

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Мир меняется, пора и нам измениться».

Стервятник, «Человек-паук: Возвращение домой»



Почему мы должны изучать киновселенную Marvel

За пять лет преподавательской деятельности я нередко предупреждал студентов от сотрудничества с теми, кто говорит: «Я собираюсь сделать нечто вроде Marvel, давай со мной». Среди таких действительно много пустозвонов. Хотя я и сам изучаю киновселенную Marvel¹, да еще и лекции о ней читаю.

В этом совете, если разобраться, скрыты два послания. Первое — остерегайтесь тех, кто пытается нажиться на блеске и славе громких франшиз. Второе — даже если слова звучат из уст преподавателя, не принимайте их на веру слепо — сомневайтесь, анализируйте и вырабатывайте собственное мнение. Но все же, друзья, прошу вас, будьте настороже, если кто-то говорит вам: «Я собираюсь сделать нечто вроде Marvel».

¹ Вымышленная вселенная и медиафраншиза, объединяющая фильмы, сериалы и анимацию студии Marvel, созданные на основе супергеройских комиксов Marvel Comics. Мир, в котором сюжетные линии, персонажи и события отдельных произведений взаимосвязаны и существуют в едином пространстве. — *Здесь и далее, если не указано иное, — примеч. автора.*

Вселенная Marvel устроена так, что ее почти невозможно повторить. Если попытаться разобраться в том, почему большинство проектов в ней исполнены на действительно высоком уровне, то мы неизбежно затронем историю самой франшизы. А она возводится на прочном фундаменте из множества самых разных произведений, выпущенных Marvel за все время ее существования. И именно этот фундамент создает разрыв, который новичкам чрезвычайно трудно преодолеть.

Большинство творческих экспериментов вырастают из тем и идей, которые уже не раз были опробованы внутри франшизы. В мире искусства материал похож на кубики LEGO: чем больше у тебя деталей — по количеству и по форме, — тем масштабнее и поразительнее итоговый результат. Так же и здесь: чем богаче набор исходных материалов, тем разнообразнее и интереснее истории получаются. Комиксы, анимация, игры — за десятилетия Marvel накопила неисчерпаемое множество таких блоков.

Marvel задействует все, что когда-либо получало хороший отклик у публики в прошлых проектах, а неудачное переосмысляет и доводит до приемлемого уровня, превращая в новые рабочие идеи. Более того, оригинальные элементы, впервые появившиеся в самой киновселенной и получившие позитивную реакцию, затем активно используются в других продуктах франшизы. Такой подход позволяет создать мощный самоподдерживающийся цикл.

Эта циклическая система приносит пользу не только текущим проектам: она помогает заново открывать старые произведения и наполнять их новыми идеями. Одновременно с этим механизм служит своего рода инвестицией в будущее — повышая качество тех работ, которые еще только предстоит создать.

Эксперименты, предпринятые Marvel в прошлом, находят иное прочтение в нынешней вселенной и становятся основой будущего франшизы. Эта система, безусловно, одно из сильнейших преимуществ киновселенной.

И в то же время источник полезных знаний для молодых специалистов. Создать за короткий срок такую же историю, которая строилась десятилетиями, невозможно — но из проб и ошибок Marvel можно извлечь бесценный опыт.

Помимо прочего, существует множество причин познакомиться с продуктами Marvel. Прежде всего — то, что большинство современных зрителей так или иначе знакомы с этой киновселенной. Мы живем в эпоху переизбытка разного рода медиаресурсов. Контента стало так много, что человек одновременно потребляет фильмы, сериалы, вебтуны, веб-романы и игры. Даже если говорить только о видео, зрители перемещаются между десятками платформ — от телевидения и кино-театров до стриминговых сервисов. А если добавить сюда короткоформатные ролики, то и 24 часов в сутках не хватит, чтобы посмотреть все. Но, несмотря на переизбыток контента, Marvel остается одним из главных символов нашей эпохи. А значит, чтобы понимать современность и создавать контент, созвучный времени, нам необходимо погрузиться в изучение их киновселенной.

Дело не только в том, что франшиза добилась грандиозных кассовых успехов. Киновселенная Marvel — одно из немногих явлений, сформировавших общий культурный пласт нашего времени. Мое поколение выросло на телевизионных передачах — мы все смотрели одни и те же шоу, пели заставки из «Король-колдун Гранзорт»¹ и «Сейлор Мун». Произведения,

¹ Японский аниме-сериал 1990-х годов. — *Примеч. ред.*

которые становятся для зрителей таким универсальным кодом, заслуживают детального изучения хотя бы потому, что каждый без труда понимает, о чем идет речь.

