

Визуальный текст: структура и особенности организации

УДК 821(73)-7

Сюжетная структура американского комикса 1960–1970-х годов

Екатерина М. Мохова

*Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия, horrendous.hedgehog@gmail.com*

Аннотация. Американский супергеройский комикс на протяжении всей своей истории (со времени появления Супермена в 1938 г.) использовал стереотипные образы и повторяющиеся элементы сюжета. При этом часть выпусков с участием героев и злодеев можно схематически разложить на ограниченное число этапов, используемых для разрешения конфликта, подобно тому как в своем анализе волшебной сказки В.Я. Пропп представил сказочный сюжет в виде последовательности функций действующих лиц. В настоящей статье будут рассматриваться этапы развития сюжета супергеройского комикса (от начальной ситуации до победы героя), а также исключения и отступления от схемы. В качестве избранного для анализа периода выступает граница Серебряного и Бронзового веков комикса, а именно 1960–1970-е годы. В первой половине этого периода комикс был еще относительно статичен и неизменен, но к концу становятся очевидными трансформации, которые позже станут определять дальнейшие направления развития жанра.

Ключевые слова: комикс, супергерой, сюжетная структура, сказка, клиффхэнгер, Серебряный век комикса, Бронзовый век комикса, Комикс-Код

Для цитирования: Мохова Е.М. Сюжетная структура американского комикса 1960–1970-х годов // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2019. № 4. С. 142–156.

© Мохова Е.М., 2019

Plot structures of American comic books in the 1960–1970s

Ekaterina M. Mokhova

*Russian State University for the Humanities,
Moscow, Russia, horrendous.hedgehog@gmail.com*

Abstract. During all its history (since the debut of Superman in 1938), American superhero comics used stereotypical images and repeating elements while constructing the plot. Moreover, some of the stories about heroes and villains can be represented schematically as a limited number of stages used to resolve a conflict, not unlike V.Ya. Propp's analysis of a fairy tale representing a plot as a sequence of functions for characters. This article will cover the plot development stages of a superhero comic book (from the initial situation to the victory of a hero), and some exceptions and deviations from the scheme as well. The frontier of the Silver and Bronze Ages of comics, precisely 1960–70s, was chosen as a time period for the analysis. During the first half of this period, comics were still relatively static and unvarying, but by the end of the period the transformations became more apparent, defining the directions for the future development of the genre.

Keywords: comic book, superhero, plot structure, fairy tale, cliffhanger, Silver Age of Comic Books, Bronze Age of Comic Books, Comics Code Authority

For citation: Mokhova EM. Plot structures of American comic books in the 1960–1970s. *RSUH/RGGU Bulletin. "Iterary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*. 2019;4:142–56.

Введение

Американский супергеройский комикс со времени своего появления (дебют Супермена в выпуске Action Comics № 1 за 1938 г.¹) прошел долгий путь эволюции и развития. За этот период значительно изменился не только визуальный компонент (стиль изображения героев), но и содержание. Персонажи и сюжеты историй соответствуют тому периоду, когда они были созданы, относясь к Золотому (1938–1954/56² гг.), Серебряному (1950–1970-е гг.),

¹ DC Database. [Электронный ресурс]. URL: https://dc.fandom.com/wiki/DC_Comics_Database (дата обращения 26 января 2019).

² 1954 г. – принятие Комикс-Кода, устанавливавшего жесткие ограничения для материалов, публикуемых издателями комиксов. 1956 г. – издательство DC вводит нового персонажа с именем Флэш – после Флэша Золотого века. В качестве точки раздела веков можно использовать любую дату.

Бронзовому (1970–1980-е гг.) или Современному (1980-е гг. – настоящее время) векам комикса соответственно. Можно раздробить историю супергероики и на более мелкие единицы, к примеру, выделить Атомный век для 1950-х годов, Темный век для 1986–1992 гг. и т. д. [1 с. 12–22].

В один из означенных периодов (Серебряный век), когда сюжет и рисунок комикса были в наибольшей степени зависимы от введенного в 1954 г. Комикс-Кода (Comic Code Authority), истории отличались наибольшей стереотипностью сюжетов, которая позже частично ушла из жанра. Разумеется, те же или сходные сюжетные схемы можно найти в выпусках и более раннего периода, и более позднего, но наиболее ярко они проявлялись в историях именно Серебряного века. Далее будет рассматриваться схема сюжета супергеройского комикса, ее особенности и случаи отступления от нее в жанре американской супергероики в период 1960–1970-х годов – конец Серебряного и начало Бронзового века.

