



ВСЕЛЕНСКИЙ ИМПЕРИАЛИЗМ

ЛИЦЕНЗИЯ НА ВСЕЛЕННУЮ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН» ОТ ДЖОРДЖА ЛУКАСА ПЕРЕШЛА К КОРПОРАЦИИ DISNEY. КЛАССИК УХОДИТ НА ПЕНСИЮ, А СВОЮ КОМПАНИЮ LUCASFILM LTD ДОВЕРЯЕТ САМЫМ БЛИЗКИМ ПО ДУХУ ЛЮДЯМ В ГОЛЛИВУДЕ. «ОГОНЕК» РЕШИЛ ЗАОДНО РАЗОБРАТЬСЯ, КАКУЮ РОЛЬ СЫГРАЛИ «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» В МИРЕ, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЕМ



REUTERS / MOSTOCK PHOTO

Джордж Лукас с имперскими штурмовиками — представителями лишь одной из сторон Силы, движущей его вселенной

Егор Москвитин

Для начала — технические детали: компания Лукаса продана за 4,05 млрд долларов. Эта сумма немного превышает личное состояние самого успешного воротилы в истории кинематографа (3,3 млрд долларов), но несколько уступает общим кассовым сборам шести эпизодов «Звездных войн» (4,54 млрд), не говоря уже о совокупной прибыли от всех сопутствующих товаров — игр, комиксов, книжек, пластмассовых фигурок. Помимо бренда Star Wars в распоряжении Disney оказались «Индиана Джонс» и величайшая студия спецэффектов Industrial Light & Magic, мастера которой трудились, например, над «Терминатором». Что ждет их, пока неизвестно, а вот судьба «Звездных войн» уже расписана на 10 лет вперед. Амбиция Disney — наладить эксплуатацию вселенной Лукаса по схеме, отработанной на франшизе «Пираты Карибского моря». По всему миру будут открываться тематические аттракционы, в 2015 году выйдет седьмой эпизод саги (работы над ним уже ведутся), в 2017–2018 годах — восьмой, затем девятый, десятый и так до бесконечности. Тут дело принципа: пока что «Звездные войны» при всей их популярности уступают по кассовым сборам «Гарри Поттеру» и «Джеймсу Бонду». Очевидно, что в Disney намерены отомстить британским обидчикам и сделать это еще при живом Лукасе. Впрочем, 68-летнему режиссеру покой даже и не снится. Он намерен работать над новыми фильмами в качестве идеолога-консультанта.

На протяжении всей своей истории «Звездные войны», как прожорливая черная дыра, безостановочно масштабировали собственный успех. Выпущенный в 1977 году «Эпизод IV: Новая надежда» был, если разобраться, очень малобюджетной, аляповато обставленной и еще хуже сыгранной фантастикой категории В. Вышедший в 2005-м «Эпизод III: Месть ситхов» — это, напротив, апофеоз индустриального подхода к кинематографу: один из самых дорогих фильмов в истории, созвездие актеров первой величины, мощнейшие спецэффекты. Между этими картинками — почти 30 лет мегавздутия отдельно взятой сказки до нашленских масштабов. Меланхоличный на вид, но пассионарный, как гражданин Кейн, Лукас все эти годы строил самую влиятельную в истории Голливуда коммерческую империю. В 70-х он угробил институт независимого американского кино, показав продюсерам, что такое блокбастер и как превращать ин-

вестиции в искусство в по-настоящему большие деньги. В 80-х разработал новую стратегию монетизации фанатской любви: начал штамповать бесконечные комиксы, бульварные новеллы, фигурки героев, игрушечные джедаевские сабли. В 90-х окончательно сделал свою вселенную мультимедийной: дочерняя фирма LucasArt выпустила более ста видеоигр по мотивам «Звездных войн» для всех мыслимых платформ и приставок. А в нулевых показал всему миру, что такое возвращение короля, с невероятным кассовым успехом завершив новую трилогию сериала.