Однако у молодых творцов нынешнего поколения общих воспоминаний гораздо меньше. Как я писал выше, сегодня контента слишком много, как и источников его получения, поэтому почти не осталось произведений, которые, как телевизор или радио в моем детстве, смотрела бы вся страна без исключения. И у меня, и у многих моих знакомых есть одна или несколько подписок на стриминговые сервисы. Но даже при этом у нас совершенно разные вкусы — каждый смотрит свое и часто не знает, о чем говорят другие. Такое расхождение вполне отвечает духу времени.

И все же — будь то в Америке, Европе или Корее — новые фильмы Marvel выходят повсюду. И дети, и взрослые знают, кто такие Железный Человек и Капитан Америка. Даже в эпоху, когда медиа стало больше, чем когда-либо, Marvel остается редким примером контента, который видели и любят все. Этот феномен приводит к образованию универсального культурного кода и одновременно диктует тренды для всей индустрии.

На площадке, где собираются тысячи людей, невозможно говорить историями, понятными лишь тебе одному. Реальность, в которой мы живем, такова, что многие современные абитуриенты даже не держали в руках книг о Гарри Поттере. Поэтому сейчас, как никогда прежде, важно изучать и осмыслять произведения, которые объединяют людей независимо от страны, возраста или пола — такие как фильмы Marvel, анимация студий Ghibli и Pixar, — то есть те, что формируют общий культурный язык.

Теперь перейдем к главной причине, по которой стоит изучать работы киновселенной Marvel, — это чертовски

интересно. От комедийно-авантюрного духа «Тора: Рагнарёк» и величественно-изысканных образов «Черной Пантеры» до грандиозной развязки «Мстителей: Финал» — почти каждое произведение киновселенной Marvel (КВМ) не только держит в напряжении, но и делится профессиональными секретами, которые необходимы каждому творцу. Игнорировать такой живой учебник — просто преступление.

В наше время начинать изучение сторителлинга с «Поэтики» Аристотеля или «Царя Эдипа» Софокла, конечно, можно — но вовсе не обязательно. Классические произведения, которые непременно стоит прочитать каждому автору, есть смысл оставить на потом — когда появится интерес к обучению и пониманию эпохи. Более того, в какой-то степени такой порядок будет даже эффективнее.

С момента выхода «Железного Человека» в 2008 году Marvel выдает успешные фильмы с такой частотой, какая не снилась ни одной другой медиафраншизе в мире. Это беспрецедентный случай в истории культуры, из которого можно извлечь множество бесценных уроков. И я искренне надеюсь, что эта книга поможет вам открыть и усвоить хотя бы некоторые из них.



Для чего нужна эта книга

Цель этой книги — проанализировать произведения киновселенной Marvel с точки зрения супергеройского, коммерческого и массового кино, а также систематизировать творческие приемы, лежащие в их основе.

Сегодня, когда КВМ прочно закрепились как часть культурного кода, уже почти никто не называет фильмы про супергероев «наивными». Однако еще в конце XX — начале XXI века подобные высказывания звучали нередко. И все же, даже если следовать такой логике и считать супергеройское кино «детским» жанром, в этом нет ничего плохого. Такое определение нельзя воспринимать как оскорбление.

То, что фильм могут смотреть дети, означает, что он обладает доступным для всех содержанием и построен на интуитивно понятных приемах повествования. А «наивность» жанра — лишь признак того, что он обращается к универсальным темам и первичным человеческим конфликтам. Эти две характеристики обязательны для любого крупного проекта франшизы, понятного людям разной культуры и разного возраста.

Произведения КВМ — это коммерческие фильмы про супергероев, направленные на широкую аудиторию. Именно поэтому в рамках жанра супергеройского кино Marvel создает истории, которые не только приносят успех с точки зрения прибыли, но и находят отклик у широкой аудитории.

Хотя студия работает в довольно узком жанре, она не ограничивается небольшим кругом поклонников, а, напротив, стремится создавать произведения, охватывающие больше стран и более широкий возрастной спектр зрителей.

