**Immaterial Girl: вчитываясь в «Прометею» Алана Мура**

Queer haow picters kin set a body thinkin' (Queer how pictures can set a body thinking).

– H. P. Lovecraft, The Picture in the House

Странное дело, как эти картинки заставляют тебя шевелить мозгами.

– Г. Ф. Лавкрафт, «Картинка в старой книге»

**I.**

Эта история началась в V веке нашей эры, в Древнем Египте, когда христиане выследили и убили старика-мага, но упустили его дочь; она попала под опеку Гермеса и Тота, и они превратили её в историю.

Эта история продолжается в 1999 году в эйфорическом, грязном, отрицающем гравитацию Нью-Йорке; студентка филфака и поэтесса Софи Бэнгс ищет материалы для курсовой работы, посвящённой Прометее, и отправляется взять интервью у Барбары Шелли, вдовы комиксиста, на котором оборвалась генеалогия персонажа. Барбара отказывается давать интервью и советует Софи выбрать для курсовой другую тему. По дороге домой на Софи нападают, но на помощь приходит Барбара и сообщает, что Софи Бэнгс, которая на наших глазах превращается в окруженную свечением голубых звезд, облаченную в доспехи, распространяющую запах мирры Прометею, – это следующая инкарнация истории.

**II.**

Впервые я столкнулся с «Прометеей» в августе 2012 года, когда мне было пятнадцать лет. Тогда она была спираченными, запакованными в .cbr файлами, мерцанием пикселей на шестнадцатидюймовом экране. В дневнике я оставил запись о *«безумном феминистском комиксе с божеством* (на самом деле нет) *разума в главной роли»*; больше всего мне запомнились *«постельная сцена на двадцать с лишним страниц»* (сейчас меня таким не удивишь)*,* *«курящая и стреляющая по волку из автомата Красная Шапочка»* (Софи нарисовала ее после просмотра «Бешеных псов»), *«язвительная подружка главной героини, постоянно обзывающая её лесбой»* (это так)*,* и *«история вселенной, выложенная деревяшечками из Скраббла»*(об этом чуть позже)*.*Уже тогда при анализе произведения я руководствовался биографическим методом:*«Мур явно покуривает траву на холмах Нортхэмптона», –*гласила приписка*.*

Поведанная искрящимся, брызжущим, выписывающим сложные зигзаги английским языком «Прометея» – самый визионерский комикс Алана Мура, оккультиста и анархиста, впитавшего в Восточной, промышленной, рабочеклассовой Англии энергию земли; взрастивший себя на супергероике и Говарде Филипсе Лавкрафте, он, достигнув пиковой известности благодаря Miracleman, Swamp Thing, Watchmen, V for Vendetta, The Killing Joke и From Hell, провозгласил себя магом и с 1994 года поклоняется змееподобному богу Гликону.

«Прометея» повествует о непрекращающемся диалоге между «нашим», материальным миром и миром Имматерии, где все идеи и символы, когда-либо пригрезившиеся человеку, имеют неотфильтрованную силу. Оба мира абсолютно реальны, и нематериальность нисколько не сковывает Имматерию в правах – напротив, истории, которые мы рассказываем, живут гораздо дольше нас самих. Прометея – не богиня (богов можно убить): она, как и многие другие герои Мура, – идея, которую, как известно, убить невозможно.

Nobrow-проект Мура – это и роман взросления, замаскированный под эпическую сагу, и философский трактат под обложкой супергероики, «американский фольклор в действии, поэзия в движении»; но во время первого знакомства я, будучи затюканным, книжным десятиклассником, в первую очередь увидел комикс про то, как круто быть филологической девой. Софи Бэнгс – седьмая носительница Прометеи, плоскогрудая, невротичная, отчаянная студентка, пишущая правду, стала для меня ролевой моделью, идеальной миллениалкой. Кроме того, меня привлекала идея передачи опыта (уже присутствовавшая, например, когда Айви отсекла от своего имени половину и стала новым Ви в финале V for Vendetta, а Салли Юспешик из команды «Хранителей» передала костюм Шелковой Тени своей дочери Лори): комикс Мура является путеводителем по женским образам, энциклопедией перцепции женщины в высокой и массовой культуре.

