

*Н.А. Цыркун*

*кандидат философских наук,*

*старший научный сотрудник, зав. Отделом современного экранного искусства*

*НИИ киноискусства – ВГИК*

[tsyrkun@mail.ru](mailto:tsyrkun@mail.ru)

## КОМИКС И КИНЕМАТОГРАФ: ОБЩИЙ ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОД

В статье рассматривается комикс как одна из составляющих «генетического кода» кинематографа; его особенности как секвенциального искусства и как средства массовой коммуникации, естественным образом приводящие к симбиозу видов искусств, о котором писал С. Эйзенштейн. Также прослеживается становление кинокомикса и его место в контексте раннего кино и аттракционное кино как оживший комикс; рецепция и инновационная роль комикса как художественного и социального феномена в процессе коммуникации и адаптации человека к среде.

Phenomenon of comics as a subcomponent of the cinema's 'genetic code' is considered; its peculiarities as sequential art and mass media terminating in symbiosis of arts, according to Sergei Eisenstein. Also formation of movie comics, as well as its position in the early cinema context, and attraction cinema as comics revived are treated; reception and innovative role of comics being both artistic and social phenomenon in the process of communication and adjustment are distinguished.

**Ключевые слова:** комикс, секвенциальное искусство, массовая коммуникация, нарратив, рецепция

**Keywords:** comics, sequential art, narration, mass communication, reception

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

За последние десятилетия осмысление комикса как художественного и социокультурного феномена развернулось в разветвленную систему. Одним из существенных результатов исследований стал общепризнанный вывод о том, что комикс – больше, чем отдельный жанр. Крупнейший исследователь и практик графического комикса Уилл Эйснер ввел для его понимания понятие «секвенциального искусства». В трактовке Эйснера, комикс – это серия статичных образов, организованных в определенную последовательность с целью рассказать историю и/или для выражения эмоций и мыслей. По определению МакКлауда, комикс – это «Соположенные в определенной последовательности рисованные или иные образы, предназначенные для передачи информации и/или производства эстетического отклика зрителя»<sup>1</sup>; это средство выражения – как кино или проза, – которое может передавать богатство идей и эмоций, обнимающее все жанры. Соответственно, в форме комикса можно создавать детективы, научно-фантастические романы, автобиографии и даже сюрреалистические фантазии. При этом рассказываемые истории могут изобиловать словами или быть совсем бессловесными, растянутыми в продолжениях или ограниченных одной подачей, забавными или трагическими, цветными или черно-белыми.

Несмотря на внимание к комиксу в научных кругах, до сих пор не изжито представление о нем

как о явлении исключительно массовой культуры, как низовом жанре и достоянии детской, подростковой либо интеллектуально недостаточно развитой аудитории. Графические комиксы, появившиеся на страницах американских газет, которыми владели магнаты Уильям Рэндольф Херст и Джозеф Пулитцер в конце 1880-х годов, сразу стали мишенью критики. Уже в 1906 году журнал «Atlantic Monthly» отозвался о них как о «национальном позоре», а в 1909 году издание для женщин «Ladies Home Journal» заклеямило их как «преступление против американских детей». Моральная сторона дела в действительности была не самым главным, что ожесточало критиков, тем более что сюжеты ранних комиксов «Желтый малыш» («Yellow Kid») и «Чокнутый котяра» («Krazy Kat») были абсолютно невинными. Критиков, как профессиональных литературных работников, волновало то, против чего они ополчались, увидев зло и в появлении нового развлечения – синематографа, тоже считавшегося низовым, балаганным развлечением. Как отмечают Джит Хиэр и Кент Уорсестер в предисловии к сборнику «Обсуждая комиксы: литераторы о популярном средстве массовой коммуникации», для этих критиков-логоцентристов комиксы были синдромом чуть ли не конца цивилизации. Они усматривали здесь приоритет визуальной информации перед освященной традицией книжно-словесной; усиление в США и Канаде позиций «внесистемных» иммигрантских субкультур, подрывающих устои англо-саксонской культуры; порчу нормативного языка за счет внедрения слэнга и грамматических нарушений<sup>2</sup>.