Удивительно, но бесконечная алчность Лукаса никогда не распространялась на, собственно, фильмы. Он мог продавать сколько угодно ужасных игр и игрушек, благословлял бездарных писателей сочинять отвратительные книги и комиксы и разрешал каналам вроде Cartoon Networks запускать скучные мультсериалы, но непосредственно кино всегда оставалось для него святыней. Он отказывался от собственных режиссерских амбиций, чтобы пригласить сторонних постановщиков для работы над «Эпизодом V» и «Эпизодом VI». Он бесконечно шлифовал сценарии новых серий и мог десятилетиями ждать, пока уровень спецэффектов дорастет до того, чтобы воплотить на экране его идеи.

Вместе с операционными показателями масштабировался и смысл происхождения. Изначально проект был задуман как детская сказка о добре и зле, но зрители, критики и культурологи отчего-то увидели в нем ревизию всех мировых культур, медийный Вавилон XX века. Лукас увлекся творчеством своего товарища Джозефа Кемпбелла (автора книги «Герой с тысячей лиц», описывающей сходство мифологических конструкций разных народов) и позаимствовал у того кое-какие идеи. А все остальные поспешили объявить «Звездные войны» самостоятельной мифологией. Лукас всегда сторонился политики, но Рейган превратил его Империю Зла в аллюзию на СССР и успешно использовал эту метафору в холодной войне. Лукас придумал джедаев под впечатлением от японских самурайских фильмов, а простодушный зритель отнесся к джедаизму как к серьезной синтетической религии. Это не преувеличение: в Британии несколько лет назад нашлось восемь офицеров полиции, указавших в служебных анкетах, что по вероисповеданию они джедаи. Лукас, наконец, просто хотел делать деньги, но внезапно выяснилось, что он избрал язык, на котором эти деньги, собственно, говорят. Последний фильм во вселенной «Звездных войн» вышел це-

лых семь лет назад, но волшебная при- сказка Star Wars до сих пор способна создавать маркетинговый ажиотаж вокруг чего угодно. Одна из самых успешных вирусных рекламных кампаний последнего времени — коллаборация Volkswagen и Star Wars. Одна из самых успешных мобильных игр последнего времени — выпуск приложения Angry Birds во вселенной Star Wars.

На самом деле Джордж Лукас сконструировал операционную систему для человечества. Те, кому сегодня от 20 до 30, и сами до конца не понимают, как много всего в их мире придумано Джорджем Лукасом. Увлечение «Звездными войнами» в детстве и гаджетами, например, Apple в молодости — на самом деле звенья одной и той же цепи. Это только на первый взгляд кажется, что Лукас просто придумал сказочный мир с понятным добром и злом, стильными героями и негодьями, диковинными формами жизни и хитроумными гаджетами. На самом деле он сформулировал эстетику эскапизма для целого поколения, под обаяние которой по техническим причинам (20 лет между выходами трилогий, позднее проникновение в Россию) попали не только первые кидалты, но и их дети. Жертвы «Звездных войн» стали особым типом потребителей, и неудивительно, что обладающие даром предвидения предприниматели вроде Стива Джобса разработали для этих людей соответствующие интерфейсы восприятия мира. Из «Звездных войн» берет начало не только промышленный дизайн (вплоть до мелочей — например, робот, символизирующий операционную систему Android, здорово похож на легендарного R2-D2), но и мифология ключевых брендов современности. Так, противостояние Microsoft и Apple каким-то образом всегда ассоциировалось у кидалтов с войной Империи Зла и джедаев. Причем реальная обстановка на IT-рынке забавным образом постоянно пародировала сюжет разных эпизодов «Звездных войн». Джедаи одолели Дарта Вейдера, но на очереди — атака клонов. Например, клонов, посланных компанией Samsung. Телефоны которой, кстати, называются Galaxu — и за это тоже спасибо Star Wars. Между прочим, анимационная студия Pixar, выпускающая сегодня самые сентиментальные мультфильмы для взрослых, тоже в свое время отошла к Стиву Джобсу от Джорджа Лукаса за 10 млн долларов. Это к вопросу о преемственности идей.

Таит ли в себе предложенный «Звездными войнами» интерфейс восприятия мира новую надежду или скрытую угрозу, до сих пор непонятно. Но это определенно та операционная система, в которой будут существовать наши дети. ■■

Зрители «Звездных войн» стали особым типом потребителей, и неудивительно, что обладающие даром предвидения предприниматели вроде Стива Джобса разработали для этих людей соответствующие интерфейсы восприятия мира

