

# Оглавление

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <i>Введение</i> ..... | 8 |
|-----------------------|---|

## I. ИСТОКИ И ЭВОЛЮЦИЯ

|   |    |
|---|----|
| ГЛАВА 1. Супермен:<br>кодификация супергеройского гардероба .....           | 18 |
| <i>Физический труд и конструирование маскулинности</i> .....                | 19 |
| <i>Проявление себя в схватке</i> .....                                      | 22 |
| <i>Костюм как биография</i> .....   | 25 |
| <i>Супермен как бренд</i> .....   | 27 |
| <i>Архетип и его имитаторы</i> .....  | 32 |
| ГЛАВА 2. Идентичность, роль, маска .....                                    | 34 |
| <i>Маска и проблемы идентичности</i> .....                                  | 35 |
| <i>Идентичность маски</i> .....   | 36 |
| <i>Власть, авторитет</i><br><i>и привилегированное меньшинство</i> .....    | 39 |
| <i>Фейсизм</i> .....  | 41 |
| <i>Как наряд определяет роль</i> .....                                      | 43 |
| <i>Ложь маскарада</i> .....   | 46 |
| ГЛАВА 3. Эволюция и адаптация: форма vs функция .....                       | 49 |
| «Скатывание в глупость» .....   | 49 |
| <i>Отсылки к реальности — исторической и спортивной</i> .....               | 51 |
| <i>Технологичность и утилитарность</i> .....                                | 53 |
| <i>Стремление к достоверности:</i><br><i>гиперреализм и ассамбляж</i> ..... | 56 |
| <i>Закат костюма</i> .....  | 58 |

## II. ИДЕНТИЧНОСТИ И ИДЕАЛЫ

|  |    |
|--|----|
| ГЛАВА 4. Облачение во флаг: патриотизм и глобализация . . .  | 62 |
| <i>Звезды, полосы и... спандекс</i> . . . . .  | 63 |
| <i>Конфликт идентичностей: нация vs раса</i> . . . . .   | 68 |
| <i>Экзотизм и примитивизм в «Корпорации Бэтмена»</i> . . . . .   | 71 |
| ГЛАВА 5. Особый наряд и одежда попроче:<br>зрелище инаковости и заурядность<br>гражданского альтер эго . . . . . | 76 |
| <i>Игра в заурядность</i> . . . . .  | 77 |
| <i>Подыгрывание читателю</i> . . . . .   | 80 |
| <i>Разоблачение Кларка Кента</i> . . . . .   | 83 |
| <i>Самообъективация</i> . . . . .  | 86 |
| <i>Маскарад и вживание в роль</i> . . . . .  | 87 |
| ГЛАВА 6. Подражание зверю . . . . .  | 90 |
| <i>Физиогномика и антрополоморфизм</i> . . . . .   | 91 |
| <i>Люди-птицы</i> . . . . .  | 96 |
| <i>Ритуал и звериный дух</i> . . . . .   | 98 |

## III. СУРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

|  |     |
|--|-----|
| ГЛАВА 7. Супергерои и мода на немодность . . . . .                               | 104 |
| <i>Модные аутсайдеры</i> . . . . .   | 105 |
| <i>Разделение по половому признаку</i> . . . . .                                 | 107 |
| <i>Цикл супергеройской моды</i> . . . . .  | 109 |
| <i>Эволюция в сторону вечности</i> . . . . .                                     | 113 |
| ГЛАВА 8. Супергеройский косплей . . . . .  | 116 |
| <i>Партиципаторное фанатство/<br/>        творческая реконструкция</i> . . . . . | 117 |
| «Я ваш самый большой фанат»:<br><i>соперничество и аутентичность</i> . . . . .   | 120 |
| <i>Созерцание и зрелище косплея</i> . . . . .                                    | 124 |
| <i>Шитье и крой: маскулинность и создание костюмов</i> . . . . .                 | 126 |
| ГЛАВА 9. Супергерои в реальной жизни . . . . .                                   | 130 |
| <i>Мстители в масках и реальность костюмов</i> . . . . .                         | 131 |
| <i>Маски и манифесты</i> . . . . .   | 136 |
| <i>Родительская сила</i> . . . . .   | 140 |