«Супергеройская сказка»

В сюжетной канве супергеройского комикса, вне зависимости от периода, к которому комикс относится, можно выделить два независимых или же взаимосвязанных (что определяется содержанием конкретной истории) компонента. Это «супергеройская сказка», то есть приключенческая история о противостоянии героя и злодея, и некоторый биографический компонент, когда герой выступает либо в своей негероической ипостаси (без маски), либо носит маску, но не подвергается при этом серьезной опасности. Первый из означенных компонентов обладает достаточно стабильной структурой, второй же может не быть структурирован и представляет собой все многообразие ситуаций и эпизодов, в которых персонаж может принимать участие.

«Супергеройская сказка», таким образом, отличается от супергеройских рисованных историй в целом, подобно волшебной сказке, выделенной для анализа В.Я. Проппом и отличающейся от других текстов того же фольклорного жанра. Аналогично схеме Проппа (функции действующих лиц) [2 с. 29–60] структура комикса может быть представлена как некоторая последовательность этапов развития действия. При этом одни компоненты схемы будут повторяться с большей стабильностью, другие могут опускаться.

Следует отметить несходство финалов или же целей для персонажей сказки и комикса. Героя комикса отличает в данном случае «нестыжательство», то есть за свои действия («подвиг») он ничего не получает, в отличие от сказочного героя, который получает

деньги, вступает в брак, воцаряется и т. д. [2 с. 59]. Статус героя комикса никак не меняется после совершения им «подвига», он остается героем, ничего не теряя и не получая (стоит отметить, что для экранизации комиксов или для завершенной истории – графического романа – данное правило может не работать [3 р. 9–11]).

Основной сюжет в биографии героя (или злодея), который подходит под определение смены статуса, можно обозначить как «обретение исключительности». Это история о том, как персонаж стал супергероем или суперзлодеем. Исключительность здесь – более предпочтительный термин, чем суперсила, так как включает в себя как приобретение навыка (боевые искусства, овладение магией), так и изобретение (похищение) супероружия или костюма, трансформацию в результате облучения, мутации и др. Не все герои и злодеи владеют суперсилой или используют супертехнологии. Для некоторых персонажей исключительность заключается в искусном владении традиционным, холодным или огнестрельным, оружием.

Персонаж комикса, в отличие от героя волшебной сказки, должен не получить некоторое благо или объект, но восстановить до состояния покоя (нейтральной ситуации) систему, которая была нарушена (разрушена) в результате действий злодея. Если системе ничего не угрожает, опасность оказывается мнимой или же отсутствует как таковая, сюжета-сказки не будет, поскольку не будет «подвига», который представляет собой ответ героя на действия злодея.

В упрощенном виде схема сюжета супергеройского комикса будет выглядеть следующим образом: Покой (ноль) → Нарушение покоя (появление угрозы) → Победа (устранение угрозы) → Покой (ноль). Если представить сюжетную схему развернуто, она будет включать в себя следующие компоненты.

Начальная/нейтральная ситуация. Злодей еще не предпринял никаких действий (хотя мог начать подготовку к ним), герой не знает о существовании злодея или не ожидает от него удара. К примеру, Человек-паук находится в школе, когда вышедший из-под контроля ученый робот нападает на людей в том же здании³. В другом случае Паук патрулирует город, предаваясь собственным размышлениям, когда его внезапно атакует неизвестный противник⁴. Герой может находиться на работе, заниматься домашними делами или же выступать в супергеройской ипостаси, но при этом не встречать для себя серьезного противника. Это «обычный день» героя, он борется с преступностью постоянно, но не каждое такое столкновение может считаться «подвигом».

³ Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1964. № 8. 24 p.

⁴ Adventure Comics. DC Comics. 1973. № 428/I. 16+8 p.

Происшествие. Злодей делает свой ход, который может заключаться в каком угодно «публичном» действии. Иными словами, «разведка» (ср. выведывание для сказочного персонажа [2 с. 31–32]) инопланетных захватчиков, о которой никто на Земле не знает, происшествием не будет, но серия ограблений банков или ювелирных магазинов, напротив, относится к происшествию, хотя уровень угрозы здесь значительно меньший, чем в случае с пришельцем. Происшествие может не быть собственно осуществлением всего замысла злодея, и его действия не всегда исчерпываются только этим этапом. Происшествие чаще служит «первым шагом» антагониста к достижению цели. К примеру, Паразит грабит банк не ради обогащения, а чтобы привлечь внимание Супермена и атаковать героя⁵.