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

Эти пузыри-филактеры Ауткот заимствовал из американских политических карикатур конца XVIII века, а в Европе они были в ходу еще в XVI веке. Нечто похожее обнаруживается и в гораздо более далеком прошлом – в рисунках майя, относящихся к 600-м – 900-м годам. Краткие тексты к картинкам, уже по необходимости (из-за отсутствия места) усеченные, в спеллинге по принципу «как слышится, так и пишется», передавали непринужденную живость и неправильность бытовой речи нью-йоркских окраин, заселенных иммигрантами со всех концов света, окрашивавшими английский язык своими фонетическими особенностями, одновременно делая эти тексты понятными, узнаваемыми для малограмотной аудитории. (Также немое кино с выразительным пластическим языком гэгов и трюков было понятно вчерашним иммигрантам, расширяя круг кинозрителей).

В результате получалось нечто родственное народному ярмарочному искусству, создавались морфологические симбиозы, соединялось логически несоединимое, рождались новые словомонстры с комическим эффектом. «Krazy Kat» («Чокнутый котяра») – так называет этого персонажа мышшь Игнац, описывающий кота. В этой ситуации трудно не узнать характеристику малознамого соседа, не внушающего доверия, а скорее вселяющего тревогу. Искажением его имени мышшь как бы «приземляет» своего «оппонента», символически уменьшая его враждебный потенциал. В основе языка героев этого комикса – так называемый Йет, новоорлеанский диалект, родившийся из смеси

<sup>2</sup> Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium. Ed. by Jeet Heer and Kent Worcester New Orleans: University of Mississippi Press, 2004. P. ix, xiv.

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

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

Херриман играл с пространством, покрывая страницы причудливо размещенными на них рисунками, встраивал действие в сюрреалистически преобразенный ландшафт его родной Аризоны. Изобразительная традиция со времен картушей Древнего Египта выработала в качестве канона геометрическую форму картины, символизирующую четыре элемента, то есть четыре стихии: землю, воду, огонь и воздух. Эту форму – сначала квадратную, затем прямоугольную – унаследовал экранный кадр, и она же использовалась в комиксах. Комикс изначально представлял собой линейку кадров (comics strip), логическое развитие содержания, подобное складыванию слов из букв и предложений из слов в процессе чтения, «свитком», что роднит его с кинематографом как искусством «движущихся картинок». Херриман нарушил традиционную линейность, располагая отдельные «кадры» на странице в свободном, причудливом порядке: рисунки как бы перекрывают один другой, напластовываются друг на друга, отражая таким образом хаотичное движение действия или сумятицу в ходе мыслей персонажа.

Уилл Эйснер классифицировал функции границ панели-планшета, указывая, что граница – это элемент невербального языка секвенциального искусства. Например, прямоугольная панель с четкими углами, как правило, подразумевает, что помещенные на нее действия происходят в настоящем времени; флэшбэк часто обозначается изменением линии – она может быть волнистой или зубчатой; отсутствие окаймляющей сюжет контурной линии вообще означает неограниченное пространство, невидимые, но подразумеваемые территории<sup>3</sup>. Можно добавить, что теперь используются также круглые или овальные кадры-картуши, которые имитируют взгляд на изображенный предмет через окно, щель в двери, бинокль, дуло пистолета (как в титрах Мориса Биндера к первым фильмам бондианы) и т.д., или выводят изображение в некий иной мир – онирическую реальность (реальность сновидений), во вселенную мечты или воспоминаний, то есть добавляют к чисто информационной рациональной картине чувственные элементы. Херриман предвосхитил появление в истории комикса графических романов, а в кинематографе – полиэкрана. При этом вольное нарушение им привычной канонической формы усложняло восприятие, а, значит, – требовало умственного напряжения, бросало читателю вызов. Неслучайно инновационный характер экспериментов Херримана, требовавший от читателя встречной работы мысли, предвосхитивший цитатно-игровую эстетику, характерную для постмодернизма, привлек к творчеству Херримана и к жанру в целом, который он представлял, особое внимание интеллектуалов.

«Krazy Kat» оказался не обойденным вниманием С.М. Эйзенштейна, включившего его в свою предполагаемую «Всеобщую историю кино» в январе 1948 года. Он приводит его в пример звукозрительного сочетания как фазу текста, вписанного в картину, в следующем ряду: «Maуa. Средние века. <Комикс>. (См., напр., Krazy Kat). Затем, – пишет Эйзенштейн, – тото <toto – целое> раздвоится (в америк[анской] карикатуре)... Затем вводится «one-line joke» <шутка в одну строку> ,

<sup>3</sup> Eisner, Will. Comics and Sequential Art. New York: Poorhouse Press, 1985. PP. 44-45.



