

Министерство культуры Российской Федерации
Российская государственная библиотека для молодёжи

ИЗОТЕКСТ

Сборник материалов
II Конференции исследователей
рисованных историй

17 – 19 мая 2017

МОСКВА
2017

Составители – А. Кунин, Ю. Магера.
В оформлении обложки использована работа Д. Городилова
из серии COLONIZATION.

Все материалы сборника опубликованы в авторской редакции.

Изотекст: Сборник материалов II Конференции исследователей рисованных историй 17-19 мая 2017 г. / Рос.гос. б-ка для молодежи; Сост. А.И. Кунин, Ю.А. Магера. – М.: Рос.гос. б-ка для молодёжи, 2017. – 172 с.

ISBN 978-5-9909991-1-4

В сборник вошли материалы выступлений Второй российской научной конференции (с международным участием), посвященной проблематике рисованных историй (в т.ч. комиксов, манги и т.п.) в контексте книжного дела и смежных областей знания. Конференция состоялась 17-19 мая 2017 г. в Российской государственной библиотеке для молодежи в рамках Международного фестиваля рисованных историй «КомМиссия».

Сборник адресован специалистам книжного дела, культурологам, профессиональным авторам-комиксистам, а также любителям рисованных историй и широкому кругу читателей. Содержит материалы научно-методического, справочного и рекомендательного характера.

ISBN 978-5-9909991-1-4

СОДЕРЖАНИЕ

<i>А. Кунин. Вместо предисловия</i>	4
<hr/>	
<i>Русская тема в рисованных историях</i>	
<i>И. Антанасиевич. Супергерои в русском комиксе Королевства Югославия</i>	5
<i>О. Журавлевая. Русские мотивы и сюжеты в японских иллюстрациях и манге</i>	25
<i>М. Заславский. День рождения русского комикса</i>	33
<i>А. Павловский. Прошлое и будущее России в комиксах «Велес» (1991-1995 гг.)</i>	43
<hr/>	
<i>Манга и прочие стили</i>	
<i>Е. Штейнер. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками</i>	62
<i>Ю. Магера. Влияние французского искусства на становление жанра манги сёнэн-ай (boy's love)</i>	75
<i>Ю. Тарасюк. Сёнэн-манга для милых дам, или Мужские комиксы по-женски</i>	83
<i>М. Хачатуров. Курто Мальтезе: Герой на все времена (к выходу на русском «Баллады соленого моря»)</i>	94
<hr/>	
<i>От теории к практике</i>	
<i>Н. Цыркун. Комикс и кинематограф: от протореализма к дигитальной онтологии</i>	99
<i>Н. Воинова. Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи и развития аналитического мышления школьников</i>	108
<i>Т. Киселева. Герои комиксов на службе маркетинга</i>	117
<i>П. Рохо. Комикс как пульс развития арабского общества: от постколониальной логики к современным протестам</i>	130
<hr/>	
<i>В качестве дополнения:</i>	
<i>И. Коскела. Люся, или Последняя ведьма Европы (графическая история, фрагмент; с комментариями от переводчика)</i>	141
<i>Общий список докладов конференции</i>	164
<i>Summary</i>	166

Вместо предисловия

Вторая Конференция исследователей рисованных историй «Изотекст» состоялась с 17 по 19 мая 2017 года в Российской государственной библиотеке для молодежи в рамках Международного фестиваля «КомМиссия», что стало уже добной традицией.

В конференции приняли участие исследователи из России, Чехии, Франции, Финляндии, Сербии и Испании. В докладах рассматривался широкий круг вопросов, но наметились и определенные векторы и предпочтения: значительный блок был посвящен месту комикса в образовании, а также истории и специфике формирования героического и супергеройского образа в рисованных историях. Отдельно обсуждались особенности и последствия взаимовлияния различных национальных школ на возникновение и развитие тех или иных явлений в мировой культуре рисованных историй.

Необходимо отметить, что конференция «Изотекст», стартовав в 2016 году, послужила важным импульсом для формирования научной среды исследователей рисованных историй в России. В формате конференций за это время прошло несколько событий в Библиотеке комиксов в Санкт-Петербурге, а Вторая конференция «Изотекст» в Москве стала уже ожидаемым событием.