Сигнал. Основное назначение сигнала – информирование героя о действиях злодея, происшествии. Сигнал может быть новостным сообщением (газетная заметка, объявление по радио, телевизору), непосредственным обращением злодея к герою или к горожанам, землянам в целом (через СМИ). Один герой может вызвать другого или собрать команду, и тогда первый сигнал не будет таковым для всей команды, но слова одного героя послужат сигналом для других. Наконец, сигнал может отсутствовать, если герой сам находится на месте преступления или является объектом атаки. К примеру, для Зеленой Стрелы и Спиди сигналом послужила зеленая стрела в небе (аналогично бэт-сигналу для Бэтмена). В свою очередь, Марсианский Охотник в той же истории получает свой «сигнал» от упомянутых выше героев, когда они вызывают его, рассказывают о произошедшем (побег из тюрьмы преступников-инопланетян) и просят помощи⁶. Человек-паук случайно слышит в транспорте новости о бегстве из тюрьмы Шокера, после чего уже в маске отправляется на место происшествия⁷. Барри Аллен на работе (в полиции) узнает о серии ограблений, решает расследовать дело в качестве Флэша⁸.

Перемещение. Необходимость в элементе перемещения есть только в том случае, когда героя и злодея разделяет расстояние. Элемент будет отсутствовать, если герой сам подвергается атаке или находится близко от места происшествия. Как правило, этот элемент будет достаточно условным, и в истории ему не уделяется много внимания. Исключением будут более «реалистичные»

⁵ Action Comics. DC Comics. 1966. № 340/I. 14+10 p.

⁶ The Brave and the Bold. DC Comics. 1963. № 50. 25 p.

⁷ Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1969. № 72. 21 p.

⁸ The Flash. DC Comics. 1969. № 193. 23 p.

истории и герои. К примеру, у Человека-паука нет личного самолета, как у Людей Икс⁹, или суперскорости, как у Флэша, или возможности летать, как у Супермена и др., соответственно, если он оказывается предоставлен сам себе, то будет нуждаться в обыкновенных средствах перемещения. При этом персонаж должен сохранить свою личность, найти деньги и причину для внезапной поездки. Для того чтобы сразиться с Ящером, Человек-паук сумел уговорить редактора газеты, где герой подрабатывал фотографом, отправить его в нужную точку в профессиональном качестве¹⁰.

Поединок-проигрыш / предварительный поединок. Возможные исходы для этого этапа можно разделить на группы, в одной из которых побежден герой, а в другой – злодей, но при этом противостояние не заканчивается. Возможные варианты поражения героя: он ранен и/или без сознания (может считаться мертвым), он бежит (отступает), он взят в плен (или попадает под контроль злодея). К примеру, возродившийся в человеческом теле бог Кукулькан и его помощники легко отражают атаки Людей Икс, после чего злодей оставляет героев лежащими без сознания и покидает место сражения¹¹. Тор проигрывает поединок с гигантским роботом, сдается и соглашается на условия злодея (которому подчиняется робот), чтобы разрушение города было остановлено¹². Если герой не проигрывает, возможны следующие варианты: злодей бежит, и герой должен преследовать его, чтобы отправить за решетку, вернуть похищенную вещь и др.; герой побеждает одного из противников, но другой (другие) еще на свободе. Человек-паук отвлекается от поединка со злодеем (Smasher) для того, чтобы спасти от смерти двух гражданских. После герой понимает, что противник сбежал¹³. Тот же герой последовательно – в серии поединков – побеждает всех шестерых членов команды злодеев (Sinister Six) и освобождает заложниц¹⁴. Персонаж может симулировать проигрыш, если ему это выгодно. Железный Человек притворяется, что теряет сознание под действием отравляющего газа, чтобы проникнуть на секретную базу злодея и узнать его планы¹⁵.

⁹ Marvel Database [Электронный ресурс]. URL: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Database (дата обращения 26 января 2019).

¹⁰ Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1963. № 6. 22 p.

¹¹ X-Men. Marvel Comics. 1966. № 25. 20 p.; X-Men. Marvel Comics. 1966. № 26. 20 p.

¹² Journey into Mystery. Marvel Comics. 1964. № 101. 36 p.

¹³ Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1973. № 116. 21 p.