Впервые Прометея появляется в теле Анны, горничной поэта Чарлтона Сеннета, который, написав поэму A Faerie Romance (аллюзия на The Faerie Queene Эдмунда Спенсера), вызвал из небытия историю многовековой давности; Анна превратилась в сексуальную фантазию Сеннета, пышногрудую брюнетку с кожей (общее для всех воплощений Прометеи) цвета эбенового дерева. Второй раз она появляется в виде героини газетных стрипов Маргарет Тейлор «Маленькая Марджи в туманной волшебной стране» (аллюзия на «Маленького Немо» Уинзора Маккея), где помогает главной героине на правах второстепенного персонажа. Третье ее появление также связано с именем Тейлор – та призвала её на помощь во время Первой Мировой войны и милосердно помогала раненым солдатам. Четвертая ипостась – неистовая Грейс Брана, художница обложек для низкопробного чтива, где Прометея сражалась с рептилоидами. Художник и сценарист Уильям Уолкотт стал пятой Прометеей, создав в 1946 году одноименную комикс-серию – в обличье красотки-супергероини Билл сражался на одной стороне с органами правосудия, крутил шашни с агентом ФБР и писал комиксы по мотивам собственных приключений; когда любовник-федерал узнал, что носителем Прометеи является мужчина, он обезумел и выстрелил Уолкотту в голову. Шестым и последним к началу серии сосудом стала Барбара Шелли, жена комиксиста Стива Шелли, унаследовавшего у Уолкотта персонаж Прометеи. Таким образом, благодаря разнообразным творческим процессам, Прометейя, образ желания, воображения и вдохновения, успела воплотиться в виде мужской сексуальной фантазии, героини детского комикс-стрипа, магической медсестры, неудержимой воительницы, и – дважды – острой на язык супергероини.

*слева направо:*

*Маргарет (вода, чаша, сострадание)*

*Билл (земля, монеты, физическое существование)*

*Софи (огонь, жезл, воля)*

*Грейс (воздух, меч, разум)*

Во время первого знакомства с Прометеей я, как и полагается пытливому подростку, искал в её броне бреши и пытался свести магию Мура к фокусам. Кое-где были видны швы, о которых, думаю, Мур даже не догадывался (Имматерия напомнила мне об Аркадии из игрового сериала The Longest Journey), какие-то были очевидной данью истории медиума (облик персонажа базировался на Чудо-Женщине, а концепция комикса-одиссеи – на «Песочном человеке» Нила Геймана, близкого друга Мура). Однако, как я ни пытался дотошно свести Прометею к сумме её частей, мне, к счастью, не удалось себя расколдовать: магия была настоящей.

*Звезда пленительного счастья: The Longest Journey Рагнара Торнквиста*

**III.**

Чтобы превратиться в Прометею, Софи должна написать о ней несколько строчек поэтического текста; слова, по Алану Муру, способны менять реальность. Когда Софи превращается в Прометею, то, помимо изменений телесного характера (рост выше, грудь больше и кожа темнее), она оказывается облачена в доспехи и снаряжена щитом и кадуцеем, посохом Гермеса, обвитым двумя змеями (тростью, обвитой змеями, пользуется сам Мур); на спине у нее вытатуирован скарабей. Уже с первых страниц комикса, где к дочери мага, которой суждено превратиться в историю, являются Тот и Гермес, Мур смешивает древнегреческую и древнеегипетскую мифологию, а затем подключает древнеримскую и древнеиндийскую.

«Прометея», как и многие другие произведения искусства конца XX – начала XXI века, фиксирует истерическое ожидание нового тысячелетия и царящую неопределённость. Мур создаёт алхимический шведский стол из ритуалов и практик, чтобы универсализировать знание, подвести под общий знаменатель опыт разных цивилизаций одного человечества. Для Мура магия – это возможность начертить карту существования, физического и нематериального. Завершив в первой сюжетной арке знакомство со всеми предыдущими Прометеями и набравшись опыта, в тринадцатом выпуске Софи отправляется в путешествие по Древу Жизни.