## IV. КЕЙС-СТАДИ

|  |     |
|--|-----|
| <i>Введение в кейс-стади</i> .....                       | 146 |
| ГЛАВА 10. Хранители .....                                | 147 |
| <i>Деконструкция костюма</i> .....                       | 147 |
| <i>Люди без человечности</i> .....                       | 148 |
| <i>Маски без людей</i> .....                             | 150 |
| ГЛАВА 11. Железный Человек .....                         | 152 |
| <i>Кто такой Железный Человек?</i> .....                 | 152 |
| <i>Автоматизированное переодевание</i> .....             | 154 |
| <i>Гиперспособный герой</i> .....                        | 156 |
| ГЛАВА 12. Люди Икс .....                                 | 158 |
| <i>Униформа и единство</i> .....                         | 158 |
| <i>Желтый икс: маркирование мутантного Другого</i> ..... | 160 |
| <i>Примечания</i> .....                                  | 163 |
| <i>Библиография</i> .....                                | 167 |
| <i>Предметный и именной указатель</i> .....              | 182 |

# Введение

Броский, эффектный до театральности и по-спортивному эффективный, костюм супергероя принадлежит к числу наиболее интересных элементов жанра, быстро приближающегося к своему восьмидесятилетию и ставшего одним из столпов современной поп-культуры. Как отмечает Грант Моррисон, костюм супергероя «мгновенно приковал к себе внимание» (Morrison 2011: 15), а украшающие его эмблемы — как, например, в случае с Суперменом — со временем «сделались одним из самых узнаваемых символов XX века» (Weldon 2013: 13). Впоследствии цветастый костюм стал ключевой частью характерного облика супергероя и до сих пор продолжает вызывать сильный отклик в своих бесчисленных трансмедийных вариациях.

Одной из причин, почему эти костюмы так зачаровывают, помимо характерного для них лобового сочетания основных цветов, является та абсолютная уверенность, с которой их носят. Возьмем священный архетип супергеройского жанра — Супермена — и его самую знаковую позу: руки в боки, ноги врозь, широкая улыбка и грудь колесом, дерзко выставляющая напоказ эмблему — щит с буквой «S». Несмотря на присущую костюму абсурдность, здесь нет и намека на чувство неловкости — лишь абсолютная уверенность в себе и непоколебимая приверженность героическому идеалу. Совершенно ясно, что тот, кто носит подобный наряд, точно знает, кто он и за что выступает. Этот костюм — пьянящая демонстрация уверенности в себе и своих убеждениях, сводящая на нет всякую возможность осмеяния, особенно когда его изображение сопровождается живописанием потрясающих, сверхчеловеческих подвигов.

Между тем супергеройский костюм — не что иное, как одно из проявлений весьма сложного способа существования. Супергерой проживает свою жизнь как маскарад<sup>1</sup>. Одет ли он в спортивное трико или в гражданский костюм, в любом случае он демонстрирует лишь часть своего истинного «я». Супергеройский жанр определяется двойственной идентичностью, и костюм — самое наглядное выражение этой двойственности. Как пишет Рейнольдс, костюм «функционирует в качестве ключевого знака

супергеройства» (Reynolds 1992: 26). Костюм супергероя — это маска, отделяющая удивительного мутанта от его гражданского альтер эго. Все супергерои являются «мутантами» (Скотт Букатман описывает их как «категориальные ошибки»; Bukatman 1994) и обозначают свою инаковость при помощи специального костюма, столь отличного от повседневной гражданской одежды, что ни один сторонний наблюдатель не заподозрит связи между двумя идентичностями.

Замещение одной идентичности другой — сознательный акт созидания. Одеваясь, супергерой конструирует одну из двух своих идентичностей, тщательно сочетая и наслаивая друг на друга означающие так, чтобы облик точно соответствовал роли. Все мы конструируем идентичности для разных наших ролей, но в случае с супергероем эта задача предполагает намного более радикальный акт различения. Два его костюма должны проводить различие между двумя совершенно разными личностями: ординарной и экстраординарной. Он часто видоизменяет свою идентичность, меняя наряды, замещая одну идентичность другой. Цветастый, «театральный» дизайн костюма открывает путь спектаклю инаковости, утверждая свое отличие от светской одежды, которую носит альтер эго.