¹⁴ Amazing Spider-Man Annual. Marvel Comics. 1963. № 1. 26 p.

¹⁵ Iron Man. Marvel Comics. 1968. № 1. 17+3 p.

Подготовка к поединку (получение дополнительного средства). Этот компонент может отсутствовать или «сворачиваться» до быстрого обретения персонажем дополнительного средства в процессе поединка, если нет деления на проигрыш и выигрыш (и столкновение протагониста и антагониста в истории только одно). Для того чтобы победить Ящера, Человек-паук должен был достать противоядие, которое позволило герою вернуть монстру человеческий облик и таким образом перевести его из категории злодеев в нейтральные персонажи¹⁶.

Поединок-выигрыш. Герой одерживает победу над злодеем. Возможные исходы поединка: злодей без сознания, уничтожена его машина (к примеру, средство подчинения воли), злодей «расколдовывается», то есть теряет статус злодея (см. выше случай Ящера). Достаточно распространенный исход противостояния героя и злодея – мнимая смерть последнего. К примеру, Стергону удается сбежать от преследующего его Человека-паука, но в итоге злодей проваливается под лед и (предположительно) тонет. Капитан Америка успевает покинуть секретную базу злодея, в то время как последний (предположительно) гибнет при взрыве¹⁷. Выигранный поединок может быть заслугой не только героя, но и любого персонажа, который в данном случае выступает на его стороне. К примеру, Тору удается одержать победу над роботом благодаря тому, что персонажа, управлявшего машиной, ценой своей жизни сумел устранить один из противников того же супергероя – бандит (Sluggsy Sykes), который узнал, что следующей целью создателя робота (инопланетный ученый) будет уже захват страны¹⁸. Лиге справедливости помогает одержать верх над противником его же создание – андроид, который восстал против своего хозяина¹⁹.

Победа (ликвидация ущерба). Компонент может отсутствовать, и тогда история закончится на поединке-выигрыше. Победа необходима, если не весь ущерб, причиненный злодеем, может быть компенсирован тем, что антагонист выведен из строя. К примеру, если необходимо «расколдовывание» персонажей, попавших под воздействие злодея. Джонни Гром (злодей с Земли-1) сдается во время сражения с Обществом справедливости (герои с Земли-2) – этап поединка-выигрыша. Тот же персонаж ликвидирует причиненный ущерб, приказывая джинну вернуть всех персонажей в прежнее состояние (“I wish none of this had ever happened!”), вернуть героям их суперсилу, – этап победы, когда система окончательно

¹⁶ Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1977. № 166. 18 p.

¹⁷ Tales of Suspense. 1967. № 94/II. 12+10 p.

¹⁸ Thor. Marvel Comics. 1967. № 141/I. 16+5 p.

¹⁹ Justice League of America. 1970. № 84. 22 p.

возвращается в изначальное состояние «покоя»²⁰. Заключение злодея под стражу также может считаться победой, если воспринимать это как вид полного «обезвреживания» противника и стабилизации системы. К примеру, в конце выпуска сообщается, что пойманы были не только два суперзлодея (Капитан Холод и Тепловая Волна), которых победил Флэш на стадии поединка-выигрыша, но и все преступники, которым первый из двух антагонистов помог сбежать в начале истории²¹. Разумеется, не все виды ущерба могут быть устранены, к примеру, убийство или разрушения, но первый сюжет для Серебряного века комикса нехарактерен.

Клиффхэнгер – эпизод в конце выпуска, где история обрывается, не получая разрешения. Клиффхэнгером может быть критическая ситуация (угроза жизни персонажа), ожидание поединка или любой другой этап истории, который требует после себя продолжения для того, чтобы система вернулась в состояние покоя. К примеру, Общество справедливости выступает против злых двойников Лиги справедливости, неминуемо должно произойти столкновение – на этом выпуск оканчивается²².

Клиффхэнгер позволяет «растянуть» историю на почти неограниченное число выпусков. Иногда он может сближаться с интригой, ситуацией, которая получает объяснение в позднейших выпусках. Основное отличие клиффхэнгера от интриги – в объеме предоставляемой информации. Для клиффхэнгера информации недостаточно, чтобы привести систему в состояние покоя. Интрига представляет собой избыточную информацию. Угроза устранена, злодей пойман или временно обезврежен, но в выпуске появляется некоторое лицо или предмет, значение и роль которых не объясняются. При этом неясно, как их появление будет влиять на дальнейшую судьбу героев.