В Каббале, иудейской системе знания, приверженцем которой является Мур, Древо Жизни представляет собой 10 сфирот («цифр», в переводе с иврита), соединенных 22 путями (22 буквами еврейского алфавита), образующими в совокупности 32 пункта; согласно Каббале, все сущее можно закодировать в одном глифе. В первый раз в «Прометее» Древо Жизни предстаёт перед читателем начерченной на асфальте площадкой для классиков (Мур подмигивает – правила очень просты). Но Каббала – это лишь веретено, на котором Мур стягивает нити различных мифологий. Он синтезирует культурные архивы в единую систему и превращает «Прометею» в рупор для своих идей (поэтому на форумах часто пренебрежительно используют по отношению к этому комиксу прилагательное essay-ish). «Чтобы осознать форму […], даже форму или структуру ваших жизней […], вы должны облачить её в язык», – говорит в одном из эпизодов Гермес; Бальдр, Аттис, Дионис, Осирис, Христос – это одна и та же идея, имеющая разные воплощения.

Главной ценностью Мур считает знание и делает на нем акцент трижды**:**когда цитирует Бакминстера Фуллера («Настоящее богатство – знания»), когда использует формулу Know thyself, в которой содержится рецепт получения метафорического алхимического золота – знания, и когда вводит в повествование еврейскую букву «I», в которой содержится все сущее; таким образом, Мур сплавляет научную, алхимическую и религиозную традиции. Это может прозвучать как выдержка из интервью поп-звезды начала нулевых, угоревшей по Каббале, но познание себя является, по Муру, главным делом всей жизни любого человека.

**IV.**

Прометея в большинстве случаев возникает на пересечении различных медиумов: газетного стрипа, обложки палп-журнала, комикса. Истории с картинками интересуют Мура как основная художественная практика, поскольку только им под силу стимулировать одновременно оба полушария мозга: вербальное левое, отвечающее за когнитивную деятельность, и превербальное правое – царство чувственного. За визуальную составляющую «Прометеи» отвечает Джей Эйч Уильямс III, который, как и его соавтор Алан Мур, как и его героиня, поэтесса-зануда (неспроста ее имя переводится с греческого как «мудрость»), провёл колоссальное исследование для «Прометеи».

Уильямс нарисовал и раскрасил все 32 выпуска. Каждая из обложек представляет собой электризующую, моментально узнаваемую визуальную цитату, будь то рисунок XVIII века (4-й выпуск), иллюстрация из потёртого палпа (6) и стилизация под инди (26), отсылка к Бронзовому (1970-е) веку комиксов (27), поп-арту (29) и Ван Гогу (19), дань комиксам про Арчи (7), фильмам Терри Гиллиама (8) и Эда Вуда (11). Не отстаёт и наполнение выпусков:
12-й выпуск рассказывает историю человечества через карты Таро, анаграммы, составленные из слова Promethea, и стихи, на ходу сочиненные змеями, вьющимися вокруг кадуцея, Майком и Мэком; в 23-м выпуске, где основная часть путешествия завершается, Софи оказывается на высшем, лишенном чего-либо плотского уровне Имматерии, где персонажи превращаются в золотые силуэты – номер начинается с контуров тел и набросков облачков, текст внутри которых написан от руки, а не сгенерирован на компьютере; видения одного из телепатов в серии, Кеннета, напоминают обрывки полотен Лихтенштейна – чрезвычайно укрупненные фрагменты комиксов, где изображение превращается в набор точек и трудноразличимых слов; в 24-м номере нашлось место для визуального и сценарного мотива, любовь к которому разделяют и Мур (5-й выпуск «Хранителей» Fearful Symmetry), и Уильямс (так решена вся серия Batwoman) – симметрия. К последнему выпуску, кажется, удивить сложно, но 32-й номер, подытоживающий серию, – один из самых сложно устроенных комиксов из когда-либо созданных: если выпуск развернуть, получится гигантский двухсторонний постер с изображением Прометеи.

В ходе своих приключений Софи попадает в красочные, идиосинкразийные графические контексты, между которыми Уильямс мастерски переключается, как пианист, делающий глиссандо. Он достает одну карту из колоды неисчерпаемого воображения за другой и пользуется всеми мыслимыми техниками от ротоскопии и фотореалистической живописи до акварели, чтобы указать на разные уровни материальности происходящего. Почти каждая страница «Прометеи» – это хитроумный, сложно организованный разворот, который придает широкоэкранной масштабности происходящему; страницы заполнены узорами и арабесками, при этом текст, за монтаж которого отвечал легендарный леттерер Тодд Клейн, читается легко и не мешает восприятию изображения.