Вулф-Майер отмечает, что облаченный в костюм супергерой позиционируется как «пороговая сущность», находящаяся «между состояниями», а следовательно, он может достичь невидимости (Wolf-Meyer 2006: 190). Это соответствует наблюдению Фингерота: поначалу супергерой мыслился как «компромисс» между человеком и монстром, как сущность, не являющаяся ни тем ни другим (Fingeroth 2004: 122). В книге, которую читатель держит в руках, отстаивается точка зрения, согласно которой костюм обозначает супергероя как Другого. Супергерой в костюме является не «невидимкой», как полагает Вулф-Майер, а, наоборот, ярким зрелищем инаковости. Он не получеловек, а сверхчеловек, наделенный чертами как героического человека, так и монстра. И во многих случаях человеческая природа не компрометируется, а усиливается.

Обретение костюма составляет ключевой момент в формировании супергероя. Даже если он и получает сперва способности, но именно в тот момент, когда он впервые надевает костюм, а тем самым и принимает свою сверхидентичность, герой становится супергероем (South 2005: 95). Именно в акте выбора костюма осуществляется воплощение. Решая носить костюм, супергерой сознательно конструирует идентичность. В этом акте он, подобно актеру, постоянно сознает «свой персонаж, равно как и свои отношения с публикой» (Walter 2011). Его сверхчеловеческий персонаж — искусственное творение — дан в виде набора цветов и форм и одновременно в качестве того, кто репрезентирует определенный набор ценностей. Когда костюм на

нем, он должен вести себя в соответствии с правилами, установленными им самим и супергеройским жанром и выраженными в том, что он носит. Это осознание репрезентации «я» заставляет супергероя быть не менее аккуратным и в конструировании своего гражданского альтер эго. Надевая простую одежду, супергерой становится актером, исполняющим претекст заурядности. В гражданской одежде он — подражатель, который, опираясь на свой прошлый опыт, создает имитацию нормальности.

Надевая костюм, супергерой усиливает искусственное различие между нормальной и незаурядной сторонами своего «я». Гражданская одежда отрицает незаурядность, а костюм супергероя отрицает заурядность. Публика должна считать супергероя и его альтер эго полными противоположностями, настолько непохожими, насколько это возможно. Это полярное разделение — давняя функция костюма. Антрополог Дэвид Напьер отмечает, что ритуальные маски создают парадокс, позволяя соединить «две вещи, которые... кажутся несовместимыми» (Napier 1986: 1). Терри Касл в своем исследовании карнавала и маскарада в XVIII веке пишет, что костюмы «идеально репрезентируют... инверсию природы субъекта»: дочь богача может стать нищенкой, святой — дьяволом, мужчина — женщиной. В экстравагантных английских и американских маскарадах XVIII века костюм делал возможным «переживание двоякости, отчуждения внутреннего от внешнего, единения „я“ с „другим“, состояния „два в одном“» (Castle 1986: 4–5) — или, как сказано в «Экшен-комиксах», состояния «одного и того же».

В самом деле, практики маскарада XVIII века способны немало рассказать нам о костюмах супергероев. Этот «век притворства» со всеми его «изысканными двойственностями» задал образцы для реальной и театральной «самомаскировки» (Ibid.: 5). Амелия Раузер отмечает, что «особой традицией маскарадного наряда [XVIII века] ...был костюм „два в одном“, [который] во многом был основан на гротескности, или чрезмерности, репрезентированного им слияния» (Rauser 2008: 101). Она описывает, например, костюм юриста, который представлял своего владельца одновременно как истца и защитника. Как правило, такие костюмы воплощали в себе «разделение на два лагеря» и служили репрезентацией контраста между «противоположными политическими» идеалами или, более конкретно, «реальных, физических „я“... двух противников». Здесь можно провести прямое сравнение с Дзуликим — персонажем «Детективных комиксов» и «Бэтмена», выпускаемых издательством DC Comics, — чей переход на сторону зла буквально запечатлевается на его лице. Однако сопоставление двух контрастирующих личностей, изображенных каждая в своем костюме, характерно и для супергеройского жанра в целом. В любой истории про супергероя читатель видит оба альтер эго — гражданское и сверхъестественное, — они

изображены на страницах комиксов как две половинки одного целого, раздельные, но неразделимые.

