

МУТАНТЫ! МОНСТРЫ! ВОЛШЕБСТВО!

ВСЕЛЕННАЯ MARVEL

Величайшая
из когда-либо
рассказанных
историй

ДУГЛАС УОЛК

Дуглас Волк
Вселенная Marvel:
величайшая из когда-
либо рассказанных историй
Серия «Комиксы плюс. Все, что
нужно знать о культовых вселенных»

doc предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69500878
ISBN 978-5-04-191511-7

Аннотация

Победитель премии «Айснер» 2022 в номинации «Лучшая книга, связанная с комиксами».

Киновселенная Marvel уже 15 лет не покидает топы рейтингов самых кассовых блокбастеров в мире. Практически каждый знает, кто такие Железный человек, Тор, Капитан Америка, Человек-Паук и еще несколько десятков героев разной степени узнаваемости. После просмотра очередного фильма о супергероях больше всего хочется прочитать больше историй о любимом персонаже в комиксах. Но это не всегда легко сделать, ведь комиксы выходят уже больше 60 лет, нумерация регулярно

обнуляется, а от огромного количества кроссоверов и событий кипит голова.

Автор этой книги Дуглас Уолк решил разобраться во всех тонкостях и сюжетных перипетиях вселенной Marvel и рассказал величайшую историю о комиксных судьбах главных супергероев. Он поделился информацией о том, как выдуманные персонажи влияли на политику и общество США, а также на судьбы людей по всему миру. Это полноценная история, которая расскажет каждому фанату комиксов подробнейшую историю вселенной Marvel. Полезной она будет и для тех, кто с персонажами знаком поверхностно, ведь тут есть полноценный гид по пониманию героев, их историй и судеб их создателей. Так что даже если вы смотрели всего пару фильмов Marvel, эта книга способна завлечь вас так же, как и самых больших фанатов комиксов.

Содержание

1	6
2	31
3	58
Конец ознакомительного фрагмента.	76

Дуглас Волк

Вселенная Marvel: величайшая из когда- либо рассказанных историй

*Посвящается Стерлингу, с которым мы вместе
читаем*

Чернила стекают с уголков моего рта.

Я счастливее всех.

Марк Стрэнд, «Поедая поэзию» (Eating Poetry)

*Хочешь сказать, история Дума может
кончиться? <...> Значит, я история лучшая, чем
ты.*

*Доктор Дум обращается к Локи в комиксе «Локи:
Агент Асгарда», № 6*

1

Гора чудес

Начиная с 1961 года Marvel Comics издало порядка двадцати семи тысяч супергеройских комиксов. Это рекорд по продолжительности выпуска независимых художественных произведений за всю историю человечества: напечатано более полумиллиона страниц, и число их только растет. В создании комиксов принимали участие тысячи сценаристов и художников. Каждую неделю к этому – и так уже невероятного объема – повествованию добавляется около двадцати тоненьких журналов на 20–30 страниц. Согласно замыслу, любой из эпизодов истории может основываться на событиях, случившихся ранее, и все они (более или менее) согласуются между собой.

Ребенок школьного возраста легко узнает главных героев Marvel: Человека-Паука, Невероятного Халка, Людей Икс. Восемнадцать из ста самых кассовых фильмов всех времен основаны на историях об этом удивительном мире (от «Мстителей: Финал» и «Черной Пантеры» до «Первого Мстителя: Другая война» и «Стражей Галактики»). К тому же Marvel сильно повлияла на другие легендарные киноленты: «Звездные войны», «Аватар» и «Матрица» без нее просто не появились бы.

Персонажи и изображения, вдохновленные этой Вселенной, появляются на футболках, дорожных подушках, поводках для собак, ножах для пиццы, шампунях, рыболовных снастях, пазлах и даже на упаковках с зеленью для салата (некоторые поклонники марвеловской истории очень любят, когда им о ней что-то напоминает, или даже ассоциируют себя с кем-то из персонажей). Многие фразы пошли в народ и стали повсеместно использоваться: «паучье чутье», «в гневе я тебе не понравлюсь», «не бывать тому», «исцеляющий фактор», «нет, это *вы* подвиньтесь», «укушен радиоактивным пауком», «жалкие человечиски», «угроза или опасность?», «истинно верующие¹», «добавить нечего». Сюжеты были адаптированы под формат телесериалов, анимационных фильмов, романов, детских книжек с картинками, видеоигр, парков аттракционов и даже Бродвейского мюзикла. Общее представление об истории Marvel для человека, живущего в современном мире, полезно так же, как, скажем, знакомство с Библией для того, кто живет в иудео-христианском обществе: их иконография и влияние вездесущи.

История Marvel – гора посреди пласта современной культуры. Но гора эта существовала не всегда. Поначалу на ее месте находилась таинственная пещера, где, если верить слухам, обитали самые настоящие чудовища. Искатели приключо-

¹ True believers – так Стэн Ли, сам будучи евреем, в шутку называл читателей комиксов Marvel. По сути, фраза в рамках Marvel Comics стала синонимом выражению «преданные фанаты». – *Прим. ред.*

чений приходили туда, чтобы испытать в деле свои умения, а вход в грот стал популярной точкой для встреч влюбленных. Затем, в 1960-е, на месте пещеры появилась небольшая возвышенность, и с тех пор она всё росла и росла.

Однако марвеловская гора не из тех, по которым можно вот так просто взобраться. Она не выглядит опасной (в этом ее внешность нас не обманывает), но те люди, что пытаются идти по тропкам, которые, на первый взгляд, ведут напрямую к вершине, всякий раз поднимая голову, понимают, что она лишь стала выше. Существует всего один способ познать то, что предлагает эта гора: забраться *внутри* и изучать ее бесчисленные таинственные пещеры и извилистые проходы. Проследовав по некоторым из них, путник может оказаться на склоне, откуда ему откроется вид, захватывающий дух.

Не существует какой-то одной определенной дороги, ведущей внутрь горы. Некоторые тропы давно заброшены и поросли бурьяном. Другие унылы, жутки, абсурдны и способны довести вас до бешенства. И все равно то тут, то там видны люди, возвращающиеся из чертогов махины. Запыхавшиеся, они улыбаются и рассказывают друг другу о тех чудесах, что им довелось повидать. Стоит им только закончить рассказ, как они спешат обратно.



История Marvel Comics как художественного и коммер-

ческого проекта уходит корнями в первую половину 1960-х. Тогда в компании трудились профессионалы комикс-индустрии: художники Джек Кирби и Стив Дитко, редактор и писатель Стэн Ли² и еще пара экспертов. Истории о супергероях, популярные в конце 1930-х и начале 1940-х, к тому моменту вышли из моды. Вместо возвращения к привычному жанру Кирби, Дитко и Ли объединили его с некоторыми составляющими тех жанров, что пришли на смену. Появились ужастики о сверхъестественных монстрах и научно-фантастические истории Дитко и Кирби, которые они рисовали совсем недавно; в романтических антологиях фокус сместился на эмоции, в изобретении которых значительную роль сыграл Кирби в 1947-м; Стэн Ли, писавший много лет юмористические комиксы, украсил их деликатным остроумием. Такая гибридная формула – объединение сюжетов о монстрах, романтических и юмористических историй в комиксы о супергероях – оказалась привлекательной и крайне живучей. Ранние творения Marvel отражали атмосферу породившего их исторического момента, иногда – совсем явно в своем содержании, и всегда – неявно в своих темах.

Затем Кирби, Ли, Дитко и их коллеги придумали, как соединить индивидуальные напевы нарративов таким образом, чтобы они согласовались между собой и образовали единую мелодию, а каждый эпизод становился бы частичкой произ-

² Предысторию Marvel см. в главе 5; подробнее об этих трех творцах см. в главе 7.

ведения поистине эпического масштаба. Это привело к развитию тесного художественного сотрудничества: с тех самых пор сценаристы и художники Marvel совместно развивали видение мира, причем нередко авторы принадлежали к разным поколениям и жили на разных континентах.

История Marvel – это история последних шестидесяти лет американской жизни, отраженная в кривом зеркале. Тут есть всё: от ужаса ядерных испытаний периода Холодной войны до технократии и плюрализма наших дней. Это лихая, трагикомическая, завораживающе филигранная история о власти и этике в реальности, не лишенной чуда. В недрах этой горы скрываются одни из самых зловещих, тяжелых и подавляющих произведений искусства за все времена. Если же не погружаться на глубины, мир покажется удивительно простым: даже пятилетнему ребенку можно прочесть вслух любой выпуск Unbeatable Squirrel Girl («Непобедимая Девочка-Белка»), и он всё поймет.

Раскрою секрет: даже люди, причастные к созданию истории, не читали ее целиком. И это абсолютно нормально. Никто *не ожидает* от вас, что вы прочитаете всё от корки до корки. Так и задумывалось.

Очевидно, я принял вызов. Я прочитал все 540 000+ страниц этой эпопеи, опубликованные на данный момент, начиная с Alpha Flight («Отряд Альфа») и заканчивая Omega the Unknown («Омега Неизвестный»). Порекомендовал бы я кому-то сделать то же самое? Упаси господь, конечно же нет.

Рад ли я тому, что сделал это? Очень.

Многие счастливые дни моей жизни я провел, изучая гору чудес Marvel. Я хотел получше разобраться, что же она скрывает, чтобы помочь любопытным путешественникам понять, как попасть внутрь и найти те части истории, которые им могут понравиться (если вам, например, зашел фильм «Мстители» и вас заинтересовали истории героев, или вы в подростковом возрасте читали «Людей Икс» и вдруг задались вопросом, как поживают знакомые персонажи, я уже всё изучил – и к вашим услугам!). Кроме того, мне хотелось понять, каков нарратив Marvel как *целостного произведения*, ведь это самый масштабный эпос: как Марсель Пруст³, помноженный на Дорис Лессинг⁴, помноженная на Роберта Олтмана⁵ в степени «Махабхараты»⁶.

Особенность истории Marvel в том, что она представляет перекликающиеся между собой периодические издания,

³ Марсель Пруст (1877–1922) – французский писатель-модернист и поэт, автор семитомной эпопеи «В поисках утраченного времени», выдающегося литературного произведения. – *Прим. пер.*

⁴ Дорис Лессинг (1919–2013) – английская писательница-фантастка, лауреатка Нобелевской премии по литературе 2007 года. Особой популярностью пользуется ее пятитомный цикл «Канопус в Аргосе». – *Прим. пер.*

⁵ Роберт Олтман (1925–2006) – американский сценарист, режиссер и продюсер, лауреат Венецианского, Берлинского и Каннского кинофестивалей, обладатель почетного «Оскара» за развитие киноискусства. – *Прим. пер.*

⁶ Полная версия «Махабхараты» занимает порядка 13 000 страниц, что примерно равно суммарному количеству страниц комикса «Невероятный Халк», вышедших на сегодняшний день.

причем некоторые из них выходят параллельно, поэтому у целостного произведения несколько иные отношения со временем и хронологией, в отличие от других нарративов в искусстве. Несмотря на то что теоретически у истории есть исходная точка, по сути ее нет: в 1961 году никто не предполагал, что читатель станет знакомиться с историей с самого начала. Вместо этого Marvel предоставил читателю инструменты, чтобы окунуться в контекст на любом моменте повествования, поэтому читать комиксы можно как в обратном порядке, так и последовательно. Каждый отдельный выпуск сам по себе *развлекателен* – он затягивает, увлекает, приятен глазу (ну, или, по крайней мере, таким задумывался). Но есть и особенный тип удовольствия, который можно получить, ознакомившись со всей историей целиком.

У эпоса Marvel довольно странные отношения с понятием авторства. С юридической точки зрения, «творцом» является корпорация, становившаяся всё больше и больше с каждым годом и передающая авторские права из рук в руки. На практике же история Marvel создавалась группой людей, чьи имена нам (по большей части) известны, чей почерк (обычно) легко узнаваем на каждой странице. Части Вселенной почти всегда создавались в соавторстве: если вы считаете, что какой-то человек был единственным создателем определенного рисунка или сюжета, вполне вероятно, что вы ошибаетесь. Именно поэтому будет ошибкой считать, что конкретный человек, работавший над комиксом Marvel, является его

«автором»⁷. Для природы «континьюити»⁸ (крайне важного термина для данного контекста) характерно то, что каждый эпизод на манер ласточкиного хвоста соединен с теми, что до этого создавали другие писатели и художники (или, по

⁷ Даже вопрос о том, кто создал самых известных персонажей Marvel, зачастую куда сложнее, чем кажется на первый взгляд. Довольно просто определить, кто придумал Фантастическую Четверку, первых супергероев Marvel в 1960-х. Джек Кирби и Стэн Ли (правда, и имя, и первый дизайн Человека-Факела были придуманы Карлом Бургосом еще в 1939-м). Капитан Америка? Кирби и Джо Саймон в 1941-м. Что насчет Доктора Стрэнджа? По словам Ли, его придумал Стив Дитко (в 1963 году в письме поклоннику, Джерри Бейлсу, он так и написал: «Идейку подал Стив»). Железный Человек? Тут уже сложнее. Ли придумал сюжет первого выпуска, но диалоги для него написал Ларри Либер. Кирби нарисовал первую обложку и разработал первый дизайн костюма (он был совсем не похож на привычную красно-золотую броню, разработанную Стивом Дитко позднее). Дон Хек нарисовал первый выпуск и придумал внешность Тони Старка и Пеппер Поттс. Сорвиголовы? А вот тут начинаются настоящие сложности. Ли написал сценарий первого выпуска. Нарисовал его Билл Эверетт, а обложку – Кирби (он же мог быть создателем оригинального костюма, но автором привычного нам красного трико, впервые появившегося в 7-м выпуске комикса, был Уолли Вуд). Если же говорить о его нынешней внешности, мифологии и атмосфере «Сорвиголовы» – о страдающем романтичном католике, спящем в тених Адской кухни и борющимся с воинами-ниндзя и Уилсоном Фиском, – то здесь уже речь идет о всех тех элементах, что добавил в комикс Фрэнк Миллер в 1980-е, и о плодах труда его коллег, Клауса Янсона и Дэвида Мащукелли (правда, Уилсона Фиска создали еще Ли с Джоном Ромитой-старшим за пятнадцать лет до этого). И так во всем.