**V.**

Второй раз я столкнулся с «Прометеей» в американском магазине комиксов в июле 2014 года, где приобрел пять тонких томов, куда уместился весь этот обильный, уитменовский нарратив; так идеи обрели плоть.

Перечитывая «Прометею» во второй раз, я был гораздо сильнее, чем в первый, ошеломлён чувственным аспектом. Десятый выпуск, чье название состоит из шипящих (Sex, Stars and Serpents), целиком посвящён половому акту Прометеи и мага Джека Фауста, с которым она соглашается переспать ради сакрального знания. Для того чтобы попасть в Имматерию (женский мир), маг должен стать магией – он пенетрирует ее, будучи мужчиной (узником материального мира), а потом становится ею, превращаясь, в карнавальном жесте, в женщину. Во вселенной Прометеи оказываются тесно, в неразрывном симбиозе, переплетены женское и мужское, магия и наука: во время путешествия Софи видит, как среди звезд огромная змея, символизирующая спираль ДНК, земную жизнь и все мужское, обвивает экстатическую женщину, порождающую сны.

Последние несколько лет фразой, которую я употребляю чаще всего, стала «так не бывает». Иначе как еще объяснить то, что рисунок обоев в детской комнате, где я впервые столкнулся с Прометеей, – это звёзды, что в Польше я, не планируя, остановился в гостинице «Аркадия», а в Америке жил на том же кампусе, где когда-то учился Майкл Каннингем, мой любимый, когда мне было шестнадцать, писатель? Все книги Каннингема посвящены передаче опыта или осмыслению литературных произведений – главные герои Specimen Days оказываются связаны «Листьями травы» Уитмена, By Nightfall – парафраз «Смерти в Венеции» в декорациях современного Нью-Йорка, а в знаменитых «Часах» одна женщина (Вирджиния Вулф) пишет книгу, другая (Лора Браун) ее читает, а третья (Кларисса Вон) готовится прожить.

В институте мне преподавал историю русской литературы человек, у которого дома находится самая большая библиотека алхимической литературы в Восточной Европе. Преподавателя вскоре (предсказуемо) уволили из-за конфликтов с начальством, но он успел поведать о языке птиц и своих алхимических опытах. Моя знакомая, специалист по йоге, сообщила мне, что у меня сильное энергетическое поле, и если я буду много думать о ком-то, он/а будет думать обо мне и vice versa; другая знакомая, которая гадает на картах Таро, это подтвердила.

**VI.**

Как и во многих других работах Мура, в «Прометее» мир заканчивается. Отец Прометеи создал бомбу замедленного действия: его дочь – эманация Вавилонской блудницы, её цель – покончить со вселенной. Но, как и с любой страницей, панелью, облачком, у Мура все не так просто.

Апокалипсис – это метафора, так же как чаша является метафорой женщины, меч – метафорой разума, а струящаяся ртуть – метафорой языка; Гермес и есть человеческая коммуникация, Афродита и есть любовь. Почти все мифологии являются аллегориями алхимического процесса – алхимия погружается в мифологию для того, чтобы скрыть свои секреты. Апокалипсис в «Прометее» является метафорой конца постмодернистской эстетики, одним из корифеев которой когда-то был Мур. Перечитывая «Прометею» в третий раз, специально для написания этого текста, я осознал её как манифест нового, как ни назови (ре- или метамодерн, новая искренность), эстетического направления.