Судя по материалам настоящего сборника можно сделать вывод, что у современных исследователей наметились концептуальные различия в подходах к эволюции рисованных историй в России. Все больше авторов предпринимают попытки рассматривать отечественные рисованные истории в мировом контексте. Начинает складываться круг исследователей функционального потенциала рисованных историй. Надеемся, что эти процессы, которые мы можем сегодня наблюдать на примере работ участников конференции «Изотекст», будут развиваться.

Отдельно хотелось бы напомнить, что рисованные истории сами по себе являются языком повествования, а значит — вполне очевидно, что в перспективе нас ждут исследования, выполненные на этом языке. Сегодня же, в качестве дополнения, предлагаем ознакомиться с фрагментом рисованной истории Илло Коскела «Люся, или Последняя ведьма Европы», которая представляет собой яркий и талантливый пример исторического и этнографического размышления.

Александр Кунин

Ирина Антанасиевич

Профессор Белградского университета,
доктор филологических наук,
член Славистического общества Сербии,
сотрудник редакции журнала «Славистика»

Супергерои в русском комиксе Королевства Югославия

Раздел:
**Русская тема
в рисованных
историях**

Аннотация: В рамках анализа истории появления образа супергероя в комиксах рассматриваются примеры супергероев, созданных русскими художниками-эмигрантами в период с 1934 по 1944 гг. Формирование образа супергероя рассматривается в его эволюции и включает в себя анализ базового образа, непосредственно связанного с бульварными романами конца XIX – начала XX веков, которые подарили комиксу обязательные черты при создании подобных героев (необычные костюмы, тайну, которая обязательно связана с рождением или происхождением героя, альтруизм как особая миссия и пр.).

Отдельно исследуется механизм закрепления образа в комиксе и связь созданных русскими эмигрантами образов с первыми супергероями европейского и американского комикса. Сравнительный анализ позволяет затронуть вопрос пародии и автопародии в комиксе.

Детально анализируется история создания образов югославских супергероев: Зигомара (Николай Навоев), Властелина смерти (Юрий Лобачев), Черной маски (Сергей Соловьев) и д-ра Гиганта (Алексей Ранхнер).

Ключевые слова: бульварный роман, роман-фельетон, супергерой, ретрокомикс.

Золотой век комиксов правильнее было бы назвать золотым десятилетием югославского комикса, поскольку он охватывает период с 1934 по, условно, 1944 год — это очень интересный фрагмент истории европейского комикса: яркий, сильный и необычный.

История югославского комикса начинается 20 октября 1934 года выходом в свет переводного комикса «Тайный агент Икс-9», его автором был популярнейший в то время художник Алекс Реймонд, сценаристом — основатель жанра «крутого детектива» Дэшилл Хэмметт.

А уже 10 апреля 1935 года в Югославии выходит первый отечественный комикс: газета «Политика» в специальном вкладыше публикует научно-фантастический комикс Джордже Лобачева и Владимира Курганского под названием «Луч Смерти» (Зрак Смрти). Вкладыш так и назывался «Стрип» или же «Комикс» и включал в себя только комиксы. Первый его номер раздавался бесплатно.

Издателем этого вкладыша был русский эмигрант, Анатолий Прицкер¹, в то время директор довольно крупного издательства «Народное просвещение» (Народна просвета). Вкладыш выходил четырнадцать месяцев: последний выпуск — номер 63 — вышел из печати 4 июня 1936 года. И виновником закрытия вкладыша стал ещё один русский эмигрант Александр Ивкович.

Именно он, обратив свое внимание на новый жанр и предчувствуя его популярность, делает все, чтобы стать монополистом в этой области: за четыре месяца 1936 года Ивкович открывает и начинает выпускать несколько специализированных журналов — «Забавник», «Робинзон», «Малый забавник Микки-Маус» (Мали Забавник Мика-Миш), «Маленькая библиотека Микки-Мауса» (Мала библиотека Мика-Миш). В начале 1937 года он откроет еще один — «Веселый забавник», а в марте 1938 года появится журнал, чьим хозяином опять же будет Ивкович, журнал «Тарзан».