⁸ Continuity (англ.) – в переводе с английского «целостность», «преемственность». В комиксах DC и Marvel означает неразрывность общей истории единой комикс-вселенной; фактически утвержденная на данный момент времени хронология происходящих во вселенной событий. Вместе с перезагрузкой той или иной вселенной так же заново начинается и континьюити. Так, например, события, происходившие в комиксах 1950-х, могут не являться каноном в комиксах 1970-х, и так далее. – *Прим. ред.*

крайней мере, не противоречит им).

С точки зрения читателя, именно эти аспекты и стали одними из главных новаторских находок Marvel. Можно следить за какой-то серией комиксов отдельно, для этого не требуется читать остальные, так что если хотите узнать, чем в этом месяце занимается, скажем, Лунный Рыцарь, с этим не возникнет никаких проблем. Но персонажи и сюжетные линии свободно переходят от серии к серии, а события отдельного выпуска могут дополняться в другом комиксе за ту же неделю или, например, годы спустя. Каждая маленькая история – часть большого повествования, и вполне вероятно, что именно она станет критически важной.

Чувство общего опыта и наблюдение за тем, как десятки исторически связанных нитей и работ множества создателей сплетаются в единое полотно, – особенный тип радости и удовольствия для людей, следящих за Вселенной Marvel («Вселенная» с заглавной «В»), как называют ее и в самой компании, и читатели комиксов⁹. История Marvel не первая и не единственная, устроенная таким образом, – DC Comics, главный соперник Marvel, и другие издательства комиксов тоже перешли на модель «вселенной», но Вселенная Marvel – самая большая¹⁰.

⁹ Слово «вселенная» используется, потому что место действия не ограничено планетой Земля: иногда действие переносится в отдаленные части космоса или даже в места более метафизического характера.

¹⁰ Вот основная причина, почему эта книга о Marvel, а не о DC или любой другой объединенной вселенной. Несмотря на огромное количество супергеройских

Первое время и не предполагалось, что история будет работать именно по *этому* принципу, такой задумки не было. Она двигалась и развивалась в соответствии с требованиями рынка комиксов, а затем и куда более прибыльного рынка медиа и мерчендайзинговых товаров, адаптирующих истории из мира графических романов. Такая система появилась случайно, и приобрела свое значение она тоже случайно, благодаря проблемам с памятью, недопониманиям и вечным попыткам ее многочисленных создателей уложиться в сроки. Несмотря на эту путаницу, ее значение *огромно*.

История Marvel – это история об исследовании, поиске, о путешествиях в тайные миры внутри нашей реальности, о понимании тех возможностей, которыми мы пока что не обладаем. Ее параллельно выходящие серии и разнообразные точки зрения (которые могут встречаться даже в рамках одной и той же линейки) помогают расширить наше понимание Вселенной. Чаще всего в одну и ту же неделю можно встретить и приключения, и комедию на грани фарса, и мыльную оперу, и кровавый хоррор, и нежное размышление о природе какого-то персонажа, и политическую аллегорию. Для работ Marvel характерно соединение поражающего мастерства и тяжелого, нудного труда (второе зачастую лишь помогает оценить первое). Поначалу этот мир рос вместе со своей

комиксов, выпущенных DC с 1938 года, издательство совсем не торопилось собирать их в какой-либо выстроенный общий мир. А после еще и перезагружало его в 1986-м, потом еще раз в 2011-м, безжалостно вырезая куски своей богатой истории.

аудиторией, а затем вышел за границы сменяющихся поколений читателей. По своей сути и форме вся история Marvel – это посвящение удивительной силе человеческой фантазии и тому, как, объединив воображение нескольких людей, можно в итоге получить нечто большее, чем то, что каждый из них мог создать по отдельности. Ни у одного персонажа история никогда не заканчивается, даже после смерти.

Среди персонажей Marvel (а их тысячи!) есть поистине замечательные герои, в чьих преувеличенных чертах характера мы, как читатели, возможно, найдем отражение самих себя, или того, какими бы мы хотели быть, или, наоборот, в кого боимся превратиться. На любой странице вы можете повстречать, например, студентку-компьютерщицу, умеющую говорить с белками и водящую дружбу с бессмертным богом – пожирателем планет¹¹; андроида, спасшего Землю целых 37 раз, переехавшего в Вашингтон и, в попытке стать похожим на человека, заведшего семью (настоящая катастрофа)¹²; необъятного мстительного мафиози, ставшего мэром Нью-Йорка, чей заклятый враг – альтер эго слепого юриста, работающего его заместителем¹³; женщину, в подростковом возрасте узнавшую, что способна проходить сквозь стены, тело которой захватывает версия ее личности из антиутопического будущего (прошедшая обучение ниндзя)... затем за-

¹¹ Девочка-Белка и Галактус, см. главу 20.

¹² Речь о Вижне.

¹³ Кингпин, он же Уилсон Фиск, и Сорвиголова.

пертую в летящей сквозь космос гигантской пуле, а после этих приключений ставшую капитаншей пиратов¹⁴; или древочеловека с другой планеты, до удивления ловко выражающего свои эмоции с помощью вокабуляра в три слова¹⁵.

Схема Вселенной Marvel дает интересную возможность поразмышлять об этическом поведении, выходя за рамки упрощений типа: «плохие ребята против хороших». Заглавные герои историй вроде Питера Паркера, Майлза Моралеса, Джессики Джонс и Камалы Хан редко по собственной воле обретают сверхспособности – чаще это тяжелая и нежеланная ноша, а не то, чего они добились собственными силами. Злодеи нередко сохраняют шансы на искупление и вполне могут стать героями или даже спасителями положения. Даже у худших из них найдутся причины быть такими, какие они есть.

За шесть десятилетий в этой истории развилась собственная странная и даже несколько последовательная космология. Земля в Marvel – центр Вселенной, самое важное место во всем повествовании. Ее еще называют «Землей-616», одной из возможных версий мира, появляющихся в рамках истории. Бывший хирург, живущий в таунхаусе в Грин-

¹⁴ Кейт Прайд, см. главу 10.

¹⁵ Речь о Груте, наиболее известном благодаря появлению в цикле фильмов «Стражи Галактики» и собственной серии комиксов, начавшей выходить в 2008 году. Его ранняя, чуть более красноречивая версия, впервые появилась на обложке 13-го выпуска *Tales to Astonish* в 1960 году. На рисунке дерево ревело: «*Узрите! Я непобедимый Грут! Кто посмеет бросить мне вызов?*»

вич-Виллидж¹⁶ с призраком своей собаки, постоянно занят защитой планеты от оккультных атак и не раз видел, как Земля была полностью уничтожена, а затем восстановлена с нуля. Все эти реальности связаны между собой через дно глубокого болота Эверглейдс во Флориде¹⁷, которое охраняет монстр, не выносящий страх. Древнее существо, что жило в специальной обогащенной кислородом зоне на Луне, стало свидетелем всех альтернативных возможностей развития событий, пока его не убили, похитив его глаза. Трон Ада Вселенной Marvel пуст, а дом скандинавского пантеона как-то раз вообще рухнул где-то в Оклахоме.

Вот лишь некоторые вопросы, которые поднимает история Marvel, и предлагаемые ей же ответы на них (в супер-кратком изложении):

- Чем занимаются боги? (Они создают, судят, разрушают.)
- Чем занимаются монархи? (Защищают свой народ, даже если это делает их монстрами.)
- Есть ли в мире что-то, выходящее за рамки привычной

¹⁶ Гринвич-Виллидж – зеленый район в Нью-Йорке на западе Нижнего Манхэттена, славящийся тем, что раньше здесь проживали многие люди искусства, и своими свободными нравами. Сейчас аренда на жилье здесь подорожала, и артисты переезжают в более скромные районы. В Гринвич-Виллидж обитают многие знаменитости. – *Прим. пер.*

¹⁷ Эверглейдс (буквальный перевод названия – вечные болота) – тропический болотный природный комплекс, занимающий южную четверть штата Флорида, изобилующий птицами и аллигаторами. – *Прим. пер.*

реальности? (Да, даже больше, чем мы можем себе представить.)

• Что происходит, когда мы вырастем? (Мы можем пытаться избавиться от всего детского, но не сумеем, или не должны. Лучшее, что мы можем сделать, – превратить наши идеи в нечто большее, нечто более красивое.)

Но прежде всего мир Marvel – пространство, где происходят удивительные научные чудеса, а технический прогресс меняет жизни всех жителей. Его самые выдающиеся и в то же время ненадежные защитники – те герои, что получили докторские степени. Сама история Marvel начинается с неудачного запуска ракеты; главный двигатель Американского века – поиск технологии по созданию идеального солдата; главные поставщики ужаса – культ ученых, надеющихся избавиться от контроля корпораций. Многие из полюбившихся народу героев – «дети атома», представители следующего звена эволюции, появившиеся благодаря ядерным технологиям. Земля-616 – вполне узнаваемый наш мир, просто ставший богаче и удивительнее благодаря чудесам науки. Мир, в котором глубинные знания всегда служили щитом, ограждающим нас от ужаса непостижимого.

Я хотел получить углубленные знания – узнать всё, что можно, – и посвятил этому делу пару лет своей жизни¹⁸. Но

¹⁸ Конечно, это было не *всё*, чем я занимался в эти годы. Кстати, несколько моих друзей, узнав об этом проекте, сразу же сравнивали меня с абсурдным персо-

Marvel публиковало множество книг, которые, по сути, *не* входили в историю, так что мне пришлось задуматься, где провести границу. Я сформулировал три вопроса, которые помогли мне сузить круг того, что я хочу прочитать:

1. *Этот комикс был опубликован в период с начала выхода «Фантастической Четверки» в 1961 году по 2017-й, когда вышел первый выпуск «Наследия Marvel»?*

Принято считать, что с первого выпуска «Фантастической Четверки» началась «Эпоха Marvel». В итоге я все равно прочитал *все публикации* Marvel с 1960-го по 1962-й и обнаружил, что то, что я подразумеваю под «историей», началось несколько раньше (финишную черту я обозначил только для того, чтобы она вообще была, на самом деле я не перестал читать комиксы, выходившие позже)¹⁹.

2. *Участвуют ли в нем персонажи, которыми владеет*

нажем 1980-х комиксиста Боба Бёрдена, Огненной Морковью (Flaming Carrot), который «на спор прочитал 5000 комиксов за раз. Спор он выиграл, но его разум пострадал».

¹⁹ Обложки двух выпусков показывают, насколько сильно изменился способ повествования истории за 56 лет. Обложка «Фантастической Четверки» Джека Кирби наполнена языком и действием, настойчиво объясняющим, кто все эти люди и что вообще происходит; обложка же Джо Кесады для Marvel Legacy фокусирует внимание всего на нескольких персонажах, которые смотрят куда-то за кадр на что-то, чего не видим мы, а в свободном месте располагается только название серии (и все же есть элементы, общие для двух иллюстраций: прерывистая дуга окружности и монстр с открытой в крике пастью).

Marvel?

Этот вопрос помог отсечь сразу множество материалов. «Право владения», например, сразу вынесло «Конана-варвара» и другие связанные с ним серии за рамки моего проекта²⁰, по крайней мере до 2017 года, так что тут я умываю руки. То же самое касается «Звездных войн» и G. I. Joe²¹, чьи лицензированные серии никогда не пересекались со Вселенной Marvel, как и многие другие комиксы, авторские права на которые принадлежат их создателям и которые выпускаются импринтами Epic и Icon. Это же касается киноверсий и нон-фикшн биографий Папы Римского Иоанна Павла II и Матери Терезы, адаптаций книг про страну Оз Фрэнка Баума, «Заботливых мишек» (Care Bears) и линейки Marvel Classics Comics («Классика в комиксах от Marvel»), несмотря на крайне талантливую увиденную мной попытку доказать, что Фандрал Лихой из «Тора» тайно появляется в «Айвенго» сэра Вальтера Скотта и, соответственно, в адаптации в рамках Marvel Classics.

С другой стороны, Marvel опубликовало несколько серий, в которых лицензированные персонажи из других произведений взаимодействовали с героями Вселенной Marvel. Яр-

²⁰ Если вы собираетесь сейчас спросить про Змеиную Корону (Serpent Crown), то давайте я вам лучше заплачу пенни, и вы не будете этого делать.