Софи представляет собой идеал академической зануды в эпоху, когда люди поклоняются причудливым, вымученным постмодернистским божкам: её лучшая подруга Стейси Вандервир (постоянно путает имя Прометеи с «Проститутия», «Протезика», «Про-лайфия», «Пропанея», «Промискуя» и пр.) пишет курсовую про Хнычущую Гориллу, поп-культурную икону, чьи душераздирающие перлы из массового бессознательного типа «Мы слишком многого ожидаем от Джорджа Лукаса» или «Я люблю кантри, эта музыка сообщает правду» развешаны по всему Нью-Йорку (когда Софи впервые попадает в Имматерию, она встречается с Хнычущей Гориллой и даже на некоторое время попадает под её влияние, пока, окстившись, не даёт ей по морде); главный антагонист серии – Разрисованная Кукла, бездушный андроид с белым клоунским лицом, запрограммированный на убийство и не имеющий команды «стоп», идеальный симулякр и такой же безродный монстр, как Джокер в The Killing Joke; Разрисованную Куклу часто сопровождает поп-артовая (=постмодернистская) разноцветная клетка. Софи постоянно окружена информационным пузырём: на завтрак её ожидают Achocalypse Pops (хлопья – собери их всех! – с фигуркой одного из всадников Апокалипсиса внутри), в течение дня – поток диких новостей о новом мэре Нью-Йорка с множественными (около сорока) личностями, предоставленный навязчивым информационным ресурсом TEXTure, а вечером – концерт британской пост-панк группы The Limp, в которой вполне мог бы солировать Пит Доэрти, с текстами вроде And on those lonely adolescent nights / I’d weep into a pair of stolen tights и главным хитом Beat Me Like an Egg (By Faberge).

Мур намеренно создаёт эти наивные, удручающие декорации материального мира, чтобы произвести еще больший эффект своей Имматерией; он мистифицирует технологическое пространство, проводит информационную детоксикацию и возвращает материальному миру невинность и удивительность открытия (многие забывают, насколько магическим является факт существования семи дней недели). Для этого он прибегает к практике слома четвертой стены, но использует её не просто в качестве постмодернистского прибамбаса. Есть как минимум три причины, по которым Мур нарушает герметичность текста: чтобы, с партиципаторной точки зрения, читатель не забывал, что вовлечён в активный процесс взаимообмена (Мур и Джей Эйч Уильямс III появляются дважды – совершают камео в 14-м выпуске и полноценное появление в 30-м); чтобы, с точки зрения феминистского дискурса, героиня смогла вернуть читателю (зрителю) взгляд (например, в эпизоде 6-го выпуска она замечает, как телепат Кеннет роется в ее голове) и разрушить цепочку объективации; и чтобы в перформативном акте окончательно аннигилировать границы между медиумом комиксов (Имматерией) и закавыченной «реальностью» и размыть субъектно-объектные отношения (Мур подчёркивает, что не сталкивался с книгой The Book of Promethea Элен Сиксу, но (так не бывает) Сиксу, одна из важнейших теоретиков женского письма, также призывает к диффузии привычной оппозиции автор-читатель).

*камео авторов в 14-м выпуске*

*появление авторов в 30-м выпуске*

Взлом четвертой стены исключает наличие безопасной среды для читателя, где бы он отсиделся, равнодушно посмеиваясь над очередной хохмой или подмечая очередную отсылку (они обильно рассыпаны по тексту – от граффити Who’s watching who и футболок со смайликами до всплывающей в неожиданных контекстах (venus, vagina) буквы V). Вместо этого читатель всегда уязвим перед текстом: Мур создаёт нарратив, возвращающий информации ценность, а ее получению – азарт; нарратив постоянно изматывает героиню и читателя, пока они не окажутся один на один в месте, где рассказываются все истории – у камина, в бабушкином кресле. История заканчивается – и переходит на наш уровень реальности; 32-я улица становится 32-м путём.

**VII.**

Есть истории, которые меняют тебя, инфицируют твое тело, берут жизнь в заложники, надевают повязку и раскручивают на триста шестьдесят градусов, так что, стянув повязку, ты уже не понимаешь, где находишься.

– Мне надо столько всего тебе рассказать. Тебе не кажется, что моя кожа стала темнее? – спросил я недавно у подруги.

– Наверное, это после Крыма. Либо ты умираешь. Расскажи мне историю, пока еще не поздно.

И я рассказал ей историю про идею, которая живёт, чувствует, и, о господи, какое же это чувство!

