

ХОН ДЖИУН



СТОРИТЕЛЛИНГ MARVEL

ОТ ГЕРОЯ ДО МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

**КАК СОЗДАВАТЬ ЛЕГЕНДАРНЫЕ
СЕРИИ И ФРАНШИЗЫ**

Хон Жиун

**Сторителлинг Marvel. От героя до
мультивселенной. Как создавать
легендарные серии и франшизы**

«Питер (Айлиб)»

2025

УДК 791.6
ББК 85.370.7+85.373(7Coe)

Джиун Х.

Сторителлинг Marvel. От героя до мультивселенной. Как создавать легендарные серии и франшизы / Х. Джиун — «Питер (Айлиб)», 2025

ISBN 978-5-4461-4512-6

Как создаются истории, которые смотрит весь мир? Почему об одних фильмах говорят пару уик-эндов, а другие становятся культурным феноменом и объединяют целые поколения зрителей? Секрет в сторителлинге, о котором и расскажет это захватывающее и глубокое исследование киновселенной Marvel. На примере культовых фильмов – от «Железного Человека» и «Тора» до «Черной Пантеры» и «Мстителей» – автор показывает: их успех не случаен. За ним стоит выверенная до мелочей драматургическая стратегия, благодаря которой студия десятилетиями выпускает истории, покоряющие сердца миллионов зрителей. Прочитав эту книгу, вы: • узнаете, как создаются сильные герои и злодеи; • разберетесь со структурой мультивселенной; • научитесь с помощью юмора управлять ритмом повествования; • и главное, получите практические инструменты для разработки сюжетов, которые будут жить десятилетиями. Формула Marvel – золотой стандарт массового сторителлинга. Освойте ее и начните писать истории, о которых говорят миллионы.

УДК 791.6
ББК 85.370.7+85.373(7Coe)

ISBN 978-5-4461-4512-6

© Джиун Х., 2025
© Питер (Айлиб), 2025

Содержание

Предисловие	7
Почему мы должны изучать киновселенную Marvel	7
Для чего нужна эта книга	10
Глава 1. Главный герой	12
Отличия Marvel и DC	12
Суперспособности	14
Маска и костюм	17
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Хон Джиун

Сторителлинг Marvel. От героя до мультивселенной

– #####, ### ##

by

Marvel Storytelling for Creators – From Plot to Worldbuilding, How to Create a Captivating Series with Marvel by Jee-woon HONG

© 2025 Dongnyok Publishers

© Перевод на русский язык. ООО «Прогресс книга», 2026

© Издание на русском языке. ООО «Прогресс книга», 2026

© ООО Издательство «Питер», 2026



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 предостерегал 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».

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

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.*

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 кинотеатров 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»² и «Сейлор Мун». Произведения, 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,

² Японский аниме-сериал 1990-х годов. – *Примеч. ред.*

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 закрепилась 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.

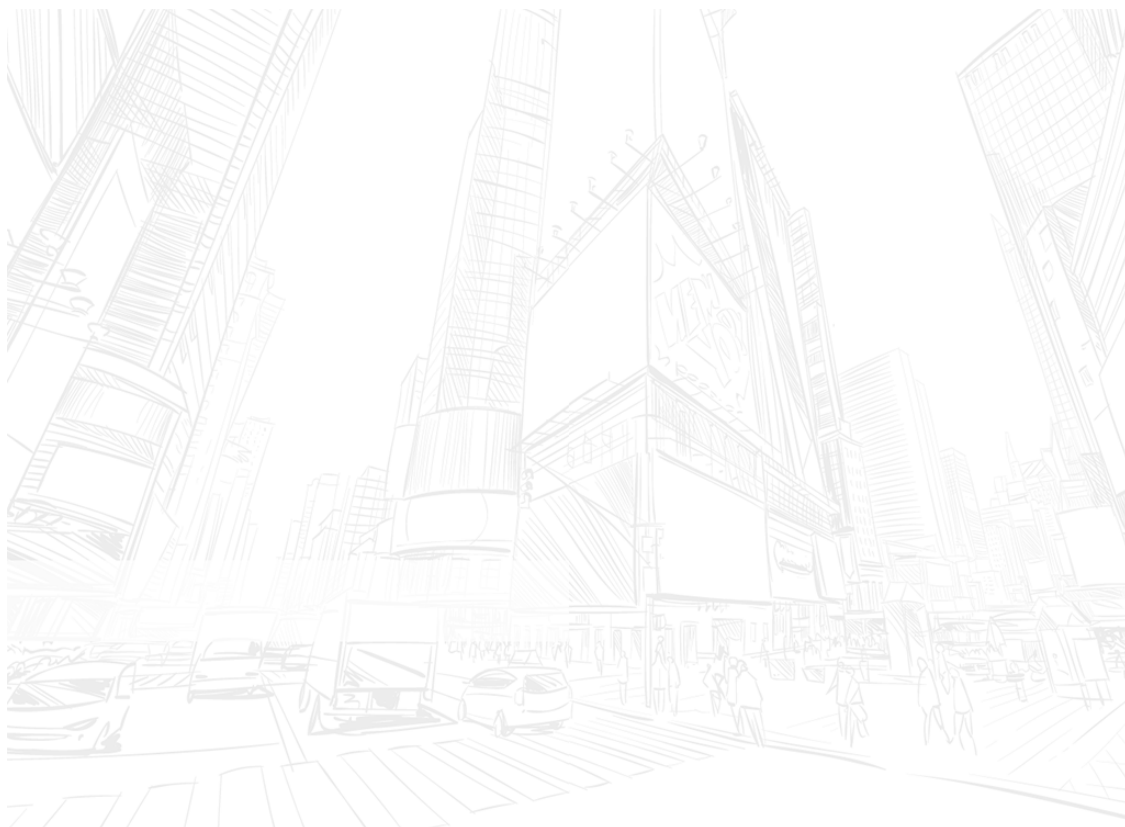
Кроме того, в данной книге рассматриваются не все произведения Marvel, а преимущественно фильмы их киновселенной. Мир Marvel и мир киновселенной Marvel невероятно обширны. Помимо длинной истории издательства Marvel Comics, выпускавшего оригинальные комиксы, существуют и многочисленные экранизации – совместные сериалы Marvel Studios и Netflix, объединенные вокруг проекта «Защитники», сериалы Disney+ во главе с «Ванда/Вижен», 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»³. Эти картины стали своего рода общим культурным языком, понят-