Схемы и примеры

Используя приведенные выше описания эпизодов, схематически можно представить сюжет комикса следующим образом (см. табл.). Представленные случаи не исчерпывают всего многообразия сюжетных схем «супергеройской сказки», но служат иллюстрацией основного механизма их построения.

²⁰ Justice League of America. 1965. № 38. 24 p.

²¹ The Flash. DC Comics. 1969. № 193. 23 p.

²² Justice League of America. 1965. № 37. 24 p.

Таблица

Сюжетная схема супергеройского комикса

Схема	Описание
НС + Пр. + [С] + [→] + Пп + Подг. (Доп.) + Пв + П	Происшествие следует после нейтральной ситуации. Характерно для историй, где агрессия направлена на героя (похищение и др.), в таком случае будет редуцирован сигнал, сливающийся с происшествием, и перемещение героя, который сам подвергся атаке.
Пр. + НС + С + → + Пп + Подг. (Доп.) + Пв + П	Происшествие следует до нейтральной ситуации. Герою требуется сигнал, чтобы узнать о действиях злодея. Характерно для историй, когда агрессия не направлена непосредственно на героя.
НС + Пр. + С + → + Пп + К + Подг. (Доп.) + Пв + П	Сложная структура с включением клиффхэнгера. Позволяет увеличить число поединков-проигрышей или предварительных поединков. Место клиффхэнгера нельзя назвать четко фиксированным, но логичное его расположение будет между состояниями покоя, то есть после происшествия и до поединка-выигрыша.
НС – начальная ситуация; Пр. – происшествие; С – сигнал; → – перемещение; Пп – поединок-проигрыш / предварительный поединок; Подг. (Доп.) – подготовка к поединку (обретение дополнительного средства); Пв – поединок-выигрыш; П – победа; К – клиффхэнгер; [] – элемент опущен	

Далее будут приведены примеры сюжетов комиксов с выделением компонентов схемы.

Пример 1. Барри Аллен (Флэш) выбран в качестве телохранителя и сопровождающего для посетившей город индийской принцессы. Капитан Холод (злодей) планирует похитить девушку (начальная ситуация). Барри собирается забрать из салона драгоценности, за которыми его отправила принцесса, но Капитан Холод атакует его, похищает драгоценности и скрывается, оглушив героя. (*Происшествие:* кража драгоценностей. *Сигнал* опущен, поскольку герой сам подвергается атаке злодея. *Поединок-проигрыш:* герой без сознания, злодей успешно совершает ограбление.) Капитан Холод похищает принцессу, используя маскировку (облик Барри Аллена). Флэш обнаруживает пропажу, когда его «принцесса» исчезает, оказавшись одной из иллюзий злодея. Флэш находит способ выследить преступника (“I can feel the cold vibrations still lingering in the air! By following them, I’ll soon catch up to him... and Ayesha!”) и бежит к месту будущего поединка, к спортивной арене.

(*Перемещение*: бег на суперскорости, которая является основной способностью героя.) Флэш и Капитан Холод сражаются, в результате чего герой побеждает и оглушает злодея. (*Поединок-выигрыш*: злодей без сознания.) Принцесса освобождена и предлагает Флэшу сопровождать ее на бал. (*Победа*: угроза нейтрализуется, ущерб в виде похищения девушки устранен.) Флэш исполняет просьбу принцессы, танцует с ней первый танец, после чего успевает в качестве Барри Аллена вернуться к своей роли сопровождающего Айрис Уэст, с которой помолвлен²³. Эпизод не имеет непосредственного отношения к противостоянию героя и злодея, относится к нейтральной ситуации или биографическому компоненту.

В случае «командного» выпуска, когда против одного злодея (или организованной группы типа Sinister Six, Fearsome Five, Rogues и др.) выступают несколько героев, а также когда один герой зовет на помощь другого (группу), сюжет будет дополнительно «растягиваться» за счет того, что для разных героев, если те находятся не вместе, необходимо собраться в одной точке (прибыть на место происшествия), и тогда в истории может быть несколько сигналов. Возможны также несколько поединков, когда герои разделяются и сражаются с разными противниками, представляющими группу (команду).