²¹ G. I. Joe – серия игрушек-солдат производства компании Hasbro; первые в мире игрушки, которые были названы экшен-фигурками. – *Прим. ред.*

кими примерами можно назвать «Мастера кунг-фу» (Master of Kung Fu), «РОМа: Косморыцаря» (ROM: Spaceknight), «Микронавтов» (Micronauts) и «Годзиллу». Все они вписывались в рамки моего проекта, и я их читал.

3. *Мог ли Человек-Паук, главный герой линейки «Удивительный Человек-Паук»²², на разумных основаниях появиться в этом комиксе, не прибегнув к путешествиям во времени?*

Этот вопрос стал Главным Исключающим, или, как я это называю, Главным по Экономии Времени. Существует множество серий комиксов, находящихся в собственности Marvel, чьи герои никогда не взаимодействовали с персонажами из большой выдуманной Вселенной, например, «Ударный отряд: Моритури» (Strikeforce: Morituri). Еще есть импринты об альтернативных версиях героев Marvel: Marvel Age для детей; МАХ для взрослой аудитории; линейка МС2

²² Вы знаете игру «Шесть шагов до Кевина Бейкона»? (В игре загадавшие должны за шесть действий успеть найти связь между Кевином Бейконом и загаданным актером через исполнителей, с которыми он снимался в одних фильмах. Само название – отсылка к теории шести рукопожатий. – *Прим. пер.*) Главный герой «Удивительного Человека-Паука» по сути и есть что-то вроде Кевина Бейкона: это герой, который знаком вообще со всеми. Единственный значимый персонаж мира Marvel, который находился на Земле одновременно с Человеком-Пауком, но так и не встретился с ним лицом к лицу, – Милли Коллинс (кстати, ситком про нее, «Модель Милли» (Millie the Model), насчитывал 207 выпусков и закончился в 1973 году), а бывшая девушка Человека-Паука, Мэри Джейн Уотсон, как раз работала вместе с Милли.

о втором поколении супергероев в возможном будущем; «Суперистории Паучка» (Spidey Super Stories) – не будем забывать про анимационные адаптации и т. п. Этот пласт я позволил себе пропустить. Но, с другой стороны, была же еще и линейка Ultimate Marvel, отдельная и вполне определенная хронология, выходящая в 2000–2015. Этот цикл прочно переплетается с главными историями Marvel, так что серию Ultimate (600+ комиксов) я тоже полностью прочитал.

Пометка о путешествиях во времени была добавлена для того, чтобы избавиться от огромного пласта военных и вестерн-комиксов. Впрочем, это примечание не удержало меня от чтения всех хорроров и романтических антологий, выпущенных Marvel с 1958 года. Я даже полностью прочитал угрожающе невежественный Red Wolf («Красный Волк»), недолго выходявший вестерн о супергерое – коренном американце, хотя мог бы ограничиться несколькими выпусками за 1973 год, на обложках которых красовалась надпись «СОВРЕМЕННЫЙ холокост!»²³.

В моем списке осталось около 27 000 комиксов²⁴, и если

²³ В комиксе присутствовала героиня-полицейская из этноса мохоки по имени Джилл Томагавк, нередко говорящая что-то в духе: «А еще я хороший коп, и да, я женщина! Так что и не надейся меня задеть своим шовинистическим свинством!!!»

²⁴ Судя по моей таблице, всего выпусков 27 206, но в списке могли быть неточности. Были пограничные случаи для моих критериев отбора: например, ежегодник «АЛЬФ» (ALF), пародирующий кроссовер «Война Эволюционера» (Evolutionary War); выпуск «Рена и Стимпи», в котором Дэн Слотт впервые работал с Человеком-Пауком, и другие комиксы того же типа. Я прочитал их все,

вы на этом месте задались вопросом, как же я умудрился всё отследить, то могу вам сказать, что это была далеко не самая трудная из стоявших передо мной задач²⁵. Сложнее всего было выкроить время в сутках, чтобы успеть всё прочитать.

Конечно же, по порядку я не шел – это было бы просто невыносимо. Я постоянно переходил от одного к другому. Почитав немного «Женщину-Паук», я переключался на мини-серию «Железный Человек», отвлекался на комиксы Леонардо Манко²⁶, на приключения драконоподобного монстра Фин Фан Фума, затем мое внимание привлекала стопка романтических комиксов начала 1970-х, а уж потом я открывал свежие выпуски за неделю.

Как я читал? Да как получится. На диванах, в кафе, на беговой дорожке. Я читал журналы с пожелтевшими от времени страницами, которые купил, еще когда их впервые напечатали, или за бесценок урвал на гаражной распродаже в детстве. Были и экземпляры, которые я отыскивал в корзине «Всё по \$1» на конвентах. Читал комиксы в глянцевах, потрепанных библиотечных книгах в мягкой обложке. Что-то я

потому что почему бы и нет?

²⁵ Онлайн-сервис Marvel Unlimited, предоставляющий доступ к порядка 12 000 выпусков, очень помог мне в работе. Увы, то тут, то там возникали довольно значительные пробелы, но сложно переоценить значимость упомянутого сервиса в работе над этим проектом.

²⁶ Леонардо Манко (род. 1971) – аргентинский художник-комиксист, известный своим мрачным, напористым стилем, работал над многими комиксами Marvel в конце 1990-х и первой половине 2000-х (Hellstorm: Prince of Lies, Werewolf by Night, Doom и др.) – *Прим. пер.*

брал у друзей. Были и дорогушие «отреставрированные» переиздания в твердых обложках, и файлы CBZ сомнительного происхождения. Некоторые выпуски были настолько залюбленными и зачитанными, что и на журналы-то не походили. Как-то раз, работая в «Старбаксе», я прочитал парочку из стопки забытой кем-то прессы, и так уж случилось, что мне в руки попал тот самый выпуск «Силача и Железного Кулака» (Power Man and Iron Fist), который я искал. Я прочитал несметное количество комиксов на планшете. Я читал их в эконом-издании в виде черно-белых сборников Essentials («Основы»), выпускавшихся Marvel в период с 1996-шл по 2013 год, и потрепанных британских еженедельников 1970-х. Я читал их со сборников Graphic Imaging Technology на CD из 2000-х, где были сотни бездушно отсканированных выпусков «Удивительного Человека-Паука» и «Призрачного Гонщика»²⁷.

Я отлично провел время. Лучшие из этих комиксов были просто потрясающими – настолько захватывающими и

²⁷ Вообще-то я *не* собирался читать комиксы на фестивале Burning Man в невадской пустыне летом 2019-го, поэтому взял с собой лишь несколько экземпляров 75-го выпуска «Отряда Икс» 1998 года (я хотел их подарить другим людям), в котором Люди Икс посещают аналогичное мероприятие, для скрытности названное фестивалем «Взрывающийся Колосс» (Exploding Colossal Man). На месте же оказалось, что кто-то устроил небольшой мемориальный алтарь в честь Стэна Ли и оставил около него коробку с надписью «ПРОЧТИ МЕНЯ», где лежали потрепанные, но вполне читабельные пятидесятилетние выпуски «Удивительного Человека-Паука», «Тора», «Тревожных историй» (Tales of Suspense) ... Что же мне оставалось делать, как не углубиться в чтение?

яркими, насколько это возможно. Встречалось много и поверхностного, ретроградного материала, нацеленного на легковверных детишек или кровожадных охотников до ностальгии. Частенько я понимал, что поглощаю всё подряд, вместо того чтобы тщательно отбирать и смаковать комиксы, предаваясь худшему греху коллекционера и поддаваясь импульсу, из-за которого предпочитал завершенность наслаждению. К счастью, к тому моменту, когда я уже слишком глубоко погрузился в чтение *Nightstalkers* («Ночные охотники»), *Skull the Slayer* («Череп-убийца»), *Marvel Double Feature: Thunderstrike/Code Blue* («Двойной выпуск Marvel: Громобой / Код синий»), со мной приключилась небольшая, но значимая трансформация.

Я понял, что могу теперь получить удовольствие от чтения почти любого комикса. Неважно, старого или нового. Иногда меня радовала какая-то деталь, связанная с другой историей в вечно растущем полотне Marvel. Было бы банальностью сказать, что в супергеройских комиксах никто не умирает, правильнее было бы так: *ничто* не исчезает навечно. Любой персонаж, любая вещь или ситуация, когда-либо появлявшаяся в нарративе Marvel, может возникнуть впоследствии, уже у другого рассказчика. Пройдет десять или тридцать лет, и кто-то обязательно придумает сюжет, в котором Кристальный Воин Кристар, Арканна Джонс или усилитель мозговых волн Лидера будут играть важную роль, и для читателя, знакомого с первым упоминанием, история станет

еще богаче.

Иногда особенное удовольствие мне доставлял идиолект²⁸ создателей. Давние любители комиксов знают, что, наблюдая за определенным персонажем годами, всегда радуешься, когда герой действует в соответствии со своим характером, при этом делая что-то необычное, но абсолютно в своем стиле. Можно испытать похожее удовольствие, наблюдая за творчеством отдельных создателей комиксов, и отмечать строчки диалога или детали рисунков, которые не могли выйти из-под чьей-либо другой руки.

Чаще всего к довольно сомнительным старым комиксам интерес пробуждало то, что они отражали особенности времени, когда были созданы. Пока их не поразило коллекционерство, комиксы выпускались в газетах – предполагалось, что они быстро окажутся в мусорке. По сути, комиксы были просто более цветастой, метафорической формой содержания прессы. Они инсценируют культурные конфликты и страхи своего времени, и зачастую этот подтекст куда очевиднее как раз таки в неаккуратных старых комиксах, чем в более современных и эстетически приятных²⁹. Об истори-

²⁸ Идиолект – индивидуальный словарный запас, совокупность особенностей словоупотребления человека. – *Прим. пер.*

²⁹ Например, истории про Живую Мумию (Living Mummy), входившие в серию-антологию *Supernatural Thrillers* («Сверхъестественные триллеры») с 1973-го по 1975 год... просто бардак, но все-таки бардак довольно занятный и увлекательный. В них отображен интерес ранних 1970-х к археологии и мистицизму и бешеную популярность выставки «Сокровища Тутанхамона».

ческом контексте напоминают и другие разделы журналов, не только комиксы: например, в письмах редакции или в рекламных объявлениях, которые печатали в Hero for Hire («Герой по найму»), The Punisher («Каратель»), Ms. Marvel («Мисс Марвел»), можно многое узнать о расовой и гендерной политике 1970-х и 1980-х.

До написания этой книги я работал в сфере музыкальной критики. Там я понял одну вещь: если какое-то произведение искусства становится популярным, это значит, что есть в нем нечто, притягивающее внимание аудитории и приносящее ей такое удовольствие, какое другие творения, даже схожие по форме и содержанию, дать не могут³⁰. Многие проекты, потерпевшие коммерческий провал, были выдающимися с художественной точки зрения, и я постараюсь отдать таким комиксам должное. Но в каждом хитовом комиксе, как и у любого шлягера, есть нечто особенное³¹, и в работу крити-

³⁰ Периодически слышу мнение, что популярным в поп-культуре становится лишь то, что решат засовывать в глотку публике крупные корпорации. Конечно, поддержка капиталистической машины действительно может помочь современному искусству найти свою аудиторию, но никакие деньги в мире не способны сделать хитом произведение, которое никому не по душе. Как говорил Уистен Хью Оден, «некоторые книги незаслуженно забыты, но ни одна книга не осталась в общественной памяти незаслуженно». (Уистен Хью Оден (1907–1973) – выдающийся англо-американский поэт, лауреат Пулитцеровской премии. В творчестве обращался к остросоциальной тематике и к религиозно-философским вопросам. – Прим. пер.)

³¹ Отдельное спасибо Роберту Кристгау, чьей формулировкой я и воспользовался. (Роберт Кристгау (род. 1942) – американский музыкальный критик и журналист. – Прим. пер.)

ков, заинтересованных в этой сфере культуры, входит задача понять, что же отличает настолько популярные произведения от остальных. Зачастую это довольно сложно, иногда мне так и не удавалось во всем разобраться, но это исключительно моя проблема. Бывает и так, что я понимаю, где спрятана особенная черта, но мне лично некоторые фишки просто не нравятся, так что огромную роль тут играет вопрос моих предпочтений и вкусов.

Итак, комиксы Marvel всегда выпускались в рамках коммерческого предприятия, а значит, те, что становились популярными в определенный период (вне зависимости от того, кто их писал и рисовал), отвечали неким запросам аудитории того времени³². Ранние истории Marvel были похожи на откровенные детские фантазии о суперсиле, но стиль повествования вырос вместе со своей аудиторией, на поверхность вышли сложные подтексты этих мечтаний. Например, подробно рассматривая 60-летнюю историю «Человека-Паука» или «Капитана Америка», можно заметить подъем и упадок определенных культурных стремлений и трансформацию художественных приемов, которые их отражали.

История Marvel, пока ты с ней знакомишься, словно превращается в отдельный мир, который можно назвать своим, и он постоянно расширяется и поражает чудесами. У этого

³² Иногда успех у публики достигался посредством художественного риска. Такие эксперименты достаточно дешевы в производстве, чтобы последствия провала не наносили значительных убытков.

мира такие же безграничные возможности, как и у нашей действительности. Проводя в нем время, вы можете научиться многому, что пригодится в мире реальном: вас заинтересует, как разные подсистемы работают вместе; вы захотите изучать новое и неизведанное; вы станете склонны испытывать чувство надежды в случае катастрофы; вы поймете, что, несмотря на то что ваша жизнь зачастую кажется сложной, она всего лишь часть куда большей картины.