³ «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.

ным 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. 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.



Глава 1. Главный герой

«Я – Железный Человек».
Тони Старк, «Железный Человек»

Отличия Marvel и DC



Прежде чем приступить к подробному анализу супергероев киновселенной Marvel, бегло рассмотрим, чем же различаются персонажи Marvel и DC⁴. 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 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

⁴ 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.

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 подчеркнuto 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 большим. 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 Мьёлниром 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 оружием⁵, 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, или Тора с его разрушительным молотом Мьёлниром. Однако супергерои, чья сила зависит от инструмента, часто оказываются уязвимы, ведь утрата или похищение такого оружия может поставить их в крайне затруднительное положение.

Использование знаний как источника суперсилы также можно разделить на три основных типа. Во-первых, это научные знания, как у Тони Старка или Хэнка Пима. Во-вторых, социальное знание, как у Наташи Романофф или Ника Фьюри, которые действуют, опираясь на разветвленные сети контактов и связи. И, наконец, магическое знание, которым обладают Доктор Стрэндж и Ванда Максимофф. В отличие от упомянутых ранее типов, этих сил лишиться нельзя.

Однако независимо от того, какой тип суперсилы вы выберете, важно подключать воображение. Недостаточно просто придумать мощную суперспособность. Если герой совсем неуязвим, будет трудно выстроить конфликт и поддерживать напряжение, а значит, зритель утратит интерес к истории. Напротив, слабые или необычные умения часто открывают больше возможностей для развития сюжета.

⁵ К холодному оружию относятся виды вооружения, не использующие огневую мощь или взрывчатые вещества, – мечи, луки, копья, дубины и т. д.

Точно так же и способности, обладающие высокой разрушительной или смертоносной силой, труднее использовать в повествовании. Особенно если среди целевой аудитории предполагаются дети. В таких случаях будет сложно добавить сцены, где герой убивает противника клинком или ядом, но отлично подошли бы молот Тора или усыпляющая способность Мантис. Они позволяют создавать сцены, рассчитанные на более широкую аудиторию, поскольку зрителю легче представить состояние противника.

Слишком могущественные силы трудно использовать где-либо, кроме кульминационных сцен. Стоит злодею показать, что он способен сражаться с героем на равных, как его мощь теряет всякий смысл. Именно поэтому способности таких персонажей, как Халк или Доктор Стрэндж, до самого финала обычно воспринимаются как опасные или даже запретные. Это вовсе не значит, что нельзя придумывать по-настоящему всемогущих героев, однако подобные решения определенно требуют гораздо более тщательной проработки сцен. В конечном счете при создании суперспособности важна не ее мощь, а возможность создать с ее помощью зрелищные и захватывающие сцены.

В жанре супергероики уже существует огромное множество самых разных героев, так что придумать по-настоящему уникальную способность крайне трудно. Но если вы хотите создать собственного неповторимого персонажа, стоит искать не то, что можно добавить, а то, что можно отнять. Иными словами, важно продумать не только, какие способности у героя есть, но и какие ограничения, условия или цену они за собой влекут.