Пример 2. В городе появляется неизвестный героям, но потенциально опасный персонаж (Sunfire). (*Происшествие*: прибытие в город нового мутанта, планирующего атаку. Сюжет достаточно типичен для историй о Людах Икс, которым характерно некоторое «коллекционирование» новых мутантов: история такого типа строится вокруг появления нового потенциального союзника или противника.) Люди Икс (Зверь, Человек-лед и Ангел) находятся в штаб-квартире. Зверь засекает сигнал Церебро (суперкомпьютер, указывающий на появление поблизости мутантов), предупреждает товарищей о потенциальной угрозе, и трое персонажей отправляются на поиски нового мутанта. (*Начальная ситуация*: злодей готовится к атаке, герои не знают о его существовании. *Сигнал*: Церебро передает информацию о появлении нового мутанта.) Антагонист уничтожает памятник на площади, угрожает людям, слушавшим речь японского посла. Люди Икс выступают против Санфайра, тот ранит Зверя и скрывается. (*Предварительный поединок*: антагонист покидает место сражения, один из героев нейтрализован, остальные целы.) В штаб-квартире троица героев встречает других членов команды – Чудо-девушку и Циклопа, которые ранее отсутствовали. Между тем антагонист готовится к новой атаке, объяснена его причина ненависти к американцам: он мстит за

²³ The Flash. DC Comics. 1965. № 150/I. 12+12 p.

трагедию Хиросимы. Люди Икс (уже без Зверя) на летательном аппарате отправляются к месту нового поединка, следуя данным о местонахождении мутанта, полученным от того же Церебро. (*Сигнал* для Чудо-девушки и Циклопа. *Перемещение* для группы героев.) Отец Санфайра узнает о том, что его сын был виновен в нападении, состоявшемся ранее на площади. Томо, дядя Санфайра, чьим планом атака была изначально, убеждает племянника нанести новый удар. Люди Икс снова вступают в поединок с Санфайром. Антагонист выводит из строя Ангела и Человека-льда. Людей эвакуируют из здания, которое планировал атаковать Санфайр. Дядя Томо застрелил отца Санфайра, тот падает с балкона вниз и погибает. Санфайр убивает дядю, после чего прекращает свою атаку²⁴. (*Поединок-выигрыш*: хотя сами герои не принимают непосредственного участия в финале противостояния, когда гибнет отец персонажа, цель их сопротивления достигнута. Санфайр больше не представляет угрозы, он теряет статус злодея. Можно обозначить такой тип развития событий как переубеждение. *Победа*: спорный элемент, Санфайр перестает быть злодеем, но ущерб в виде убийства не может быть нейтрализован.)

В последующих примерах внимание будет сосредоточено преимущественно на использованных клиффхэнгерах, поскольку ни один из означенных выпусков не был «законченным».

Пример 3. Люди Икс попадают под гипнотическое воздействие злодея и становятся частью циркового шоу. Противник героев – Месмеро (мутант, создающий иллюзии). *Клиффхэнгер*: появление нового противника – Магнето (момент перед поединком)²⁵. Магнето переносит Людей Икс на свою базу внутри вулкана. Герои сражаются с ним и терпят поражение. *Клиффхэнгер*: герои побеждены (попадают в плен к злодею)²⁶. Герои освобождаются из своего заключения (парализующие кресла), нападают на Магнето. База Магнето внутри вулкана разрушена, злодей ранен, но ему удается сбежать. Группа Людей Икс разделяется, основная часть команды остается под землей (и «гибнет» в заливающей базу лаве), Чудо-девушка и Зверь выбирают на поверхность и падают без сил, их заметает снегом. *Клиффхэнгер*: угроза жизни персонажей, мнимая смерть персонажей²⁷. Чудо-девушка и Зверь выживают в снежной буре и возвращаются в штаб-квартиру Людей Икс, чтобы сообщить профессору Ксавьеру о гибели остальной команды. Между тем герои в действительности выживают, но оказываются в Дикой

²⁴ X-Men. Marvel Comics. № 64. 23 p.

²⁵ X-Men. Marvel Comics. № 111. 23 p.

²⁶ X-Men. Marvel Comics. № 112. 22 p.

²⁷ X-Men. Marvel Comics. № 113. 29 p.