Супергерой столь неотделим от костюма, что без него он низводится до более низкого статуса героя. Приставка «супер-» («сверх-») происходит не от сверхъестественных способностей<sup>2</sup>, а от разграничения — посредством костюма — естественного и экстраординарного в частной и публичной личностях. Костюм столь неотделим от нашего понятия о супергерое, что в некоторых случаях *становится* героем (как в «Железном Человеке», где костюм наделяет своей силой супергероя) или же предопределяет идентичность супергероя (как в случае с напарником Бэтмена, Робинном, чьи звание и название передаются вместе с костюмом от поколения к поколению). В случае с Железным Человеком один только костюм и обеспечивает силу персонажа — а значит, и его идентичность супергероя. Эта идея о связи костюма, идентичности супергероя и способностей, делающих его уникальным, столь сильна, что переходит в реальность. По наблюдениям исследователей, супергеройские костюмы провоцируют «рискованное поведение» детей, отождествляющих себя с супергероями как образцами для подражания (Davies et al. 2007: 242).

Как и всякая маска, костюм супергероя трансформирует идентичность своего владельца, проявляя в нем «сильного и бесстрашного Другого» (Tseëlon 2001: 26), который в обычной жизни должен быть скрыт. Костюм выдвигает на первый план «внутреннюю природу», что играет на руку ярким фантазиям по поводу признания нас теми, кем мы в действительности являемся. Эта внутренняя природа — глубинная и мощная; это физическая (а не интеллектуальная) сущность, одетая в облегающий спандекс, чтобы подчеркнуть большие мускулы, а значит, и акцентировать маскулинность (Weltzien 2005: 231).

Рейнольдс отмечает, что супергерои мужского пола изображаются не так, как супергерои женского пола (Reynolds 1992: 37). По его словам, костюмы супергероинь функционируют иначе, привлекая к себе мужской взгляд. Откровенно сексуализированное изображение супергероинь широко обсуждалось в других работах, в частности в книге Майка Мадрида «Супердевушки: мода, феминизм, фантазия и история героинь комиксов» (Madrid 2009). Сексуализацию и фетишизацию костюмов супергероинь обсуждали так много, что было бы нецелесообразно пытаться воспроизвести здесь эту дискуссию. Имея дело с жанром, в основе которого лежит изображение гипермаскулинного тела, было бы ошибкой предполагать, что гендер не является ключевым в дизайне того или иного супергеройского костюма. На доводы Рейнольдса и Мадрида возражает Кристиан Пайл, отмечая, что супергерои мужского пола в их облегающих костюмах привлекают к себе

гомоэротический взгляд. Он утверждает, что сексуализация супергероя посредством провокационного костюма не является гендерно обусловленной (Pyle 1994: 5).

Все эти значения супергеройского костюма так же «работают» в реальности, как и на страницах комиксов. Косплееры и «супергерои» из реальной жизни могут обретать уверенность в своих силах лишь благодаря тому, что нарядились супергероями. Супергеройские мотивы усваиваются даже теми, кто не имел дела с комиксами, и становятся столь значительной частью современной культуры, что ценности, выраженные посредством супергеройских знаков различия, общепонятны. Как указывают многие исследователи, эти предпринимаемые в реальной жизни «апроприации» костюма пытаются, но не могут успешно скопировать эстетику первоисточника (Chabon 2008: 17); и все же они эффективны в плане надления владельца костюма силой и уверенностью, которых он в противном случае мог бы в себе не найти.