Брюс Бэннер вплоть до начала «Саги Бесконечности» не мог контролировать свои превращения в Халка. Красный Череп из «Первого мстителя» не только усилил физические способности с помощью сыворотки суперсолдата, но и стер грань между монстром и человеком внутри себя. Человек-муравей до «Первого мстителя: Противостояние» мог увеличиваться до гигантских размеров лишь на короткое время. А Призрак из «Человека-муравья и Осы» обладала способностью проходить сквозь материю, но расплачивалась за это непрекращающейся болью. Так, задав своим героям ограничения, условия или цену за использование силы, можно двигать развитие сюжета в самых разных направлениях.

Но совсем необязательно строго придерживаться своей задумки. Если хочется внести в повествование напряжение, можно упомянуть об этих ограничениях, а для передышки можно ими и пренебречь. Так в «Мстителях: Финал» Человек-муравей без труда превращается в гиганта, а Брюс Бэннер наконец объединяет свое «я» с Халком. По мере развития серии подобные рамки могут меняться, ведь в конечном счете все они служат лишь одной цели – создать увлекательную историю.

Когда суперспособности героя уже детально проработаны, следующий шаг – придумать сцены, в которых он сможет показать себя в выгодном свете. Для каждой силы найдутся свои идеальные обстоятельства, ракурсы и противники. Например, Человек-муравей, уменьшаясь до размеров насекомого, проводит тайное расследование, Человек-паук рассекает воздух между небоскребами, выпуская паутину, а Халк сражается с великаном Суртуром, равным ему по мощи. Привлекательность каждой способности рождается из того, насколько умело вы подберете для нее условия, в которых она может раскрыться во всей красе.

Даже стандартная суперсила может вызвать интерес – все зависит от того, как она используется. Выдающиеся физические способности Капитана Америки сами по себе не кажутся уникальными. Но сцена, где он снова и снова обгоняет Сэма Уилсона (Сокола) во время пробежки, или момент, когда он в одиночку побеждает отряд агентов «Гидры» в переполненном лифте, вызывают неподдельный восторг.

Если в истории появляется много супергероев и серия продолжается достаточно долго, можно создавать свежие, оригинальные сцены, комбинируя способности разных персонажей. Например, момент в «Первом мстителе: Противостояние», когда уменьшившийся Человек-муравей взбирается на стрелу Соколиного Глаза, или сцена, где Человек-паук с помощью

Воителя и Железного Человека валит на землю увеличившегося Человека-муравья, или же эпизод из «Мстителей», когда, попав под удар молнии Тора, Железный Человек усиливает мощность ответного выстрела.

Маска и костюм



Когда мы слышим слово «супергерой», на ум приходят не только сверхспособности, но и яркие разноцветные костюмы. В этом разделе мы разберем их значение и функции.

Говорят, что во времена, когда технологии печати еще не были так развиты, костюм Супермена был создан броским и красочным, чтобы главный герой сразу бросался в глаза на страницах комикса. Этот принцип остается актуальным и в наши дни – даже в киновселенной Marvel, где визуальные технологии достигли невероятного уровня. Костюмы персонажей КВМ, хоть и выглядят гораздо современнее, чем в оригинальных комиксах, все так же отличаются насыщенными цветами и выразительными контрастами. Это необходимо для того, чтобы на фоне множества персонажей и сцен, пестрящих CGI⁶, зритель без труда мог различить главного героя – увидеть, где он и что делает.

То же касается и чрезмерного обтягивания. На формирование образа супергероев повлияли цирковые выступления силачей и акробатов – их костюмы не только яркие, но и спроектированы так, чтобы подчеркнуть мускулатуру. Обтягивающий силуэт нужен затем, чтобы зритель мог в полной мере ощутить, насколько ловко и динамично движется герой.

Иными словами, если вокруг героя немного действующих лиц, в сцене нет сложных CGI-эффектов или акробатических движений, то ему вовсе не требуется броский, пестрый костюм. Так, Чарльз Ксавьер (Профессор Икс) из серии фильмов «Люди Икс», основанной на комиксах Marvel, обладает способностью управлять сознанием других людей. Чтобы показать, что он использует свою силу, достаточно простого жеста – приложить палец к виску. Поэтому Ксавьер не нуждается в обтягивающем спандексе и ярком плаще. Элегантного костюма и сдержанного образа вполне достаточно.

⁶ CGI (Computer-Generated Imagery) – это технология создания статичных или анимированных изображений с помощью компьютерной графики. – *Примеч. ред.*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.