Земле, избегают гибели при столкновении с местной фауной (птерозавры) и добираются до деревни, где последующие несколько дней восстанавливают силы. Когда одна из Людей Икс (Шторм) отделяется от группы и отправляется купаться, на нее нападает ранее считавшийся погибшим Карл Лайкос, более известный в качестве монстра-оборотня Саурана. Люди Икс прибегают на крик Шторм и находят ее без сознания в лапах Саурана, который угрожает героям расправой. *Клиффхэнгер*: момент перед поединком, а также мнимая смерть персонажа (Шторм)²⁸. Люди Икс сражаются с Саураном, им удается победить его, монстр превращается обратно в человека. Росوماха собирается убить противника, но его останавливает Ка-Зар. Все возвращаются в деревню. Лайкос объясняет, как ему удалось выжить, он и Ка-Зар рассказывают о новой угрозе в Дикой Земле, но Циклоп отказывает им в помощи, опасаясь, что в их отсутствие на штаб-квартиру Людей Икс может напасть Магнето. Когда Ка-Зар провожает героев к границе Дикой Земли, все видят снег, покрывающий землю, начинается снегопад: если герои не помогут Ка-Зару, Дикая Земля и ее обитатели (динозавры) погибнут от холода. *Клиффхэнгер*: критическая ситуация. Хотя непосредственно самим героям ничего не угрожает, Дикая Земля может замерзнуть. Очевидно, что героям не удастся избежать новой битвы²⁹. Люди Икс проникают в город – базу захватившего Дикую Землю Гаррока, антагониста и местного божества. Героям удается победить его, Гаррок падает в пропасть. Герои прощаются с Ка-Заром и Лайкосом (который решает остаться в Дикой Земле, где его способности менее опасны для окружающих), после чего отплывают от берегов Дикой Земли, чтобы почти сразу оказаться посреди бушующего шторма. *Клиффхэнгер*: опасная ситуация. Видимого противника перед персонажами нет, однако буря вводит персонажей в следующую историю, где злодей, управляя силами природы, грозил затопить острова Японии³⁰.

Исключения

Как уже было сказано выше, не все истории о супергероях являются «супергеройской сказкой» и подчиняются означенной схеме. К примеру, история одного из выпусков строится вокруг того факта, что Человек-паук теряет память (в результате противостояния с Доктором Осьминогом) и пытается узнать, кто он такой,

²⁸ X-Men. Marvel Comics. № 114. 29 p.

²⁹ X-Men. Marvel Comics. № 115. 29 p.

³⁰ X-Men. Marvel Comics. № 116. 29 p.

бесцельно путешествуя по городу. Его столкновение с Ка-Заром в выпуске – следствие оговора и непонимания, оба персонажа являются героями, а не злодеями³¹. Угроза для Паука здесь представлена в большей степени в реальной возможности для других персонажей раскрыть его личность (на этом построена часть сюжетов о приключениях Флэша, Супермена, Супергерл и др., когда их противники не нарушают закон, но представляют опасность для тайны личности персонажей). В одном из выпусков, где состоялся поединок между Человеком-пауком и Человеком-факелом, цель Паука была – спровоцировать противника на драку (“Just wanted to see what you can do!”), при этом всерьез вредить друг другу герои не хотели³².

Возможны и обратные случаи, когда приключенческая история следует означенной выше схеме, но при этом супергерои в ней не участвуют.

Персонажи Лесли и Элис возвращаются на машине с вечеринки (начальная ситуация). Они становятся свидетелями падения в лес светящегося объекта (происшествие). Через несколько дней Элис сообщает Лесли об исчезновении деревьев и объектов из того же материала (сигнал). Лесли на машине отправляется в лес, на место падения неизвестного существа (перемещение), обнаруживает там деревянного монстра, который создает собственное тело, втягивая в себя деревянные предметы. Лесли отступает к городку и предупреждает шерифа об опасности. Монстр (Грут) направляется к городку и угрожает людям тем, что похитит все поселение и унесет на свою планету для экспериментов. Люди бессильны остановить его. Лесли бросает монстру вызов (“...I alone promise to destroy you before you can take our town!”) и сбегает прежде, чем тот успевает поймать его (поединок-проигрыш). Лесли работает в своей лаборатории над средством, которое остановит монстра (дополнительное средство / подготовка к поединку). Лесли подкрадывается к монстру ночью и пускает в ход свое оружие. К восходу монстр гибнет (поединок-выигрыш). Лесли раскрывает свой секрет – в своей лаборатории он вырастил термитов, которые и убили монстра изнутри³³. Сюжет истории напоминает «Войну миров» Г. Уэллса, при этом достаточно несложно разложить комикс на компоненты схемы.

Можно сделать вывод о том, что необходимое условие для соблюдения схемы супергеройского комикса – ролевые соответствия (наличие противостояния-«диалога» антагониста и главного героя-протагониста). Если главный герой – обычный человек,

³¹ Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1968. № 57. 20 p.