Михаил Захаров

**PROMETHEA**

Гениальный комикс Алана Мура, эзотерическая притча о вере, магии и религии. Очень неординарный проект с высоким порогом вхождения, дарящий любому, кто сможет последовать за главной героиней, множество неповторимых моментов и чувств. Алану Муру удалось почти невозможное – объяснить свои верования в магию и магические ритуалы простыми и доступными словами, не скатываясь в скучную терминологию или же отстранённый галлюциногенный бред. Обладая очень мощным интеллектом, Мур выстроил грандиозное эпическое путешествие героини так, чтобы мы вместе с ней изучали новый мир, познавали неизведанное и смотрели на магию так, как видит её Алан. А надо сказать, что его видение мира сверхъестественного не только завораживающе интересно, но еще и очень продумано, и вдобавок сопровождается шикарнейшим артом Джеймса Уильямса.

«Прометея» повествует о юной женщине Софии Бэнгс, которая узнает, что является перерождением древней богини Прометеи, цель которой – приблизить Апокалипсис. Комикс с первых же выпусков отбрасывает привычную структуру сюжета, заменяя её высказываниями Мура на многочисленные темы. Это невероятно сложная работа, объединяющая философскую лекцию с введением в мир Каббалы. Каждый выпуск мы следуем за Софией, которая, принимая роль Прометеи, отправляется в продолжительное путешествие. Весь путь Софии наполнен метафизическими видениями, тонким социальным подтекстом и визуальным изложением непростых замыслов Мура на бумаге. Периодически комикс даёт нам усвоить новые полученные знания, возвращая нас в родной город Софии Миллениум-Сити, а её саму – в собственное тело (в образе Прометеи она предстаёт воплощением богини, имеющей свой наряд, силы и спутников). В такие моменты «Прометея» становится более похожей на привычные нам вещи, но оборотов не сбавляет, забавляя нас интересными историями из жизни окружения Софии. «Прометея» оканчивается сложнейшим выпуском, который в «абсолютном издании» напечатали отдельно в виде постера для большей наглядности. В нем каждая страница, сопровождающаяся текстом Мура, является частью огромного полотна, на котором изображена Прометея, но одновременно с этим на каждой странице мы видим небольшую часть пути, проделанного Софией в комиксе. Это, навскидку, самый скрупулёзно спланированный выпуск из всех, что я читал, а тот факт, что он к тому же работает, изумляет вдвойне. Не буду врать, часть подтекстов и слоёв «Прометеи» прошли мимо меня, но, повторюсь, настолько сложной комбинации тем в повествовании я до этого не встречал. Тем интереснее будет перечитывать комикс по новой, открывая всё новые потаённые смыслы и посылы.

Работа с таким профессионалом, как Мур, обогатила художника Джеймса Уильямса арсеналом приёмов, которые он затем будет использовать во многих своих последующих работах. И без того талантливый, Уильямс здесь воплощает всё то сумасшествие, которое тщательно планирует Мур. Здешний арт уникален, это эталон сложносочиненной композиции и технических решений, которые кажутся невозможными для реализации. Здесь так много панелей, страниц и разных деталей, каждые из которых сделали бы честь любому комиксу, появись они в нём отдельно, что, привыкнув к такому буйству фантазии, затем разглядываешь другие комиксы без интереса. «Прометея» бесконечно инновационна, столь удачного сплава сценария и рисунка больше нет нигде.

Однако у комикса есть и минусы, хоть и небольшие. Мур как мог подготавливал читателя к экскурсии по своим убеждениям, но он верил и практиковал их десятилетиями, и уложить этот опыт в несколько начальных выпусков у него получилось с трудом. Комикс быстро стартует, и за его мыслью не всегда успеваешь, но «Прометея» и без того не всегда выдерживает ритм. Также многих может отпугнуть достаточно сложный английский, а также использование непонятных терминов, с которыми Мур немного перегнул палку. И явно не все смогут разделить любовь Алана к его убеждениям, не сумев пробиться сквозь непривычное содержимое «Прометея». Однако стоит помнить, что единственным отдалённо похожим комиксом на тему своих убеждений являются практически нечитабельные и гораздо более сложные для понимания «Незримые» Гранта Моррисона. «Прометея» же, при всей своей сложности, вознаграждает своих читателей гораздо щедрее, пожелай они потратить на её чтение своё время.

«Прометея» издавалась с 1999 по 2005 год в издательстве America’s Best Comics и в период своей публикации удостоилась многочисленных наград. В частности, Алан Мур четырежды был награждён премией Айснера и дважды премией Харви. Также на счету комикса премия Айснера за лучший сингл.