Способность костюма придать сил своему владельцу не ослабляется даже копированием. В то время как вымышленный супергерой использует костюм для обозначения своей уникальности, сам костюм и его способность придавать силы тем, кто его носит, могут умножаться. Множественность способствует универсальности понимания смысла костюма и объединяет его владельцев и тех, кто на них смотрит, общим чувством цели. В документальном фильме Мэтью Огена «Исповедь супергероя» (2007) рассказывается о четырех начинающих актерах, которые зарабатывают тем, что позируют для фотографий на улицах Лос-Анджелеса в костюмах различных супергероев. Один из них — Кристофер Деннис, позирующий в костюме Супермена; его рабочий вид примечателен резким контрастом между рыхлым животом актера и крепким мускулистым торсом его персонажа. Мэтт Йоки считает, что подобные образы, как это ни парадоксально, «приближают нас» к Супермену и к пониманию того, что «все мы можем быть как он» (Yockey 2009).

Провести границу между костюмом супергероя в мире вымысла и его имитациями в реальной жизни становится все труднее. Авторы ревизионистских комиксов о супергероях изображают их самих и их костюмы так, как если бы они существовали в реальности, ставя перед ними те же практические вопросы, с которыми сталкиваются в реальной жизни вигиланты — «народные мстители», которые, нарядившись в костюмы, патрулируют улицы Лондона, Сиэтла и других городов. В этой книге супергеройский костюм будет рассмотрен и как вымышленный, и как реальный объект: мы рассмотрим его роль и значение в вымышленных повествованиях — на страницах комиксов и в экранизациях, — а также в таких сферах, как косплей, политический протест и деятельность ряженных мстителей.



В первой части нашего исследования («Истоки и эволюция») будут сформулированы проблемы, связанные с эволюцией супергеройских костюмов. Супергерои и, следовательно, их костюмы претерпевают множество воплощений и видоизменений. В этих главах мы обратимся к истокам супергеройской эстетики и проследим ее трансформацию в последующих реализациях и адаптациях, в ходе которых она испытывает влияния извне и адаптируется к различным способам репрезентации. В первой главе («Супермен: кодификация супергеройского гардероба») мы покажем, что «Экшен-комиксы» и фигура Супермена легли в основу супергеройского жанра, и установим исторические, атлетические и карнавальные влияния на дизайн архетипического костюма супергероя. Во второй главе («Идентичность, роль, маска») будут рассмотрены две, на первый взгляд несовместимые, идентичности супергероя, которые костюмом одновременно и разграничивает, и делает возможными. Две роли, в которых выступает супергерой, казалось бы, противоречат друг другу: он зауряден и при этом экстраординарен. Разводя эти две роли по двум разным идентичностям, маска блюдет чистоту обеих. Мы коснемся вопроса о том, какое значение имеет маска для создания и выражения идентичности и для формирования ожиданий относительно роли и поведения, а также проблемы аутентичности «я» и неаутентичности маски/костюма. Кроме того, мы обратимся к антропологическим исследованиям маски как знака силы и власти. В третьей главе («Эволюция и адаптация») мы рассмотрим, как стремление к реализму в кино и верность первоисточнику привели к смещению акцента в дизайне супергеройского костюма с формы на функцию. Мы исследуем то, как именно развивается и меняется костюм, становясь более правдоподобным, и обнаружим, что все более утилитарные костюмы были вызваны стремлением угодить вкусам публики, желавшей большего реализма.

Вторую часть («Идентичности и идеалы») открывает глава «Облачение во флаг»: в ней будет показано, какое место в дизайне супергеройского костюма и в ценностях, которые он репрезентирует, занимает национальная идентичность. Супергерои часто определяются как патриоты, и их патриотические ценности отражены в цветах и формах их костюмов. Авторы иностранных адаптаций американских супергероев часто наделяют их своим, «местным» подданством, инкорпорируя элементы национальной одежды в их костюмы; это подчеркивает связь, часто неразрывную, между ценностями супергероя и его национальностью. Капитан Америка, например, предстает как персонифицированный образ нации, основанный на изображениях дяди Сэма. «Экспорт» супергеройских идентичностей мы видим в комиксах «Человек-паук: Индия» и «Корпорация Бэтмена», в которых национальная идентичность берет верх над расой, а экзотизм смешивается