2

С чего начать, или Как наслаждаться собственным смятением

Пока я работал над этой книгой, люди особенно часто задавали мне один и тот же вопрос (и лично, и на форумах, и передавали через друзей): *«Я тоже хочу читать. Но с чего мне начать?»*

Это очень простой вопрос, если, недолго думая, вы ответите: *«Да с любого места!»* – и довольно сложный, если подходить к делу со всей серьезностью. Со стороны комиксы Marvel выглядят непролазной сеткой из историй. При ближайшем рассмотрении становится ясно, что их переплетение еще плотнее и сложнее, чем казалось поначалу: это гигантский узел из паутин, постоянно разрастающийся фрактал из сюжетов и персонажей, противоречивых вводных данных и невообразимых поворотов. В этой сетке всегда есть «ранее» и «продолжение следует». Всегда есть и перезапуски, и воскрешения, и параллельные вселенные, и даже альтернативные таймлайны. Неважно, с какого момента начинать, – в любом случае вы уже опоздали.

В супергеройских комиксах баланс (полностью или ча-

стично) достигается за счет знания предыдущих сюжетов. Не сомневайтесь, что-то обязательно *проспойлерит* одну из уже вышедших историй. Присоединившись к рассказу слишком поздно, вы неизбежно потеряете часть остроты ощущений, элемент неожиданности и упустите возможность оценить крутые твисты в повествовании. Но это неизбежно.

Слишком часто будущие читатели возлагают надежду на то, что можно просто начать читать комиксы с первого выпуска. Я умоляю вас: *не надо*. Даже если вы «любите делать всё по порядку» или «хотите насладиться прикосновением к истории». Просто не делайте этого. Пожалуйста. Я клянусь, это не то, чего вы на самом деле хотите³³. Вскоре это занятие вам наскучит, и вы его бросите, даже не насладившись процессом, а ведь именно получение удовольствия и есть наша главная задача.

Но я уже слышу, как вы задаете вопрос: «А почему бы не начать издавать, с первого номера «Фантастической Четверки» (или с первого появления вашего любимого героя), и не наблюдать за разворачиванием истории так же, как это делали счастливики, следившие за ней с самого начала?» Во-первых (и еще раз), изначально не предполагалось, что комиксы Marvel нужно читать в каком-то определенном,

³³ «Но я люблю всё заканчивать!» – говорят люди в ответ, когда я настаиваю на том, что не нужно читать всё по порядку (ну, или когда слишком много играют в видеоигры). Я доказываю им, что от чтения супергеройских комиксов они получают дополнительный бонус, ведь благодаря им можно избавиться от столь тяжкой ноши, как необходимость всегда всё доводить до конца.

унифицированном порядке: общая директива комикс-индустрии гласит, что «каждый выпуск для кого-то первый», а если какой-то журнал пропадал с полок, это означало, что он *исчез* навсегда³⁴. Даже когда новые выпуски основывались на событиях прошлого, создатели продумывали всё так, чтобы новый читатель, который может быть не в курсе происходящего, быстро включился в повествование.

Не менее важно и то, что чтение многих комиксов 1960-х – дело неблагодарное. Они попросту отталкивающи, особенно если читать их без предварительной подготовки в двадцать первом веке. Для своего времени они стали оригинальными и необычными, в некоторых случаях – до тошноты тупыми, и действие в них развивалось неравномерно, ведь комиксы рассчитывались на детей, которые по прочтении выкинут их в корзину для мусора. Если вы привыкли к ритму и тону современного развлекательного контента и решили, скажем, почитать комиксы, по которым снят телесери-

³⁴ Возможно, если человек был особенно заинтересован в каком-то старом выпуске, то комикс можно было обменять у какого-нибудь знакомого, а если крупно повезет, то купить на гаражной распродаже. Если первые два способа не срабатывали, приходилось довольствоваться сносками и кратким пересказом в следующих выпусках. Marvel не выпускало репринты относительно новых изданий в книгах вплоть до 1987 года (похоже, первым таким изданием стал сюжет «Рожденного заново» (Born Again) Сорвиголовы Фрэнка Миллера и Дэвида Маццукелли), а комиксы 1960-х перепечатывали по одному выпуску за раз или спонтанными антологиями. И только в 1987 году была запущена серия книг Marvel Masterworks. (В России некоторые книги этой линейки выходят под названием «Классика Marvel» в издательстве «Комильфо». – *Прим. ред.*)

ал «Сорвиголова», очень вероятно, что вы не продвинетесь дальше первого выпуска. Можно сколько угодно повторять себе, что ранние сюжеты про Человека-Муравья или Человека-Факела «исторически важны», но в какой-то момент вам станет скучно и глаза начнут закрываться сами собой.

Я уже не говорю о том, что сложно представить себе обстоятельства, в которых бы современному человеку искренне захотелось читать комиксы, сделанные в столь архаичном стиле. Да, некоторые из них все еще могут многое дать читателю, и среди них встречаются действительно потрясающие работы. Просто в подавляющем большинстве случаев это не те комиксы, которые стоит читать в *первую очередь*.

Итак, вернемся к нашему главному вопросу. Что делать, если «с самого начала» – неверный ответ? Альтернативный подход предлагает обратиться к лучшим и важнейшим выпускам и сюжетам. Эта идея уже лучше первой, но и тут нас поджидают сложности, потому что «лучший» и «самый важный» – разные понятия. Особенно скользок термин «важный». Что имеется в виду? Важность для последующих частей истории? Эстетическая важность для комиксов в целом? То, что особенно запомнилось читателям?

Циркулирует предположение (зачастую его даже не озвучивают вслух), что самый значимый показатель качества комикса – то, насколько часто к нему делают отсылки в следующих выпусках³⁵. Это означает, что «важность» присваивает-

³⁵ В потаенных уголках комикс-культуры, где люди интересуются старыми вы-

ся тому эпизоду из продолжительной серии, который сильно меняет ее основы, а еще номеру с первым появлением или смертью важного персонажа. Тем не менее такие поворотные моменты не играют особой роли для читателей, которые пока не осознают, как именно этот выпуск меняет историю. Никто из тех, кто прочел множество комиксов о Росомaxe, не считает, что номер, где мы впервые встречаемся с героем («Невероятный Халк» № 181), ставший, кстати, одним из самых цитируемых, – лучший из всех. Это просто момент первого появления.

Каноны «классики» имеют тенденцию к самоподтверждению: какие-то комиксы считаются самыми важными, потому что все знают, что они самые важные. Значит, со временем в этом списке оказывается всё больше и больше старых названий. В 2014 году Marvel провело среди фанатов голосование, в котором нужно было выбрать 75 лучших выпусков комиксов за всю историю издательства. Результаты опроса представляли собой хаос из отдельных выпусков, отдель-

пусками комиксов с точки зрения финансового инвестирования, всё внимание сконцентрировано на экземплярах, в которых впервые появляются постоянные герои. Например, 201 выпуск «Невероятных Людей Икс» (Uncanny X-Men) стоит неоправданно дорого только потому, что в нем появляется персонаж Кейбл. Что самое интересное: это невозможно понять, просто прочитав его. Даже создатели комикса понятия не имели, что новорожденный ребенок, встречающийся на пяти страницах этого выпуска, однажды станет звездой сразу в нескольких сериях. Действительно, вряд ли бы кто-то мог догадаться, что этот малыш превратится в седого одноглазого качка, испытывающего особенную любовь к огромным пушкам.

ных серий и даже отдельных историй, охватывающих сразу несколько длинных серий. В первой двадцатке было 16 комиксов, опубликованных минимум за двадцать лет до этого, еще 17 позиций заняли номера с первым появлением будущего популярного героя, с убийством хорошо известных читателю персонажей или сразу с тем и другим.

Достойные комиксы прежде всего должны быть хороши для того периода в истории, когда их опубликовали. Комиксы – штука многосерийная, и продолжают выходить лишь те циклы, которые читатели готовы ждать, чтобы узнать, что же случилось дальше. Сейчас я считаю, что комиксы ранних 2020-х очень интересные, и надеюсь, что спустя двадцать лет буду думать так же о комиксах 2040-х. Я уверен, что некоторые современные серии, от которых я в полном восторге, покажутся мне как минимум странноватыми и пахнущими нафталином и плесенью. Несмотря на то что прошлое влияет на происходящее во Вселенной Marvel, для наслаждения новыми комиксами редко требуется знакомство со старыми, а если вы чувствуете, что в истории есть пробелы и вам срочно нужно найти древний номер, смело вините авторов в недоработке.

Третий и лучший вариант ответа на вопрос этой главы – начать с тех комиксов, которые понравились вашим друзьям. Супергеройские комиксы как *социальные сети*. Стопка потрепанных выпусков «Мисс Марвел» или сборник X-Statix («Икс-Статикс») с растрескавшимся корешком – свидетели

чьего-то общего опыта, ведь множество читателей пели им дифирамбы, спорили об этих наборах картинок и выискивали в них какие-то отсылки. Несмотря на некоторые недостатки, культура, сложившаяся вокруг комиксов, располагает к увлеченному общению. Мы обожаем говорить о восхитивших нас историях и помогать другим людям найти что-то особенное, что захватит именно их.

На самом деле это и есть главная цель моей книги. Я не собираюсь составлять универсальный список номеров, которые понравятся всем (потому что это невозможно), или создавать какой-то канон в духе «300 выпусков комиксов, которые должен прочесть каждый». Всё, что я *могу* сделать как человек, изучивший эти земли целиком и полностью, – поработать вашим экскурсоводом.

Наш путь пройдет странной, закольцованной дорогой. Вы не увидите всех гейзеров, удивительных роц красного дерева и подземных месторождений кристаллов, что спрятаны в глубинах горы Marvel. В этих краях слишком много мест, и посетить их все на страницах одной лишь книги не выйдет. Но мы будем останавливаться на перевалочных пунктах, с которых открывается вид на другие дороги и пути сквозь историю, которые могут вас заинтересовать (приложение в конце книги – что-то вроде карты всей местности).

Пока мы не совсем готовы отправляться в путешествие. До начала нашей экскурсии я ещё расскажу о странных обычаях мейнстримных американских комиксов (и комиксов

Marvel в частности) и о том, что говорят о них читатели (см. главу 3). Но сперва я хочу разобраться, чем могла бы быть эта книга, но чем не является; предупредить вас о двух вещах (об одной очень кратко, а о второй очень длинно) и рассказать о трех разных значениях времени и хронологии в контексте истории Marvel.

ЧЕМ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЭТА КНИГА

- Это не книга о комиксах как жанре и даже не о конкретно американской их форме. Это не значит, что коммерческий аспект американских супергеройских комиксов – то же самое, что и комикс как медиа или «самая важная»/«лучшая» часть этого медиа.
- Это не аргумент в пользу того, что все комиксы, прочитанные мной, хороши или что большая их часть хороша³⁶.
- Эта книга не защищает бизнес-модели Marvel или их родительской фирмы, будь то сейчас или ранее. Также она не защищает интересы кого-либо из создателей этих комиксов как частных лиц.
- Эта книга не выступает в защиту крайне близорукой и ретроградной истории репрезентации как с точки зрения появляющихся на их страницах персонажей, так и их создателей.
- Эта книга не только не защищает, но и активно порицает тех читателей мейнстримных комиксов, которые пытаются

³⁶ Хотя некоторые из них и правда хороши.

ся удержать это увлечение в руках белых гетеросексуальных мужчин, оберегающих ломящиеся от старых выпусков ящики и отчаянно желающих, чтобы всё было так же, как в их детстве. Единственный тип вахтеров-гейткиперов, которым есть место в мире комиксов, – это тот, что следит, чтобы двери всегда были открыты для всех желающих попасть внутрь и повеселиться с остальными.

- Абсолютно точно эта книга – не аргумент в пользу чтения вообще всех комиксов Marvel как идеального (или хотя бы желательного) подхода к погружению во Вселенную. Наслаждение чем-то – не соревнование, не существует таких понятий, как «настоящий фанат» и «ненастоящий фанат». Человек может любить то, что ему нравится, теми способами, которые ему нравятся. Эта книга об истории, которой лично я наслаждался в абсолютно избыточной, изматывающей и восхитительной манере, и я надеюсь, что она поможет вам найти собственный путь к Marvel.

Из этого следуют предупреждения:

КРАТКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: О СЛЕДОВАНИИ ПУТИ

Это предупреждение противоположно тому, что дают в большинстве туров по разнообразным ландшафтам, таящим в себе опасности и загадки: вы *должны* сворачивать с пути. Не относитесь к этой книге как к точному плану действий

или списку обязательной литературы, который нужно изучать в указанном порядке. Перебирайте! Доверяйте своему вкусу! Если какая-то история вас зацепила, читайте столько, сколько захочется!

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЛИННОЕ: О СМЯТЕНИИ

Поначалу вы будете пребывать в растерянности – это неизбежный этап. Не понимать всего, что происходит в современных супергеройских комиксах, абсолютно нормально, такое случается с каждым. Нежелание оказаться в ситуации, когда ты *не в состоянии понять* какую-то часть истории, – вполне резонный запрос для некоторых читателей, но одно из главных удовольствий при чтении комиксов Marvel – удовольствие от смятения, сменяющегося пониманием.