Для преданных поклонников супергеройских вселенных такой подход может показаться немного обидным. Однако, с другой стороны, именно киновселенная Marvel сумела преобразовать достижения нишевых и экспериментальных проектов в коммерчески успешные и по-настоящему массовые произведения. Более того, благодаря этому успеху она создает

условия, при которых могут появляться еще более смелые и экспериментальные работы.

Кроме того, в данной книге рассматриваются не все произведения Marvel, а преимущественно фильмы их киновселенной. Мир Marvel и мир киновселенной Marvel невероятно обширны. Помимо длинной истории издательства Marvel Comics, выпускавшего оригинальные комиксы, существуют и многочисленные экранизации — совместные сериалы Marvel Studios и Netflix, объединенные вокруг проекта «Защитники», сериалы Disney+ во главе с «Ванда/Вижн», а также телесериал «Агенты “Щ.И.Т.”», вышедший на канале ABC. Если попытаться охватить все эти материалы, включая игры, комиксы и романы, созданные к каждому новому фильму, книга рискует превратиться в каталог произведений.

Поэтому здесь мы уделим внимание именно фильмам КВМ, прежде всего входящим в «Сагу Бесконечности»¹. Эти картины стали своего рода общим культурным языком, понятным широкой аудитории: их сюжеты легко вспомнить, а примеры из них удобны для анализа принципов, лежащих в основе успешного сторителлинга Marvel.

Вместо того чтобы повторять прописные истины из сотен других книг по сценарному мастерству, я сфокусировался на главном: на уникальной ДНК проектов Marvel. Мы разберем те приемы и творческие ходы, которые стали визитной карточкой киновселенной и которые вы не найдете в обычных учебниках.

¹ «Сага Бесконечности» — это сага, в центре которой находятся Камни Бесконечности, таинственные артефакты, воплощающие суть вселенной в КВМ. К этой хронике относятся 23 фильма, начиная с «Железного Человека» (2008) и заканчивая «Человеком-пауком: Вдали от дома» (2019). Полный список фильмов, охватываемых в книге, приведен в соответствующем разделе в конце издания.

Разумеется, это не значит, что книга полностью оторвана от привычных принципов повествования: ведь одно из главных достоинств КВМ как раз в том, что она уверенно и последовательно воплощает фундаментальные законы сторителлинга.

A detailed line drawing of a city street scene. The perspective is from a low angle, looking down a street lined with tall, modern buildings. The buildings have various architectural details, including windows, balconies, and structural elements. In the foreground, several cars are visible on the street, including a white car on the left and a white van in the center. The drawing is done in a sketchy, expressive style with fine lines and some shading to create depth and texture. The overall atmosphere is that of a busy, urban environment.

«Я – Железный Человек».

Тони Старк, «Железный Человек»

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ





Отличия Marvel и DC

Прежде чем приступить к подробному анализу супергероев киновселенной Marvel, беголо рассмотрим, чем же различаются персонажи Marvel и DC¹. Грубо говоря, если в произведениях DC показываются терзания героев, то Marvel рассказывает о росте и развитии личности. Разумеется, эта формула применима не ко всем произведениям без исключения, но если акцентировать внимание на ключевых персонажах каждой франшизы, то можно выявить довольно любопытные различия.

Если речь идет о трех центральных супергероях DC, большинство без раздумий назовут Супермена, Бэтмена и Чудо-женщину. В то время как локомотивом становления киновселенной Marvel, безусловно, стали Железный Человек, Капитан Америка и Тор. Сравним характеры ключевых персонажей каждой франшизы.

Кларк Кент, Брюс Уэйн и Диана Принс — это социальные маски, которые носят Супермен, Бэтмен и Чудо-женщина, чтобы интегрироваться в общество. Несмотря на наличие суперспособностей, каждый из этих героев наблюдает за людьми в роли

¹ DC Comics — медиафраншиза, выпускающая фильмы, сериалы, анимационные фильмы и игры по мотивам комиксов. Наряду с Marvel Comics является ведущим игроком в индустрии американских супергеройских комиксов. Среди ее самых известных супергероев — Супермен, Бэтмен, Чудо-женщина, Зеленый Фонарь, Аквамен и Флэш.

обычного человека. А Тони Старк, Стив Роджерс и Тор, напротив, не скрывают своей истинной сущности: они обретают сверхспособности в процессе развития личности и становления полноценными членами общества.