когда картинка и подпись неразъемлемы: текст без картинки не понятен. Картинка без текста тоже – смысл – содержание – разверстано между изображением и текстом (фонограммой): из их interrelation <взаимоотношения > образуется смысл». И далее Эйзенштейн делает вывод: «Очень примечательно, что эта конструкция синтеза противоположных рядов (слово и картинка) есть воссоздание (по спирали) стадии синкретической»<sup>4</sup>.

А в бурные «революционные» 1920-е годы, «век джаза», ознаменовавшийся динамичными изменениями в социополитической и культурной жизни Европы и США, расцветом стиля ар деко, который значительно повлиял на стилистику рисованного, а затем (в 30-е годы и до наших дней) и кинематографического комикса, в защиту последнего выступили как раз литераторы, писатели и поэты-модернисты, в том числе Джеймс Джойс, Гертруда Стайн, Скотт Фитцджеральд, Джек Керуак. К примеру, поэт-экспериментатор и художник Эдвард Эстлин Каммингс назвал персонаж Krazy Kat «живым идеалом», возвышающимся над «унылой реальностью». А Джойс в «Поминках по Финнегану» вспоминает Крошку Энни Руни в первой главе своей книги в причудливой игре слов, в частности, обыгрывая ее фамилию с ассонансно звучащим словом «руины» (ruins).

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

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

«Семь свободных искусств Селдеса – это кино, мюзикл, водевиль, радио, комиксы, популярная музыка и танец. Названием книги автор явно отсылал читателя к своду «семи свободных искусств», сформировавшемуся еще в Древнем Риме, – обязательному образовательному циклу, достойному свободного человека в отличие от раба. Следует сказать, что Селдес не был ослеплен возможностями жанра и признавал, что в комиксах встречается и пошлость, и неумелость, но он отметил и важнейшие черты, которые делают комикс демократичным искусством, открывающим необъятный плацдарм творчества для талантов. Парадоксальным образом, полагал он, эти качества вытекают из тех ограничений, которые он сам на себя накладывает: комикс «не может быть привязанным к какому-то конкретному месту, поскольку распространяется по всей стране; он должен избегать политических и социальных вопросов, поскольку предназначен для печатных изданий самой разной направленности; в них нет места для явных насмешек по расовым мотивам.... Эти и другие ограничения постепенно превратили комикс в постоянно меняющуюся картину жизни среднего американца; мало того, они выполняют компенсаторную функцию, которая осуществляется на основе свободнейшей американской фантазии»<sup>5</sup>. Селдес произвел переворот в общественном

<sup>4</sup> Эйзенштейн Сергей. Заметки ко «Всеобщей истории кино». (Динамическая мумификация). Публикация и комментарии Наума Клеймана // Киноведческие записки, № 100-101, 2012. С. 95-97.

<sup>5</sup> Seldes, Gilbert. The Seven Lively Arts. New York: Sagamore Press, 1957. PP. 213-214.

восприятию комикса. Если сложившаяся традиция утверждала априорное превосходство словесного текста над визуальными формами выражения, то Селдес подчеркивал, что судить то и другое следует исходя из их собственных внутренних критериев. Поэтому вместо того, чтобы клеймить диалоги комиксов за их погрешности против нормативного языка, он приветствовал инновационную отвагу комиксмейкеров. Энтузиазм Селдеса разделили художники Жоан Миро и Виллем де Кунинг, кинорежиссеры Фрэнк Капра и Джон Гирсон.

Говоря о нарушениях языковых норм, надо сказать, что язык комиксов действительно изначально был сродни «олбанскому языку» с фонетически почти верным, но нарочито неправильным написанием слов, так называемым «эрративом», распространившимся в Рунете век спустя, на заре эры Интернета. Аналогия можно найти и, напротив, на столетие раньше. В романе Юрия Тынянова «Кюхля» есть персонаж, тюремный сосед Кюхельбекера, юный князь Оболенский, который, несомненно, хорошо владея русским языком, бравируя, писал ему записки на языке, близком к олбанскому: «Дарагой сасед завут меня князь Сергей Абаленской я штап-ротмистр гусарскаво полка сижу черт один знает за што бутто за картеж и рулетку а главнейшее што побил командира а начальнику дивизии барону будбергу написал афициальное письмо што он холуй царской, сидел в Свяборги уже год целой, сколько продержат в этой яме бох знает». «Письма князя, написанные необычайным языком, – комментирует Тынянов, – приносили Вильгельму радость и как-то напоминали детство или Лицей». Поэт Кюхельбекер принимает игру, которая была знаком свободы и одновременно помогала адаптироваться к условиям заключения. Кроме того, следует заметить, что такое вольное обращение с языком требует крепкого знания нормы. На этом правиле основывалась и эклектично-комиксовая, постмодернистская эстетика фильма Сергея Соловьева «Черная роза – эмблема печали, красная роза – эмблема любви» (1989) с интертитрами, построенными на звукоподражании и искажении языка: «Хрясь!», «Русские не здаюца!», и т.д.