Иногда смятение – следствие особенностей повествования, не раскрывающего всех карт сразу. Создатели намеренно удерживают информацию, а раскрывают ее позднее³⁷ или параллельно. Это один из самых эффективных инструментов в арсенале рассказчика³⁸. Значительно чаще смяте-

³⁷ Читая эту книгу, вы можете столкнуться со спойлерами – информацией о сюжете, которая в период выхода комикса по замыслу должна раскрыться неожиданно. В этом нет ничего страшного: то, как рассказывается история, всегда важнее, чем просто сухие факты, тем более в процессе вы обязательно найдете не один приятный сюрприз. Хорошо распланированные сюжетные повороты быстро становятся запоминающимися моментами истории, которые стоят того, чтобы часто быть в центре обсуждений.

³⁸ Прекрасная серия 2012 года «Соколиный Глаз» (в России выходила под транслитерированным названием «Хукай». – *Прим. ред.*), написанная Мэттом

ние новых читателей объясняется постоянными отсылками к старым комиксам, и это нагромождение историй отталкивает тех, кто боится *чего-то не знать*: непосредственной предыстории или вообще всей сюжетной канвы. Единственные комиксы, в которых *предполагается*, что читатель хорошо знаком с ранее вышедшими выпусками, – это плохо сделанные комиксы, потому что такое требование – помеха для погружения в историю.

Современные супергеройские комиксы редко сразу объясняют, кто есть кто и в каких отношениях состоят герои, но это не значит, что дальше не встретится никаких разъяснений. Некоторые, конечно, могли читать предысторию в

Фрэкшном и нарисованная Давидом Аха, Энни Ву и другими – прекрасный тому пример. Центральный мотив комикса – несостоявшаяся коммуникация. Внутренний таймлайн истории нарушен с первой же страницы, и процесс чтения требует от нас определенных усилий, чтобы разобраться в происходящем. Один выпуск сделан от лица Счастливого пса Соколиного Глаза: часть диалогов состоит из самых простых слов, которые понимает Счастливчик, цветовая палитра ограничена (ведь собаки видят только желтые и синие оттенки), а «рассказ» представлен в форме ассоциативных карт, сделанных из маленьких рисунков наподобие компьютерных иконок (этот трюк авторы переняли из комиксов Криса Уэра). В другом выпуске действие перемещается в то время, когда Соколиный Глаз потерял слух. На этот раз читаемая часть состоит из тех немногих слов, которые герой может прочесть по губам, а несколько критически важных частей написаны диаграммами американского языка жестов. Как сказал Аха, если читатель полностью не понимает диалогов в этом выпуске, то это не недостаток комикса и не специальное препятствие, призванное отсеять аудиторию. Это только значит, что задумка комикса удалась, ведь именно для этого и была написана история, предлагающая читателю получить приблизительно тот же опыт, что и у человека с инвалидностью по слуху.

предыдущих выпусках, но не предполагается, что вся аудитория будет получать информацию постепенно и дозированно, по мере публикации комикса, – изредка будут появляться проясняющие детали, иногда даже повторяться. *Ни один* из создателей не ожидает от читателя, что тот будет знаком со всей историей Marvel на момент выпуска комикса (что может показаться довольно странным, если вы привыкли к произведениям, представляющим собой законченное целое). У истории в комиксе есть свой подтекст, и, если вы его знаете, драматический эффект раскрывается для вас во всей красе, но даже если нет – не велика потеря, это незначительная часть сюжетной мощи. Истории от вас требуется любопытство, а не знания. Вы не «неподготовленны», вы, наоборот, идеальный читатель³⁹.

Даже когда комиксы Marvel содержат в себе ряд затейливых отсылок, почти всегда для понимания происходящего (и для поиска дополнительной информации) достаточно обращать внимание на то, в каких местах появляются эти связи в конкретной истории. Первым на ум приходит не столь давний (крайне увлекательный и богатый на отсылки) пример, на котором можно попрактиковаться в таком подходе: второй выпуск *Captain Britain and the Mighty Defenders* («Капитан Британия и Могучие Защитники»), написанный Элом Юингом и нарисованный Аланом Дэвисом и Марком Фар-

³⁹ «Ну а что же до вас, автора этой книги?» Я не идеальный читатель, поскольку мой опыт уже избыточен.

мером, вышедший летом 2015 года.

Если не углубляться, может показаться, что это незамысловатая история о конфликте между двумя соседствующими городами, разрешить который берутся крушащие всё подряд люди в ярких нарядах, но даже на этом уровне история вполне хороша. На аллегорическом же уровне она представляет собой прямолинейную критику реакционных взглядов британской политической Партии независимости Соединенного Королевства⁴⁰.

Этот выпуск содержит в себе умопомрачительное (что типично) количество аллюзий, инверсий и комментариев. Поясню для начала, что *Captain Britain and the Mighty Defenders* – одна из мини-серий, вышедших в связке с другой мини-серией «комикс-ивента»⁴¹ *Secret Wars* («Секретные вой-

⁴⁰ Партия независимости Соединенного Королевства (UKIP) – правоконсервативная партия Великобритании, поддерживающая выход государства из ЕС. – *Прим. пер.*

⁴¹ Что такое «комикс-ивент»? (*Event comic* – досл. «событийный комикс», или «комикс-событие». – *Прим. ред.*) Это комикс, в котором заранее обозначено, что в нем будет затронут широкий пласт вымышленной истории. Комикс-ивенты чаще всего работают по схеме хаба: есть центральная мини-серия, в которой происходят основные события, а последствия этих событий отражаются в выпусках текущих серий, в побочных ван-шотах (*one-shot* – одиночный выпуск. – *Прим. ред.*) и в мини-сериях о других персонажах и общей инфраструктуре Вселенной *Marvel*. Главная идея заключается в том, что, скажем, если вы хотите подробнее узнать о последствиях событий мини-серии «Мировая война Халка» (*World War Hulk*), вы можете почитать *World War Hulk: Front Line* («Мировая война Халка: Передовая»), но если не станете, то непосредственно в главной серии ничего не упустите.

ны») ⁴². Действие истории разворачивается не на Земле, как это обычно бывает в комиксах Marvel, а на планете Мир битв, представляющей собой отгороженные друг от друга феоды из «фрагментов не существующих более миров». Название нашей мини-серии – вариация заголовка *Captain America and the Mighty Avengers* («Капитан Америка и Могучие Мстители»), написанного Юингом (в комиксах Marvel Мстители – долгосрочная команда супергероев, одобренная правительством, с довольно податливым составом; Защитники же куда более свободная и непостоянная группа, знаменитая отсутствием разумных оснований для существования). Имена Дэвиса и Фармера тесно связаны с персонажем Капитан Британия.

Однако этот герой в комиксе не участвует. На обложке нарисована женщина с мечом, сражающаяся с огромным роботом. Это доктор Фаиза Хуссейн, впервые появившаяся в качестве второстепенного персонажа в серии 2008 года *Captain Britain and MI-13* («Капитан Британия и MI-13»). Мы снова встретимся с ней в выпуске 15AU ⁴³ серии *Avengers Assemble* («Мстители, общий сбор»). Меч в ее руках – тот самый Экс-

⁴² Речь о «Секретных войнах» 2015 года, а не о мини-серии 1984 года *Marvel Super Heroes Secret Wars* («Секретные войны супергероев Marvel»), тематическим сиквелом которого она и является, или мини-серии *Secret War* («Секретная война») 2004 года, с которой у обсуждаемого комикса мало общего. Терпение, друзья, терпение! Мы еще дойдем до обсуждения этой темы в главе 18.

⁴³ Буквы в названии серии означают, что ее действие происходит в альтернативном таймлайне – Эре Альтрона (*Age of Ultron*).

калибур из легенд о короле Артуре. Он не только отсылает нас к одноименному раннему комиксу Marvel (его рисовали Дэвис и Фармер в начале 1990-х), но и дает понять, что авторы намерены, по их же словам, «высказаться по поводу британской культуры».

Отсылки уже *очень много*, а мы еще даже не открыли комикс. На первой странице мы видим Большого Босса Хилл (Big Boss Hill), Барона и Тора Мондо-Сити, одетую в костюм, сочетающий в себе элементы нарядов Тора и Карателя⁴⁴. Из контекста можно понять, что в Мондо-Сити правит какая-то военная хунта, в которой главенствует Большой Босс. Есть и другие детали, заметные опытному читателю комиксов. Имя и внешность героини заимствованы у Марии Хилл, время от времени руководящей агентством «ЗАЩИТА»⁴⁵. В комиксах, действие которых разворачивается в Мире битв, «Торы» – это полиция. Кстати, в облачках для реплик Хилл используется тот же «точеный» шрифт, что обычно красуется в репликах Тора и других богов. «Босс» – отсылка к

⁴⁴ Оба персонажа стали звездами в собственных фильмах. Эти герои непохожи: Тор – буквально скандинавский бог (см. главу 12), а Каратель – не обладающий сверхспособностями ветеран войны, посвятивший жизнь уничтожению «преступников».

⁴⁵ В официальных переводах фильмов Киновселенной Marvel организацию S.H.I.E.L.D. называют «ЩИТ». Но так случилось, что в комиксах (начавших выходить в России задолго до появления Киновселенной) ее традиционно (хотя и не всегда) переводят как «ЗАЩИТА» (что совпадает по количеству букв в аббревиатуре). Поэтому в книге мы придерживаемся варианта перевода из комиксов. – *Прим. ред.*

Боссу Кейджу, персонажу (из «Темных Мстителей» (Dark Avengers)), определенно вдохновленному образом британского Судьи Дредда, который *не* является героем Marvel, но над которым тоже работал Юинг. То, как тень падает на костюм Хилл при первом ее появлении, подсказывает нам, что к ее одежде прикреплены те же полицейские значки, которые можно заметить в комиксе «Судья Дредд». Подразумевается, что Большой Босс – безжалостная блюстительница закона и порядка, пользующаяся большим уважением своих союзников.

Комикс продолжается в том же духе. Для читателя, привыкшего к прямым объяснениям, такая манера повествования может показаться даже пугающей: здесь много контекстуальных деталей и отсылок. Новичку при чтении похожих комиксов, возможно, будет проще делать заметки с именами и любопытными наблюдениями. Не случайно ли «Инсен-Сити» называется именно так? Может быть, наличие в комиксе полицейского по имени Магниконте и медиума по имени Фрост играет важную роль? Означает ли что-то необычный дизайн «разумного стула для пыток»? Мальчик по имени Паук-Герой – это просто странный двойник Человека-Паука или нечто большее? Правильный ответ на все эти вопросы – да, конечно же. (Отмечу, что даже после прочтения десятков тысяч комиксов мне всё равно пришлось поискать информацию о Магниконте.)

Необходимо ли вам знать все ответы на подобные вопро-

сы, чтобы понимать происходящее в комиксе и получить удовольствие от чтения? Совершенно точно нет. Если вы хотите просто прочитать историю о конфликте между двумя городами в мире, на ходу наполняющимся деталями, то почему бы и нет? Но если будете искать ответы на свои вопросы, вдруг обнаружится, что Хо Инсен был инженером, помогавшим создать Железного Человека и пожертвовавшим жизнью ради Тони Старка в 39 выпуске Tales of Suspense («Тревожные истории») от 1963 года, и что в альтернативной реальности, показанной в Iron Man: Fatal Frontier («Железный Человек: Последний рубеж») (сценарий для которого тоже писал Юинг), Инсен выжил вместо Старка и стал супергероем по имени Спаситель. Это не всё: Спасительница – еще и супергеройское имя Пеппер Поттс, героини комиксов про Железного Человека, которое она взяла себе в 2009 году... а имя Хо Инсена перекликается с именем Майи Хансен, изобретательницы, появившейся в сюжете «Экстремис» (Extremis) «Железного Человека» Уоррена Эллиса и Ади Гранова 2005 года. Всё это, конечно, детали уровня *хардкор*.

Для того чтобы получить удовольствие от незнания и поиска, читателю придется просто смириться с пробелами. Нужно прямо признавать: «Я не знаю, кто это», «Я не понимаю, что она делает», «Понятия не имею, о чем говорит Геркулес» или «И почему у этой планеты есть лицо, да к тому же с козлиной бородкой». От вас потребуется желание и даль-

ше не понимать некоторые детали: ответы на вопросы подскажут вам, что читать дальше, но вы не сможете разорваться и прочитать сразу всё, к тому же нередко сюжет становится очень запутанным (когда намеренно, а когда и случайно). Повторю, незавершенность – один из тех аспектов, что делают чтение этой бесконечной, неидеальной, созданной многими людьми истории увлекательным. Ответы на открытые вопросы, поднятые в том или ином выпуске, могут быть даны позднее, но уже другими авторами, а может выйти и так, что ответа никто не даст. А может быть, их дадите вы, ведь все нынешние творцы истории когда-то были ее читателями.