³² Amazing Spider-Man. Marvel Comics. 1964. № 8/II. 24 p.

³³ Tales to Astonish. Atlas Comics. 1960. № 13/I. 7+6+5+5 p.

но супергерой в тексте также присутствует, то последний может принять на себя функцию некоторого волшебного помощника, который появляется (прилетает) и спасает персонажа, оказавшегося в критической ситуации. Это обычная роль Супермена для приключенческих историй о Лоис Лейн или Джимми Олсене. Эту же роль выполняет в своем дебютном выпуске Черная Орхидея, максимально «сведенная» к уровню помощника, поскольку неизвестны ее имя, настоящее лицо и любые другие характеристики, которые делали бы ее человеком, а не маской-помощником. Главным героем истории представлен Кен Рэнсом, попадающий в руки преступников во время проведения расследования. Поединок (рукопашная схватка с бандитами), плен, угроза жизни, критическая ситуация – все эти эпизоды будут относиться только к нему (аналогично случаю с Лесли выше), сама же супергероиня (Черная Орхидея) при этом никакой опасности не подвергается³⁴.

Заключение

Американский супергеройский комикс в настоящее время представлен широким разнообразием рисованных историй различного объема, тематики, стилистики и читательской аудитории. Между тем супергероика продолжает использовать некоторые универсальные схемы, по которым строятся сюжеты. Наибольшей степенью «клишированности» рисованные истории о супергероях отличались в Серебряный век комикса, когда Комикс-Код ограничивал возможности издателей, и комиксы при всем своем многообразии носили больше всего черт сходства не только относительно однотипности изображения персонажей и их суперспособностей, но и в сюжетной структуре.

Структура сюжета супергеройского комикса может быть представлена в виде схемы: начальная ситуация + происшествие + сигнал + перемещение + поединок-проигрыш + подготовка к поединку + поединок-выигрыш + победа. Подобная схема, даже в том случае, если некоторые компоненты (к примеру, сигнал, перемещение) будут опущены, позволяет привести нарушенное действиями антагониста равновесие к изначальной нейтральной ситуации, условному «нулю». Включение клиффхэнгера дает возможность «растянуть» сюжет о противостоянии с антагонистом на почти неограниченное число выпусков.

Основным условием для соблюдения схемы является нали-

³⁴ Adventure Comics. DC Comics. 1973. № 428/I. 16+8 p.

чие ролей антагониста и протагониста, факт нарушения равновесия, то есть действие злодея, которое встречает ответное противодействие героя. Отсутствие злого умысла и нарушения состояния «нуля» – поединок между героями из-за непонимания, шуточное противостояние или отсутствие противостояния как такового – приводит к отсутствию ключевого компонента схемы и исключает возможность «супергеройской сказки». Степень универсальности означенной схемы и ее применимость в работе с другими жанрами массовой культуры, к примеру, кинематографом, остается перспективной сферой для дальнейшего изучения.

Литература

1. Волков А.В., Кутузов К.С. Тайная история комиксов. М.: АСТ, 2017. 336 с.
2. Пропп В.Я. Морфология сказки. М.: Наука, 1969. 168 с.
3. Wesley C. Van de Water The Bat and the Spider: A Folkloristic Analysis of Comic Book Narratives. Thesis for the degree of Master of Arts [Электронный ресурс]. Utah State University. Logan, Utah, 2016. 123 p. URL: <https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5940&context=etd> (дата обращения 30 марта 2019).

References

1. Volkov AV., Kutuzov KS. The secret history of comic books. Moscow: AST Publ.; 2017. 336 p. (In Russ.)
2. Propp VYa. Morphology of the folktale. Moscow: Nauka Publ.; 1969. 168 p. (In Russ.)
3. Wesley C. Van de Water The Bat and the Spider: A Folkloristic Analysis of Comic Book Narratives. Thesis for the degree of Master of Arts [Internet]. Utah State University. Logan, Utah, 2016. 123 p. URL: <https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5940&context=etd> [data obrashcheniya 30 March 2019].

Информация об авторе

Екатерина М. Мохова, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Россия, Москва, Миусская пл., 6; horrendous.hedgehog@gmail.com

Information about the author

Ekaterina M. Mokhova, postgraduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya sq., Moscow, Russia, 125993; horrendous.hedgehog@gmail.com