Бравурная эпоха 20-х сменилась Великой Депрессией, а затем ужасами Второй мировой войны. Изменилось и общественное мнение; многие критики усмотрели причины катастрофических изменений в массовой культуре, в которой стали видеть угрозу манипулирования умами. Критические стрелы полетели и в комиксы. Мария Мэннес на страницах «The New Republic» в 1948 году назвала их «интеллектуальной марихуаной». В 50-е годы группы разгневанных родителей устраивали публичные сожжения комиксов. Издатели комиксов предстали перед сенатской комиссией, где им пришлось держать ответ по обвинению в содействии преступности малолетних.

Заслуга реабилитации комиксов как средства массовой коммуникации принадлежит Маршаллу Маклюэну, призвавшему изучать массовую культуру в ее собственных терминах, а не с точки зрения классической традиционной культуры, как системы коммуникаций. Маклюэн усмотрел в комиксе проявление смены культурной парадигмы: «неожиданный вызов является убедительным свидетельством глубоких изменений в нашей культуре. Сегодня нам крайне нужно понять формальный характер печати, комикса и карикатуры, бросающий вызов потребительской культуре кино, фотографии и прессы и в то же время изменяющий ее»<sup>6</sup>.

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

Надо сказать, что интерес и любовь к комиксу Эко пронес через всю жизнь, и в 2004 году написал

<sup>6</sup> Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.-Жуковский: «Канон Пресс центр», «Кучково поле», 2003. С. 86.

целый роман, пронизанный комиковскими мотивами и украшенный картинками из комиксов, – «Таинственное пламя царицы Лоаны». Его герой, Джамбаттиста Бодони, утративший память, начинает вспоминать прошлое, перебирая на чердаке «культурный хлам», который становится семиотическим кодом времени, и по публикациям комиксов в детских журнальчиках, по тому, скажем, как меняется образ Микки Мауса, восстанавливает, в частности, события Второй мировой войны.

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

Кинематограф, возникший как комплекс технологических, индустриальных и эстетических составляющих, изначально искал способы повествования (нарратива), которые способствовали бы его коммерческому успеху. Это обусловило интерес к аттракционным и трюковым формам, привнесшим уже в ранние фильмы Жоржа Мельеса зрелищность, выходящую за пределы реальных пространства и времени, демонстрирующую чудеса цирковой магии с ее фантастическими трансформациями персонажей. Одновременно кинематограф осваивал возможности контроля над движением, породившими, в частности, сюжеты с погонями, которые следовали логике комикса с его простейшими ситуациями, разворачивающимися в серии визуальных гэгов. Подобные фильмы конструировались как оживший комикс. На основе тенденции раннего кино к зрелищу и иллюзионизму Том Ганнинг сделал вывод о том, что это было скорее «кино аттракционов», чем кино, рассказывающее истории. К минимуму сводилась и характеристика персонажей; успех фильмов эпохи «примитивной репрезентации» в большей степени обуславливался эффектами, чем сюжетом или темой.

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

Как художественная форма, комикс имеет глубокие корни. Его зарождение уходит в глубину веков: «протокомиксы» запечатлелись в наскальных рисунках тридцатитысячелетней давности; на древнеегипетских гробницах в Фивах, барельефах Ассирии и Борободура, на колонне Траяна (113 год) с вытесанным по мрамору рельефом, повествующим о войнах римского императора с даками, и на витражах Собора в Шартре. Древнейшее свидетельство генетического родства графики и кинематографа – палеолитические рисунки. Наглядную иллюстрацию тому можно увидеть в фильме Вернера Херцога «Пещера забытых снов» в 3D. Благодаря тому, что вход в карстовую пещеру в долине реки Ардеш на юге Франции, которую открыл Жан-Мари Шове, был «запечатан» ледником, на ее стенах сохранились древнейшие изображения животных: леопард с пятнистой спиной, убитый олень, сова, носорог с поднятой ногой, бегущие львицы. Самое любопытное – то, что сюжеты этих изображений в большинстве случаев передают их персонажей в движении и даже пытаются создать впечатление звукового аккомпанемента – из приоткрытых пастьев будто вырываются бодрое ржанье или угрожающий рев. Зыбкий, колеблющийся, тусклый свет, падавший на изображение, подобно свету свечей в позднейшие времена, создавал иллюзию движения всей картины. Чтобы подчеркнуть динамику, древний художник рисует бегущего зубра с восемью ногами. А через тридцать с лишним тысяч лет Сергей Эйзенштейн в «Неравнодушной природе», отмечая этапы перехода живописи в кинематограф, назовет один из приемов передачи движения в футуризме, в частности, в пейзажной живописи Давида Бурлюка: «Этот промежуточный этап, это наиболее отчетливое связующее звено между живописью и кинематографом – это футуризм, в тех его первоначальных наиболее отчетливых исканиях, которые группируются вокруг «шестиногих фигур людей» как попытки передать таким