Когда вы сориентируетесь (а это случится очень быстро), произойдут другие занятные вещи. Возможно, вы обнаружите изредка появляющихся персонажей, которым вы будете всякий раз особенно рады (Мисс Америка Чавес. Батрок Прыгун. Гремучник. Амадей Чо. Шокер!). Возможно, вы часами будете копаться в пыльных кучах книг и журналов на букинистических развалах в поисках выпуска *Marvel Tales* («Истории *Marvel*») с одной из историй Фреда Хембека про «Пити» – о «приключениях Питера Паркера задолго до того, как он стал Человеком-Пауком» (обязательно зацените). Вы можете подружиться с кем-то из ваших собеседников на форуме, где обсуждали детальную хронологию Черной Вдовы. «Подожди-ка, выходит, события специального выпуска *Gambit* происходят между страницами 10 и 11 седьмого выпуска *Champions?*» Возможно, вы сможете поболтать с лю-

бимыми создателями онлайн или на конвенте, и поймете, какие они умные и очаровательные люди (ну... не *все* они такие). А может быть, вы вдруг поймаете себя на том, что читаете стопки отвратительных комиксов, только чтобы посмотреть, *что в них происходит*, или увидеть первые шаги молодых художников, еще не достигших творческого пика, или понять контекст серии, которая вам понравилась. Это не так уж и плохо, ведь вы всё равно получите удовольствие от чтения, просто немного другого рода.

Может создаться впечатление, будто я считаю, что подобное погружение состоит только из удовольствия да веселья, но это не так. Увлечение супергеройскими комиксами опустошит ваш кошелек, разобьет вам сердце и доведет вас до белого каления. Комиксы постоянно топчутся вокруг тем глупости и насилия, а незавершенность историй эксплуатирует чувства и эмоции читателей. Каждая страница комиксов – свидетельство несправедливости к творческим гениям. Вся структура хлипко балансирует на фундаменте из банальных одноразовых потешек, созданных для поколения бэби-бума.

Что делает их стоящими (по крайней мере, для меня и части других поклонников супергеройских комиксов), так это особенное, глубокое чувство радости, которое испытываешь при чтении. Прочтя десятки лучших комиксов Marvel, вы, возможно, насладитесь приключениями, потрясающими рисунками и встретите парочку запоминающихся персонажей.

Прочтя сотню, поймете, что находят особенным преданные поклонники: как комиксы складываются в единую историю, созданную лишь для получения удовольствия, главная ценность которой – специфическое видение каждого из ее рассказчиков. Прочтя тысячу, вы увидите, что любая маленькая деталь имеет значение, и перед вами медленно откроется другой мир (более странная и яркая версия нашего), полный накала страстей, зрелищ, драмы, настолько пространственный и сложный, что на раскрытие его тайн уйдет сотня страниц и множество недель.

ТРИ ХРОНОЛОГИИ

Существует три разных хронологии, которые важно разделять и во время чтения этой книги, и во время погружения в историю Marvel: хронология публикаций, хронология событий в рамках истории и хронология вашего личного чтения. Первая опирается на календарное время, вторая – на создателей, третья – на ваши личные интересы и решения.



Первая хронология – порядок создания и публикации каждого отдельного комикса – наиболее очевидная. В большинстве случаев мы точно знаем, когда тот или иной выпуск впервые оказался на прилавках газетных киосков и магазинов комиксов. Эта информация особенно полезна, когда мы

размышляем о том, как они создавались и как были приняты первыми читателями.

Еще раз, комиксы Marvel – всегда продукты и отражения времени, в которое были созданы. Читая их, вы можете проследить, как политические и эстетические чаяния и надежды на будущее превратились в маленькие бумажные артефакты, хранящие эпизоды непрерывной гигантской истории. Также они отражают работу отдельных создателей (и их союзов) на протяжении времени, развитие комиксов как бизнес-индустрии и их технологий. Очень интересно наблюдать, как меняется работа нравящегося вам художника по мере обретения им собственного стиля и голоса, или, например, увидеть, насколько разнятся комиксы «Тор» 1967-го, 1992-го и 2017 года.



Вторая хронология – порядок и последовательность событий в истории Marvel – куда более запутанная. На первый взгляд кажется, что она очень схожа с первой хронологией. За «А» следует «Б», и события выпуска «Лунной Девочки и Динодьявола» (Moon Girl and Devil Dinosaur) этого месяца обычно следуют после событий, случившихся в выпуске за прошлый месяц. Иногда приходится немного повозиться, чтобы разобраться, особенно когда параллельно выходят два комикса об одном и том же персонаже (события одного ко-

микса должны происходить перед событиями другого, и впоследствии становится понятно, каков порядок).

Если говорить вообще, то внутренняя хронология Marvel располагается на широкой параллельной шкале. 50–60 серий, выходящих в один и тот же период, находятся на одной временной линии, и их события влияют друг на друга. Иногда они тесно связаны между собой, и, когда этот прием работает, результат просто великолепен: словно десятки отдельных мелодий переплетаются, и вы вдруг слышите настоящую симфонию⁴⁶.

Эти истории могут включать в себя флешбэки и перенесение действия в будущее, что само по себе не так уж и удивительно: такая возможность есть у нарративов любого рода. Необычно и особенно в случае продолжительного серийного повествования то, что создатели комиксов спустя *много* времени с момента их создания могут менять внутреннюю хронологию и собственных работ, и чужих благодаря затейливому инструменту – «реткону» (сокращение от «ретроактивного континьюити»). Один из марвеловских персонажей, скандинавский бог-трикстер Локи, назвал это «историей столь огромной, безумной и великолепной, что она возвращает саму себя в прошлое и меняет другие истории».

Если же рассматривать вторую хронологию не так подробно, она покажется вам весьма странной. Во-первых, она со-

⁴⁶ Не всегда такой прием удачен, но ведь и за катастрофами бывает интересно понаблюдать.

всем не совпадает с первой. Первый выпуск «Фантастической Четверки» вышел 60 лет назад, а в истории между событиями этого номера и сегодняшними событиями прошло около четырнадцати лет, при этом действие современных комиксов происходит в наше время, а не в 1975 году.

Общепринятое решение этой проблемы – «плавающий таймлайн», удивительно удобный прием софистики чистой воды. Отсчет наша история берет с первого выпуска «Фантастической Четверки»: события этого номера происходят примерно за четырнадцать лет до современных, *вне зависимости от фактического времени нынешних событий*⁴⁷. Выбывающиеся из хронологии сюжеты старых комиксов (например, то, как тетя Мэй смотрит телешоу The Beverly Hillbillies («Деревенщины из Беверли-Хиллз») в первом ежегоднике «Удивительного Человека-Паука» (Amazing Spider-Man Annual) – это «тематические отсылки», вставленные в опубликованные версии истории задним числом⁴⁸. Конечно

⁴⁷ Галактус поддерживает такой вариант в 5-м выпуске «Алтимейтс»: «Некоторые события, обладающие своеобразной собственной силой притяжения, притягиваются настоящим. Они вращаются вокруг него, словно планеты вокруг звезды. Они всегда происходят несколько лет тому назад».

⁴⁸ Еще один пример: в «Удивительном Человеке-Пауке» № 1.1 за 2014 год действие происходит сразу после первого появления Человека-Паука в Amazing Fantasy № 15 1962 года, но в комиксе присутствуют ноутбуки и мобильные телефоны, очевидно не существовавшие в те времена. В этом нет ничего неправильного: поскольку действие первого комикса происходит за четырнадцать лет до настоящего времени, это значит, что можно использовать любые технологии середины 2000-х и что отсутствие ноутбуков и сотовых телефонов в ранних вер-

же, с момента окончания одного выпуска и до начала следующего тоже проходит не месяц: иногда ряд событий происходит очень и очень быстро. Можно предположить, что приключения у Человека-Паука случаются не раз в месяц, а скорее по одному в день (а иногда и по два-три).

Плавающий таймлайн не решает всех хронологических проблем, особенно когда речь идет о значительных для Вселенной событиях. Ник Фьюри служил сержантом во время Второй мировой войны и всё еще управляет «ЗАЩИТОЙ» в 2015-м? Без проблем: в выпуске *Marvel Spotlight* («Прожектор Marvel») от 1976 года говорится, что он принимает волшебную сыворотку, замедляющую старение. Тони Старк сконструировал броню Железного Человека, будучи в заточении, четырнадцать лет тому назад, во время... Вьетнамской войны?⁴⁹ Ну, это случилось во время *какой-то* войны. В *Iron Man: Requiem* («Железный Человек: Реквием») 2010 года герой оказывается в пещере, где сделал доспех, и всё выглядит так, что она находится в Афганистане. «Может, это и не имеет значения. Без разницы, тут ли, во Вьетнаме, в Камбодже, Руанде, Боснии или Ираке», – бормочет он себе

сиях историй о Человеке-Пауке – «тематическая отсылка».

⁴⁹ Во втором выпуске «Истории Вселенной Marvel» (*History of the Marvel Universe*) от 2019 года рассказывается, что продолжительный конфликт в Сян-конге (вымышленной стране, впервые упоминаемой под названием Син-Конг в 18-м выпуске «Мстителей» от 1965 года) и был *той самой большой войной в Азии*, случившейся *некоторое время назад*, и «реальным» предметом «тематической отсылки» ко Вьетнаму в более старых комиксах.

под нос, теряя сознание. Возможно, так оно и есть.

Случаются и непоправимые несостыковки, вы их заметите, если будете специально обращать на это внимание. Персонажи стареют с разной скоростью, а некоторые стареют и затем снова молодеют в зависимости от того, кто пишет сценарий (яркий пример – постоянно меняющийся возраст Китти Прайд), и есть несколько очевидных провалов в причинно-следственных связях. Но если прищуриться, подойти к вопросу творчески и немного схитрить, то почти любой отрезок временной шкалы можно выстроить в осмысленном порядке⁵⁰.

Я нахожу вторую хронологию бесконечно завораживающей. Кстати, это клише № 1 о нёрдах (коим нет числа). Размышления о комиксах в подобном ключе (согласно не такому уж и необоснованному обвинению) приводят к упущению из вида их чудесности: художественности и языка, образного новаторства, незабываемых персонажей – человек начинает относиться к этим элементам как к хитрой головоломке. Лично я не вижу противоречия между двумя подходами. То,

⁵⁰ Я внес небольшой вклад в развитие Проекта Хронологии Marvel (Marvel Chronology Project), представляющего собой группу фанатов, составивших онлайн согласованный список каждого появления всех постоянных персонажей. Список составлен не в порядке публикаций или последовательности событий, а в порядке того, как каждый из героев прошел через историю. (В чем разница между последовательностью событий и личным опытом? Все дело в путешествиях во времени!) Форум МСР – чудесное место, где люди пространно, вежливо и с поистине талмудической точностью пытаются выяснить, как объединить всю эту информацию.

как комиксы, действие которых происходит в одной и той же вселенной, играют со временем и хронологией, отличает их от других видов искусства. Они не только плод совместного труда сотен рассказчиков, создаваемый десятилетиями, но и результат работы их аудитории.



Кстати об аудитории. Третья, самая важная хронология истории Marvel – тот порядок, в котором вы *сами* знакомитесь с ней. Вы определяете, что и когда читать, в зависимости от доступных вам материалов. Сама мысль о том, что тут можно что-то сделать не так – отрицание собственных способностей как в буквальном, так и в переносном смысле.

По большей части в собственных историях персонажи Marvel ограничены стрелой времени и (общепринято изменчивыми) законами физики окружающего их мира. Вы же, будучи читателем, таких ограничений не испытываете. Путешествуя по комиксам, вы можете по собственному усмотрению воспользоваться машиной времени, телепортом и устройством для перемещения между вселенными. Почему бы и нет? Удовольствие от континьюити ведь заключается не в том, что нужно ознакомиться с многопоточным сюжетом в «правильной» последовательности. Напротив, чтобы насладиться, нужно просто оценить, как части переплетаются и сочетаются между собой, проникнуться причинно-след-

ственной связью и позволить себе восхититься этой гармонией.

Вы можете читать комиксы в любом порядке, в каком захочется: следуя за сюжетными линиями или за определенными персонажами, отдавая предпочтение работам конкретных авторов, исследуя фрагмент истории, который привел к чему-то интересному, чего вы раньше не замечали. Можно идти в любом направлении, которое подскажет ваше настроение. Вы даже вольны сделать то, чего не может ни один персонаж истории, – вернуться к любой ее части, когда захотите, в любом прочитанном комиксе, что позволит вам испытать еще большую радость и обеспечит более глубокое понимание прочитанного.

3

Проклятие странности (часто задаваемые вопросы)

Окружающая комиксы культура может быть отталкивающей и запутанной или, наоборот, искрящейся искренним дружелюбием. Когда последователи этой культуры делают выбор в пользу второго варианта и доброжелательного отношения к другим, всё идет правильно: мы приглашаем остальных повеселиться вместе с нами. Да, мы иногда пользуемся техническим жаргоном, но не потому, что пытаемся кого-то не пустить, а просто потому, что это удобно и мы к нему уже привыкли. Ну или из-за того, что мы немного социально неадаптированные (простите нас, пожалуйста)...

В американских супергеройских комиксах – или, как мы их иногда насмешливо называем, в «комиксах про плащей»⁵¹, – используются своеобразные повествовательные условности, связанные с тем, как эволюционировал сам жанр и окружающая его среда. В этой главе я попытаюсь убрать часть барьеров, пугающих читательниц и читателей, которые только начали погружение во Вселенную Marvel, и ответить на вопросы, с которыми сам постоянно сталкиваюсь. Ничто

⁵¹ Супергероев иногда называют «capes» – «плащи», поэтому и «cape comics». – Прим. ред.