Весьма занятное различие. Для Супермена, Бэтмена и Чудо-женщины их сверхчеловеческая сущность важнее личной идентичности, тогда как для Тони Старка, Стива Роджерса и Тора первостепенной остается именно человеческая индивидуальность, а статус супергероя — на втором месте.

Конечно, найдутся и те, кто возразит: «Но ведь Брюс Уэйн — обычный землянин, а Тор — сын короля из Асгарда, обители богов». Однако Бэтмен воспринимает мир людей с точки зрения сверхчеловека — как Супермен или Чудо-женщина. Тор же, напротив, способен действовать столь же эмоционально и по-человечески, как Тони Старк или Стив Роджерс, а порой и в большей степени.

С этим трудно поспорить. Парадоксально, но Бэтмен — человек, стоящий в одном ряду с богами, а Тор — бог, наделенный человеческими чертами.

В конечном счете все упирается в то, на чем персонажи строят свою идентичность. Если супергероика DC основана на дихотомии «родился сверхчеловеком и старается раствориться в толпе» и «родился человеком и борется за становление сверхчеловеком», то трио КВМ существует в другой парадигме. Их истории — о том, какие усилия нужно приложить, чтобы стать сверхчеловеком, и какие поступки совершать, чтобы сохранить это право. Истории о стремлении к человеческому и истории о стремлении превзойти человеческое по своей сути не могут быть одинаковыми.

Это различие закономерно отражается и на построении самих историй. Первые ближе по своей структуре к мифам или

греческим трагедиям, тогда как вторые напоминают комедийные сериалы или ситкомы. По этой причине супергерои DC выглядят более классическими и театральными. И, возможно, именно поэтому многие по сей день считают лучшей экранизацией «Бэтмена» серию фильмов Тима Бёртона: там таинственная атмосфера героя создавалась не за счет реалистичной компьютерной графики, а благодаря театральным декорациям, костюмам и подчеркнута выразительным движениям, которые лишь усиливали мистический ореол героя.

Как уже не раз подчеркивалось, это разделение нельзя считать ни строгим, ни абсолютным. Но, создавая своего супергероя, стоит задуматься: будет ли он принадлежать к типу Супермена, Бэтмена и Чудо-женщины — то есть божественного существа, которое заботится о людях, или же к типу Тони Старка, Стива Роджерса и Тора — персонажа, который стремится превзойти себя и стать чем-то бóльшим. Если обращаться к таким образам во время работы над героями, это может принести вам несколько оригинальных идей.



Суперспособности

С чего начинается создание супергероя? Ответов может быть множество, но чаще всего авторы уделяют внимание имени, образу и суперспособностям. Начнем с последнего — с того, как задаются и выстраиваются суперсилы персонажа.

Суперсилы можно разделить на три основные категории: использование физических возможностей, инструментов и знаний. При этом важно понимать, что нет нужды строго

ограничивать героя только одной из этих категорий. Так, например, способности Тора сочетают в себе все три аспекта: он обладает мощным телом, присущим асгардцам, владеет молотом Мьёльниром и располагает определенными магическими знаниями. Используя науку, Человек-муравей открывает частицы Пима и создает технологию, которая позволяет ему свободно менять размеры собственного тела, что также объединяет в себе физический, инструментальный и интеллектуальный аспекты.

Физические способности супергероев можно разделить на три типа. Первый — это просто сверхсила или сверхловкость, как у Капитана Америки или Черной Пантеры. Второй — это случаи, когда тело героя обладает свойствами животных, растений или природных явлений: ловкость Человека-паука или древесная оболочка Грута. И третий — появление принципиально новых функций организма: телепатия Мантис или телекинез Космо. Интенсивность таких суперсил напрямую зависит от психического состояния героя или от воздействия химических веществ.

Также герои делятся на три подтипа по свойствам используемых ими инструментов. Первый подтип — это герои, опирающиеся на высокотехнологичное снаряжение. Например, Воитель, облаченный в боевой механический костюм, или Ракета, использующий оружие, которое он сам и усовершенствовал. Второй подтип — те, кто владеет холодным оружием¹, как Соколиный Глаз — луком или Гамора — мечом. И, наконец, третий подтип — герои, управляющие магическими артефактами, вроде Доктора Стрэнджа с его Глазом Агамотто, способным управлять временем,

¹ К холодному оружию относятся виды вооружения, не использующие огневую мощь или взрывчатые вещества, — мечи, луки, копья, дубины и т. д.