таким приемом... ощущение динамики бега и т.п.»<sup>7</sup>

Возвращаясь к предкам современного комикса (как и кинематографа), следует отметить, что их находится множество, и среди них наряду, к примеру, с литографиями Уильяма Хогарта нельзя не упомянуть и русские иконы с клеймами, и русский лубок XVII века. Протокомиксы обнаружены в творчестве женевого художника Рудольфа Тёпфлера, чьи рисунки, с их чередованием планов, превосходят эстетику киномонтажа, а также у автора детской книги «Макс и Мориц» (1865) немецкого иллюстратора Вильгельма Буша. Все эти разновременные и разнорациональные артефакты объединяет общий повествовательный принцип: разложенная на фазы смысловая последовательность событий в связке лаконичного, в основном диалогического, текста с графическим изображением. Партнерство слова и изображения в различных комбинациях создает синергизм экспрессии, который усиливает или, наоборот, топчет смысл конкретной картинки в подтексте, готова для подсознательного восприятия.

Здесь уместно вспомнить анализ С.М. Эйзенштейном в «Неравнодушной природе» эстетических канонов дальневосточного пейзажа, в частности, «картины-свитка» в связи с «симфонией туманов» его фильма «Броненосец Потемкин». Одной из древнейших форм изображения пейзажа, пишет Эйзенштейн, является китайская картина-свиток – горизонтально разворачивающаяся бесконечная лента (почти кинолента!) панорамы пейзажа. Картина не охватывается глазом сразу и целиком, а открывается последовательно, как бы переливаясь из одного самостоятельного сюжета в другой, из одного фрагмента в соседний, как поток отдельных изображений (кадров). Картину-свиток, указывает он, роднит с кинематографом гораздо большее, чем могло бы показаться. Например, японская гравюра «не ограничивается краями одного листа, но очень часто состоит из нескольких листов – диптихов и триптихов, – которые вполне законченно могут существовать и в отдельности, но полную картину настроения и сюжета дают лишь тогда, когда они поставлены рядом. В этом смысле монтажный метод кинематографа, где в процессе съемки единый ток события распадается на отдельные кадры и волею монтажера вновь собирается в целую монтажную фразу, целиком повторяет этот этап общего эволюционного хода истории живописи»<sup>8</sup>. В «Заметках ко “Всеобщей истории кино”» Эйзенштейн наметил основной принцип своего подхода к ее написанию: рассмотрение кинематографа как неотъемлемой части многовековой мировой культуры с учетом законов человеческого восприятия, в систему которой Эйзенштейн включил и комикс («Comic strip в ежедневной газете»). Только в этом симбиозе возможно выяснение и объяснение «генетического кода» кино, развитие его выразительных возможностей, а вместе с тем – ожиданий и способностей публики.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Маклюен М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.-Жуковский: «Канон Пресс центр», «Кучково поле», 2003.
2. Эйзенштейн Сергей. Заметки ко «Всеобщей истории кино». (Динамическая мумификация). Публикация и комментарии Наума Клеймана// Киноведческие записки, № 100-101, 2012.
3. Эйзенштейн С.М. Неравнодушная природа: Сочинения. т. 2. М.: Музей кино, Эйзенштейн-Центр, 2004.
4. Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium. Ed. by Jeet Heer and Kent Worcester New Orlean: University of Mississippi Press, 2004.
5. Eisner, Will. Comics and Sequential Art. New York: Poorhouse Press, 1985.
6. McCloud, Scott. Understanding Comics, New York: Kitchen Sink Press, 1993.
7. Seldes, Gilbert. The Seven Lively Arts. New York: Sagamore Press, 1957.

<sup>7</sup> Эйзенштейн С.М. Неравнодушная природа, т. 2. М.: Музей кино, Эйзенштейн-Центр, 2004. С. 349.

<sup>8</sup> Там же. С. 347.