из этого не требует запоминания или особых усилий с вашей стороны. Некоторые мысли в этой главе могут показаться вам очевидными или, наоборот, излишне мудреными, но все они призваны упростить ваше путешествие и сделать его еще приятнее.

От чего зависит, хорош супергеройский комикс или нет?

Сложность вопроса обманчива, так что вместо того, чтобы на следующих сорока страницах расплыться на тему понятия «вкуса», я расскажу о двух принципах, руководствуясь которыми искать комиксы, которые понравятся именно вам, станет намного проще.

Первый принцип: *создатели играют не менее важную роль, чем персонажи*. Вам нравится Человек-Паук? Мне тоже! Но это не значит, что нам обоим придется по душе любой случайный выпуск о Человеке-Пауке. Если вам особенно нравится комикс «Сорвиголова» Энн Носенти и Джона Ромиты-младшего, то, конечно, вам могут понравиться и остальные комиксы о герое, но еще вероятнее, что вы влюбитесь в другие работы сценаристки Носенти и художника Ромиты⁵².

Второй принцип: художники не менее значимы, чем сце-

⁵² Иногда алхимия «комиксов про плащей» требует сочетания конкретных создателей и персонажей. Я обожаю работы Носенти, Ромиты, художника по туши Эла Уильямсона и в целом комиксы «Сорвиголова» по отдельности, но соединение всех этих элементов создает *идеальную* для меня смесь.

наристы. Писать сценарии – дело куда более быстрое, чем прорисовка⁵³. Над текстом выпуска может работать один человек, а рисовать – несколько. Внешний вид комикса, его восприятие, «игра» героев, (обычно) постановка сцен и (иногда) сюжет – территория художников.

Чем отличаются комиксы от графических романов и сборников комиксов под одной обложкой? Как форматы влияют на историю?

Журналы комиксов⁵⁴ – самый распространенный формат Marvel. Обычно в номерах 20–30 страниц, выходят они в виде брошюры на скрепке где-то раз в месяц. Позднее журналы могут объединять в сборники в твердой или мягкой обложке⁵⁵, в которых содержится пять и более выпусков определенной серии. Если есть спрос, их допечатывают.

«Графический роман»⁵⁶ – термин, используемый для любых комиксов в формате книги, он может включать в себя что угодно, начиная с коротких, не связанных между собой

⁵³ Исключение из этого (и целого ряда других) правил – Джек Кирби. Он мог рисовать и писать сюжеты быстрее большинства сценаристов.

⁵⁴ На английском они называются «comic books», то есть «книги комиксов». Хотя книгами в привычном для русскоязычной аудитории смысле не являются. Чтобы не создавать лишнюю путаницу в русском языке, мы выбрали перевод термина как «журналы комиксов». – *Прим. ред.*

⁵⁵ Сборники в мягкой обложке – trade paperbacks, сокращенно могут называться просто trades, или TPB. Сборники в твердой обложке – hardcover collections. – *Прим. ред.*

⁵⁶ (англ.) Graphic novel. – *Прим. ред.*

историй, и заканчивая длинными документальными произведениями. Но в контексте мейнстримных комиксов «оригинальные графические романы»⁵⁷ – это истории, публикуемые в формате книги, ранее не издаваемые в отдельных журналах (Marvel выпускает несколько таких изданий в год).

Книгопечатание и цифровые издания сильно повлияли на историю Marvel и изменили способ доступа аудитории к более ранним ее частям. Где-то в начале 2000-х перепечатывание *всех* комиксов в виде книг стало стандартной практикой в большинстве американских издательств, а в книжных магазинах и библиотеках стали выделять полки для графических романов. Случилось это благодаря очевидности того факта, что существует немаленькая группа читателей, готовых ждать собрание историй. Естественно, это повлияло и на содержание комиксов: сценаристы начали писать сюжеты, ориентируясь на формат сборника из пяти журналов.

В конце 2007 года был запущен Marvel Unlimited – цифровой сервис, где можно читать комиксы в любом количестве по фиксированной цене за подписку (к тому моменту коллекционеры уже отсканировали почти всё, что когда-либо выпускалось в Marvel, и материалы были доступны тем, кто знал, где их искать, но Marvel Unlimited стал официальным и удобным для использования на мобильных устройствах источником сюжетов). Любознательные читатели наконец по-

⁵⁷ (англ.) Original graphic novels. Часто могут сокращаться до аббревиатуры OGN. – Прим. ред.

лучили доступ к большей части истории Marvel⁵⁸ – хоть событие не столь отдаленных дней, но в очень многих современных комиксах оно отражается.

На место краткого пересказа предыдущих серий и заметок от редакции внизу страниц с выдержками из старых выпусков пришли более изящные отсылки, сделанные будто мимоходом. Некоторые читатели их поймут, а кому-то придется либо спросить знающих, о чем идет речь, либо самостоятельно порыться в архивах.

Мне очень понравился последний фильм Marvel. На каком комиксе он основан? Есть ли комиксы с продолжением этой истории?

Ни один из фильмов Marvel Studios не основан *полностью* на каком-то одном сюжете. Некоторые включают в себя элементы определенных историй. Например, центральный сюжет «Первого мстителя: Противостояние» вращает-

⁵⁸ Речь идет об основной части, а не обо всей истории Marvel. Некоторые комиксы официально вышли из печати из-за проблем с авторскими правами (например, ROM и «Годзилла»), некоторые никогда не переиздавались и не выкладывались в открытый доступ официально из-за недостаточного спроса аудитории. А некоторые комиксы, похоже, утеряны навсегда, как, например, большая часть линейки CyberComics, выпускавшихся Marvel специально для компании America Online с 1996-го по 2000 год (читать их можно было только с помощью программы-мессенджера AOL). В 12 выпуске «Гамбита» за 2000 год, например, есть сноска с отсылкой к киберкомиксу «Гамбит» под названием The Hunt for the Tomorrow Stone («Охота на Камень будущего»). Похоже, ни у Marvel, ни у создателей комикса нет архивной копии «Камня будущего». Он просто *исчез*, канул в интернет-небытие навсегда.

ся вокруг конфликта между Капитаном Америка и Железным Человеком. Этот же сюжет – основа комиксов 2006 года «Гражданская война» (Civil War). В «Мстителях: Война бесконечности» присутствуют персонажи и сюжетные детали из Thanos Quest («Танос: В Поисках Бесконечности») 1990 года, «Перчатки Бесконечности» (The Infinity Gauntlet) 1991-го и «Бесконечности» (Infinity), но не из мини-серии «Война Бесконечности» (Infinity War) 1992-го. Сериал 2021 года «Ванда/Вижн» перекликается с «Вижном и Алой Ведьмой» (Vision and the Scarlet Witch) 1985-го, «Днем М» (House of M)⁵⁹ 2005-го и «Вижном» (Vision) 2016-го по темам и тону, при этом в нем используется ряд визуальных образов из «Мстителей Западного побережья» (West Coast Avengers). Да и практически у всех персонажей, упомянутых в фильмах и телесериалах Marvel, начиная с 2008 года, имеется аналог в комиксах, хотя степень схожести у героев различается.

Некоторые фильмы киностудии 20th Century Fox, связанные с Людьми Икс, перекликаются с полюбившимися многим старыми комиксами про этих персонажей. «Росомаха» ведет свое происхождение от мини-серии комиксов 1982 го-

⁵⁹ Несмотря на оригинальное название House of M, что переводится как «Дом М» (или же, в контексте комикса, «Династия М»), в России комикс несколько раз выходил под названием «День М». По сюжету серии, событие, приведшее к определенным последствиям, среди персонажей стало известно как M-Day, отсюда и российское название комикса. Один раз серия вышла под заголовком «Династия М», но все же в России комикс известен именно как «День М». – *Прим. ред.*

да с аналогичным названием, а «Люди Икс: Дни минувшего будущего», «Апокалипсис» и «Темный Феникс» основаны на сюжетах из комиксов (но «Люди Икс: Первый класс» имеет мало общего с одноименным комиксом).

Касательно обратной взаимосвязи: существуют комиксы-адаптации фильмов Marvel Studios и комиксы, в которых действие происходит во вселенной кинофильмов. Они ограничены требованием имитации происходящего на экране кинотеатра и лишены тех преимуществ, которые дает формат фильма (движение, звук, физическое погружение). В таких творениях не встретишь характерных для комиксов инструментов: выразительный визуальный стиль, свободу от необходимости предоставлять всю информацию единовременно, глубокую детализацию вымышленного мира. Подобные комиксы не привносят ничего нового, поскольку все самые важные детали и герои в любом случае используются в киноленте.

Погодите-ка секундочку. А что, киновселенная отличается от вселенной комиксов? Так много вселенных, мультивселенных, таймлайнов... Как мне не запутаться, если я просто хочу почитать только про настоящего Железного Человека?

Они *все* настоящие. Точнее, ни один из них не настоящий, но я понимаю, что вы имеете в виду: вы хотите узнать, в каких комиксах с участием Железного Человека присутствует

та же версия героя, что и в выпуске «Железного Человека» за этот месяц. Ответ таков: в большинстве из них. Если это не так, то в комиксе, вероятно, это будет указано.

Мультивселенная – давний элемент истории Marvel. Сама идея заключается в том, что существует множество альтернативных вселенных, в *чем-то* похожих на ту, в которой происходит большая часть истории, но в некоторых аспектах отличных от нее. В определенных обстоятельствах между ними даже можно путешествовать. Так что те истории о версиях персонажей Marvel, которые происходят *не* в той же среде, что «Мстители» и «Удивительный Человек-Паук», начиная с Ultimate Comics New Ultimates и заканчивая Peter Porker, The Spectacular Spider-Ham («Питер Поркер, Поразительный Свин-Паук»)⁶⁰, тоже «происходят», просто в одной из параллельных вселенных.

⁶⁰ *Питер Поркер* («pork» по-английски значит свинина. – *Прим. пер.*) представляет собой именно то, что можно вообразить, исходя из названия: это одна из вариаций Человека-Паука, в которой все персонажи заменены на забавных животных с остроумными именами. Комикс выходил в период с 1985-го по 1987, в нем было 17 выпусков. Шутки там были хороши. Например: Мэри Джейн Бувол, танцуя под музыку, заявляет: «Этот альбом “Хватит делать гнезда” от “Кудахчущих голов” просто супер! Голос Дэвида Бёрда (Bird – «птица». – *Прим. пер.*) просто олицетворяет собой современную птичью тоску!» (шутка заключается в том, что часть реальных названий и имен переделана под комикс об анималистических персонажах. В те годы была популярна группа Talking Heads (букв. «Говорящие головы»), у них был альбом *Stop Making Sense* («Хватит пытаться извлечь смысл»), а вокалиста зовут Дэвид Бирн. – *Прим. пер.*). Свин-Паук до сих пор появляется в комиксах то тут, то там, в том числе и в мультфильме «Человек-Паук: Через вселенные».

Как я уже отмечал в главе 1, основную вселенную Marvel часто называют «616». Это удобная концепция, ставшая даже предметом для внутренних шуток. В 1960-е DC объясняли разницу между выпускаемыми ими тогда супергеройскими комиксами и выходящими в период с 1938 года по середину 1950-х тем, что ранние истории просто происходили в параллельном мире, «Земле-2», а современные происходят на «Земле-1». Множество поздних комиксов DC рассказывают о событиях в параллельных мирах (некоторые из них пронумерованы).

Marvel в 1960–1970-х тоже периодически заигрывало на тему параллельных миров, но не давало им названий вплоть до момента, пока в одной истории про Капитана Британия начала 1980-х не было отдельно упомянуто, что вселенная Marvel и ее Земля имеют номер 616. Преподнесли всё так, будто в этом нет ничего особенного – этот мир не был идеалом в духе Платона, из которого впоследствии родились и другие миры, это всего лишь один из многих возможных вариантов, и идея прижилась⁶¹.

Что же такое таймлайн? В комиксах Marvel путешествия во времени при определенных обстоятельствах могут менять события прошлого, что приводит к появлению новой версии

⁶¹ Мир, в котором происходит действие в киновселенной Marvel (далее – КВМ), – Земля-199999. Невежественный, мрачный мир без супергероев, в котором мы живем, – Земля-1218. Наша вселенная была разрушена в ходе развития сюжета «Новых Мстителей» 2012–2015 годов (см. главу 18), но, по-видимому, все же была восстановлена, ведь вы сейчас читаете эту книгу.

вселенной, отделяющейся от предыдущей в момент изменения⁶² (не тратьте слишком уж много сил на размышления об этом).

Что такое «континьюити»? Что канонично, а что нет? Как это понять? Почему оно имеет значение?

В комиксах континьюити имеет примерно то же значение, что и, скажем, монтаж фильма. Идея заключается в том, что все события, которые мы видим в комиксах, происходящие во вселенной 616, *в значительной степени* совместимы друг с другом. Когда они несовместимы, то, возможно, далее последует объяснение или его рано или поздно придумают⁶³.

⁶² В самой мифологии Marvel есть специальная организация, Управление Временными Изменениями (Time Variance Authority), которая следит за тем, чтобы всё работало как следует. Ну, или, по крайней мере, пытается следить.