с примитивизмом. В пятой главе («Особый наряд и одежда попроще») мы обращаемся к альтернативному наряду супергероя — одежде гражданского альтер эго. «Принятие [этой] ложной идентичности», то есть идентичности обычного гражданина, «не менее важно, чем сокрытие» сверхъестественной идентичности героя (Mueske 1986: 218) и задействует не менее сложные костюмные означающие. В этой главе показывается, что контраст между обычностью гражданского альтер эго и инаковостью супергеройского костюма содействует сохранению анонимности супергероя, и выдвигается тезис, что ни та ни другая не являются маскировкой; скорее оба костюма — это аутентичные, пусть и неполные, репрезентации скрывающегося под ними супергероя. Шестая глава («Подражание зверю») посвящена антропоморфным костюмам; мы сравним их с масками и шкурами, которые используются в шаманских обрядах, и рассмотрим их в контексте физиогномических теорий. Инкорпорируя животную символику в их костюмы, супергероев как бы возвращают на примитивную стадию развития, тем самым оправдывая свирепость и силу, которые были бы непозволительны для одетых в гражданское.

В третьей части («Суровая реальность») супергеройские костюмы рассматриваются в рамках (и относительно) контекстов реальной жизни. В ней мы перейдем к обсуждению аудитории супергеройских повествований и вопроса о том, до какой степени идеалы супергеройских костюмов поддаются перенесению в реальную жизнь. Мы увидим, насколько проблематичным может быть костюм супергероя, если оценивать его согласно нормам, определяющим реальную одежду и реальный костюм, включая сюда вопросы моды, производства и функциональности. Седьмая глава («Супергерои и мода на немодность») посвящена вопросу о том, насколько супергеройский костюм следует моде или отклоняется от нее. Истории о супергероях зачастую внеисторичны, а их ключевые визуальные особенности должны быть во многом неизменными от одной инкарнации к другой, поэтому и их костюмы мало поддаются изменению. В этой главе супергерой предстанет чуждым моде, тем, чья долговечность требует пренебрежения коллективным вкусом. Будет показано и гендерное различие: супергероини, включая Чудо-женщину и Осу, предстанут как находящиеся в непосредственном контакте с индустрией моды. В восьмой главе мы обратимся к косплею и соревнованиям по созданию костюмов — как к форме партиципаторного фанатства. Мы рассмотрим косплей в качестве способа заработать культурный капитал и увидим, как косплееры добиваются аутентичности, чтобы отделить то, чем они занимаются, от других типов маскарада. В девятой главе («Реальные супергерои») обсуждаются реальные активисты и народные мстители, осуществляющие свою деятельность под маской — и под личиной

альтер эго. Среди рассматриваемых примеров — облаченный в костюм ви-гилант Феникс Джонс, общество защиты прав отцов «Отцы за справедливость», а также российская рок-группа и феминистско-активистское объединение Pussy Riot. Мы обсудим причины ношения маски и физическую и политическую защиту, которую обеспечивает костюм.

Завершают книгу три кейс-стади, выбранных с мыслью о том, как они проблематизируют или усложняют многое из того, о чем было сказано в предыдущих главах. В десятой главе «Хранители» Алана Мура предстают как деконструкция супергеройского жанра, исследующая последствия, к которым приводят существование и деятельность супергероев в реальной жизни. В результате переосмысления Муром стереотипов о супергероях последние вступают в особые отношения со своими костюмами. В одиннадцатой главе Железный Человек станет примером того, как костюм супергероя может содержать в себе его идентичность. Облик Железного Человека показывает, до какого предела может довести стремление к функциональности: он не просто дополнен функциональными инструментами, а сам является утилитарным приспособлением. Заключительная глава посвящена «Людям Икс»: супергеройские костюмы предстанут в ней как форменная одежда, которая объединяет героев под эгидой общего набора ценностей, налагает профессиональные обязательства и формирует ожидание верности общему кодексу, а вместе с этим — приписывает им идентичности аутсайдеров и представителей меньшинства.