуша с крупными планами ног танцующих.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.