⁶³ Иногда такие ситуации требуют срочных аварийных вмешательств. Мой любимый пример – проблема с первым ежегодником серии Marvel Team-Up («Команда Marvel») за 1976 год и 53-м выпуском этой же серии, где появляются Люди Икс, включая Феникс, а события разворачиваются, когда Чарльз Ксавье начинает мучиться кошмарами, имеющими особенность сбываться. В период между тем, как Феникс появляется впервые, падает в обморок и попадает в больницу в «Людях Икс» № 101, и моментом, когда сюжет про кошмары Ксавье заканчивается в «Людях Икс» № 105, так получается, что упомянутые персонажи, казалось бы, не имели окна, чтобы появиться еще и в «Команде Marvel». Решение придумал какой-то крайне вдохновленный ботан: после панели со сценой в больнице в «Людях Икс» № 101 на самом деле проходит довольно много времени, Феникс выздоравливает и воссоединяется с командой, и вместе они отправляются на юго-запад США, чтобы поучаствовать в приключении, о котором повествует «Команда Marvel», а затем она *вновь* возвращается в больницу. Когда 53-й выпуск «Команды Marvel» перепечатали в рамках Marvel Tales № 262 за 1992 год, комикс

Канон – комплекс историй, на который другие сюжеты могут ссылаться как к значимым или фоновым. Они «произошли», что подтверждается последующими историями. Каждый публикуемый Marvel комикс, действие которого развивается в декорациях, похожих на основную вселенную, каноничен по отношению к любому другому такому комиксу, за исключением случаев, когда он явно и несопоставимо противоречит им. Это правило применяется в рамках всех серий и обычно вполне очевидно⁶⁴. Имеет ли это значение?

сопровождался коротенькой свежесделанной историей, в которой на Людей Икс нападают по пути домой после того самого выпуска «Команды Marvel», Феникс ранят, и героям приходится срочно отправлять ее в больницу. Сам комикс так себе, но он прекрасно справляется с задачей заполнить пробел в истории.

⁶⁴ Например, первый номер «Паучка» (Spidey) от 2015 года сценариста Робби Томпсона и художника Ника Брэдшоу – это первый выпуск серии, действие которой разворачивается в начале карьеры Питера Паркера как Человека-Паука, когда он еще учился в старших классах (как и в комиксах периода 1962–1965). В начале воспроизведено множество знакомых образов из самой первой истории о Человеке-Пауке: укус паука, матч по рестлингу, мертвый дядя. Но также мы видим, как герой сражается с Белым Кроликом – злодейкой, впервые появившейся в 131-м выпуске «Команды Marvel» 1983 года. Можем ли мы представить себе, что тогда просто была какая-то другая героиня с таким же именем? Разве что с натяжкой. Далее. В том же первом номере «Паучка» есть сцена, где Гвен Стейси представлена как одноклассница и школьная приятельница Питера Паркера, и тут-то самое время притормозить. Питер и Гвен из 616-й вселенной не были знакомы вплоть до колледжа, и множество комиксов просто теряет смысл, если принять за факт, что они знали друг друга еще со времен школы. Это означает, что создатели «Паучка» дают дотошным читателям понять, что действие происходит не в основной вселенной Marvel, а в собственной. Если вы как читатель не обращаете внимания на эту деталь, то она для ваших целей и неважна. Вы можете просто наслаждаться комиксом о старшекласснике Питере Паркере,

Только в зависимости от вашего желания.

Я пытался читать комикс, который был похож на первый выпуск серии и растерялся, потому что до этого, кажется, уже успела произойти целая куча событий. Что мне делать?

Такое происходит в серийных комиксах по ряду причин. Например, история может начинаться посреди действия – читатель сразу погружается в вихрь событий с первого выпуска, и только потом создатели объясняют происходящее. Или они могут намеренно скрывать что-то, о чем расскажут только позже. Или предполагается, что те детали, которые

написанным и нарисованным в современном стиле. Для сравнения приведу еще пример. Посмотрим на первый номер «Нерассказанных историй о Человеке-Пауке» (Untold Stories of Spider-Man) 1995 года, написанный Куртом Бьюсиком и нарисованный художниками Пэтом Оллиффом и Элом Веем. Это тоже комикс на тему «Питер Паркер в старших классах», и начинается он с того, что юный Человек-Паук дерется с не виденным до того персонажем, Сжигателем. На Питере большие круглые очки, которые он носил в ранних комиксах (пока их не сломали в 8-м выпуске «Удивительного Человека-Паука»). Показаны флешбэки его встреч с Ящером, Доктором Думом, Доктором Осьминогом и Стервятником, которые произошли в 6-м выпуске «Удивительного Человека-Паука». В образе Человека-Паука он встречает капитана городской полиции Нью-Йорка Джорджа Стейси, отца Гвен Стейси. Тут проблемы *нет*. Джордж Стейси впервые появляется позже Гвен, в 56-м номере «Удивительного Человека-Паука», но его появления в 60-х не противоречат тому, что он мог и чуть ранее познакомиться с Человеком-Пауком. Все детали первого выпуска «Нерассказанных историй» говорят о том, что это каноничная история для мира 616, и точно указывают на то, когда именно происходят события. Повторю: если читателям эти детали ни о чем не говорят, то они и не имеют для них значения! Просто еще один комикс о старшекласнике Питере Паркере в типичном для середины 1990-х стиле.

не объясняются, не столь важны. Помимо этого, в комиксах Marvel в последние пару лет постоянно используется такой прием повествования, когда временная шкала комикса резко сдвигается вперед, и по истории видно, что за пропущенный период произошло множество значимых событий. По сути, это такое упражнение на воображение для читателей: нам предлагается отметить отличия и попробовать придумать, как это могло случиться.

А может быть, история, явно отмеченная как начальная, выглядит запутанной лишь потому, что у нее плохой сценарий. Такое тоже иногда случается.

Если мне нравится какой-то герой, мне нужно прочитать все комиксы, где он появляется, чтобы понять, что с ним происходит сейчас?

А вам требуется следить за своими друзьями 24/7, чтобы понимать, как у них дела? Вот тут точно так же.

Почему так много серий с почти одинаковыми названиями?

Так происходит, когда часть вымышленной вселенной становится достаточно популярной для того, чтобы интереса публики хватило на несколько отдельных серий комиксов, созданных разными творческими группами и, зачастую, с разными составами героев и тональностью.

Например, X-Men («Люди Икс»), Uncanny X-Men («Неве-

роятные Люди Икс»), New X-Men («Новые Люди Икс»), All-New X-Men («Совершенно новые Люди Икс») ⁶⁵, Dark X-Men («Темные Люди Икс»), Astonishing X-Men («Потрясающие Люди Икс»), Amazing X-Men («Удивительные Люди Икс») и Ultimate X-Men («Современные Люди Икс») – немного отличные между собой комиксы. Значительны ли расхождения в них, зависит только от того, насколько вам нравятся приключения Людей Икс.

Иногда это происходит случайно: Astonishing Tales («Потрясающие истории») и Tales to Astonish («Истории о потрясающем») – абсолютно разные вещи. Просто количество напыщенных и гиперболизирующих прилагательных в языке ограничено.

Несколько месяцев назад были новости о какой-то там перезагрузке. Я могу начать с нее?

Конечно, но это на самом деле не «перезагрузка»: в серийном повествовании перезагрузка означает упразднение большинства старых историй и начало с нуля. В Marvel таких перезагрузок не было никогда. Хотя раз в год-два они делают «перезапуски» ⁶⁶.

⁶⁵ В России серия выходила под названием «Новые Люди Икс», что, при существовании серии New X-Men, вносит определенную путаницу. Чтобы не путать русскоязычного читателя этой книги, для серии All-New X-Men будет использовано только ее оригинальное название. – *Прим. ред.*

⁶⁶ В английском – reboot (перезагрузка) и relaunch (перезапуск), соответственно. Reboot, как и сказано выше в тексте книги, – это полная (или почти полная)

«Перезапуск» – это скоординированная рекламная кампания⁶⁷ нескольких или сразу всех комиксов, зачастую возвращающая отсчет номеров к цифре «1». Делается это для того, чтобы дать читателям понять, что это очередная отправная точка, с которой можно приступить к чтению новой длинной истории, то есть, по сути, новый сезон. Если выходит новый «Удивительный Человек-Паук» № 1, считается, что события предыдущих восьмисот с чем-то выпусков «Удивительного Человека-Паука» всё еще произошли с нашим героем, но новая серия специально сделана удобной для тех, кто не читал прошлую или вообще давно не следил за приключениями персонажа.

Раз уж речь зашла о первом выпуске «Удивительного Человека-Паука», то почему есть аж пять разных комиксов с таким названием?

Вероятность того, что купят журнал под номером 1 куда выше вероятности покупки номера 437, потому что «№ 1» означает, что комикс создавал новый творческий коллектив или что серия развивается в другом направлении, – с конца 1990-х перенумерация происходила чаще всего по этим

перезагрузка вселенной/истории/персонажа. Relaunch же – своего рода «мягкий» перезапуск. – *Прим. ред.*

⁶⁷ Обычно им дают название, которое будто бы говорит нам, что можно начинать чтение с этого комикса, честное слово. Так за Marvel NOW! последовал All-New Marvel Now! затем All-New, All-Different Marvel, Marvel Legacy и Fresh Start.

или схожим причинам. В 2017 году почти во всех выходявших на тот момент комиксах Marvel номера выпусков сдвинули так, словно их последовательно публиковали «с самого начала времен»: например, «Удивительный Человек-Паук» перепрыгнул с № 32 на № 789. В следующих перезапусках разных серий указывали этот «номер оригинальной нумерации» (на обложке обозначен аббревиатурой LGY от «legacy number») сразу под обычным номером журнала⁶⁸.

Так, ну раз уж мы начали говорить об «оригиналах», то кто такие «персонажи-преемники»?

Периодически новый введенный персонаж основывается (речь об имени, внешности и т. д.) на своей устаревшей версии. Преемники Marvel появились в первом выпуске «Фантастической Четверки»: Человек-Факел стал обновленной версией героя 1930-х.

Еще несколько преемников появились в 1970-х и начале 1980-х. В основном это были женщины, связанные с супергероями-мужчинами: Женщина-Паук, Мисс Марвел, Жен-

⁶⁸ Marvel ввело такой порядок: год выпуска последней перенумерации серии указывается между названием и номером выпуска, например, «Удивительный Человек-Паук» (2015) № 32. Так намного проще следить за тем, когда выходил тот или иной выпуск, что довольно важно. В тексте я чаще всего использую дату выхода, указанную на обложке. Это значит, что приведенный выше пример выпуска у меня бы обозначался так: «Удивительный Человек-Паук», 2017, № 32. Существует ряд выпусков с выбивающимися из правила номерами (например, № 0, № 14AU, №-1, № 258.3 и т. д.). Обычно это означает, что «это особенная история, имеющая особые отношения с выпусками под близкими номерами».

щина-Халк. Комиксы о командах героев породили дополнительные группы: к Людям Икс присоединились Новые Мутанты, а к Мстителям – Мстители Западного побережья. Тони Старк на некоторое время перестал быть Железным Человеком, и его место занял Джеймс Роудс. После возвращения Старка Роудс получил собственную броню и отдельный комикс – «Воитель» (War Machine). К середине 1990-х почти у каждой долгоиграющей серии комиксов был собственный спин-офф о связанных с ней героях.

Персонажи-преемники могут подчеркивать разницу между образом героя (в смысле имени, костюма, набора сил) и человеком, который занял его роль. Такой прием очень удобен, когда необходимо представить новых важных персонажей, не подходящих под однородный демографический стандарт супергероев 1960–1970-х. Так, в выходявших в последние годы комиксах «Человек-Паук», «Неуязвимый Железный Человек» (The Invincible Iron Man), «Мисс Марвел», «Абсолютно потрясающий Халк» (The Totally Awesome Hulk) и «Лунная Девочка и Динодьявол» появились Майлз Моралес, Рири Уильямс, Кейт Бишоп, Камала Хан, Амадей Чо и Лунелла Лафайетт.

Это привело к тому, что у определенной группы читателей (чаще всего это группа взрослых белых мужчин) вошло в привычку злословить и поносить комиксы Marvel 2010-х. Жалоба одна и та же: «Marvel издает “Человека-Паука” без Питера Паркера, “Тора” без сына Одина, “Железного Че-

ловека” без Тони Старка, “Капитана Америка” без Стива Роджерса, “Росомаху” без Логана, “Людей Икс” без “настоящих” Росомахи, Циклопа или Профессора Икс, “Халка” – без Брюса Бэннера, “Соколиного Глаза” – без Клинта Бартона, а “Фантастической Четверки” вообще нет».

Подобный тип причитаний почти всегда скрывает иную причину недовольства. Marvel опубликовало «Человека-Паука» с темнокожим и латиноамериканским главным героем, «Тора» – с женщиной, «Железного Человека» – с темнокожей женщиной, «Капитана Америка» – с темнокожим главным героем, «Росомаху» – с женщиной, в «Халке» главным героем был американец азиатского происхождения, а затем героиня-женщина, «Соколиный Глаз» – с женщиной. Была еще целая стопка комиксов по «Людям Икс», которые, по общему признанию, выглядели так, словно их бросили на произвол судьбы. В то же время Питер Паркер, бывший Тор, Тони Старк, Стив Роджерс, Клинт Бартон, Бен Гримм, Джонни Шторм и Логан появлялись *в примерно таком же количестве комиксов, как и раньше*

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.