Самым же успешным его детищем будет начавший свою жизнь в марте 1936 года журнал «Мика-Миш» (так звучал тогда сербский вариант имени Микки-Маус), объединивший под своей крышей всех художников, которые начали работать в новом жанре. Именно этот журнал и вошел в историю как издание, собравшее вокруг себя самых блистательных комикс-художников того времени, так называемый «золотой белградский круг» — Джордже Юрий Лобачев, Николай Навоев, Сергей Соловьев, Константин Кузнецов, Джордже Джука Янкович, Алексей Ранхнер, Иван Шеншин, Себастьян Лехнер,

¹ Он изменил в 1929 году фамилию и стал называться Анатолий Иванович. — Прим. авт. (здесь и далее).

Мича Димитриевич². Девять художников — это шесть русских эмигрантов, что позволяет нам включить в историю европейского комикса русские имена.

В начале своего существования комикс-журналы позиционировали себя скромно — журналы для детей. И публиковали положенные по профилю односторонние комикс-истории, шарады и ребусы-шарады.

Но Ивкович довольно быстро понимает, что должен опираться не только на детскую аудиторию, поэтому он начинает сначала выпуск переводных serialных произведений — «Принц Вэлиант», «Волшебник Мандрак» (Мандрейк или Мандрагора) и др. Но все же не эти переводные истории сделают комикс популярным в Королевстве Югославия, а комиксы отечественных авторов, которые Ивкович начинает публиковать с конца 1936 года, когда с ним начинают сотрудничество Николай Навоев и Юрий Лобачев, а уже в 1937 году все талантливые белградские художники рисуют для журналов Ивковича.

Если проанализировать сюжеты комиксов этого периода, то кроме адаптаций русской классики, адаптаций или переработок произведений современной на тот момент литературы и адаптаций сербской народной литературы (сказки, легенды, эпические песни), появляется и большое количество авторских историй.

Как и все комиксы того периода, сюжеты югославских комиксов обильно черпаются из приключенческого жанра, который активно развивался весь XIX век и к началу XX века распался на несколько подвидов: книги о поисках сокровищ, романы о пиратах, так называемые робинзонады и истории о «детях джунглей», пуританские романы, действие которых происходит в вымышленных странах Центральной Европы, романы про индейцев, уголовно-сенсационные романы на темы убийств, адюльтера, подмены детей и т. п.

Но на появление супергероев непосредственно повлияла такая форма приключенческой литературы как бульварный роман. Ставшая популярной форма романа-фельтона, печатающегося в так называемом «подвале» газеты из номера в номер, сформировала понятие serialности или эпизодности: она представляла собой серию приключений, которых в единое целое объединяли похождения главного героя. Эта особенность и подготовила читателя к serialности комикса, который первоначально, когда речь идет о членении эпизодов, опирался на газетную практику.

В принципе, сама идея связать зарисовки юмористического, сати-

² В «белградский круг» по разным причинам не включают имена еще трех русских художников комиксов — Всеялода Гулевича, Владимира Жедринского и Николая Тищенко.

рического или приключенческого характера одним героем принадлежит художникам так называемой «английской бытовой карикатуры» — явления, которое считается своеобразной предтечей прессы: карикатуры Генри Банбери, Джеймса Гильрея, Ричарда Ньютона и других украшали витрины гравюрных и книжных лавок, рассказывая прохожим о скандалах, политических аферах, парламентских ссорах.

Эти карикатурные видовые и жанровые зарисовки обладали своим сюжетом, требовали «узнавания»: картинка должна была «читаться» в ряду похожих, а не рассматриваться отдельно. Поэтому карикатуристы объединяли картинки, используя для этого узнаваемого героя. Так, создавая серию «Жизнь в Лондоне» (*Life in London; or, The Day and Night Scenes*), карикатурист Джордж Крукшенк объединил ее в цикл, выдумав героев Тома, Джерри и Лоджика. Т.е. сюжет самой карикатуры включался в общий сюжет серии карикатур, создавая цикл, где каждый фрагмент был, с одной стороны, автономен, а с другой — тесно связан общими героями.

Именно английская бытовая карикатура обладала всеми теми элементами, которые были необходимы для создания рисованной сюжетной истории, и очень многие исследователи истории комикса первым протокомиксом считают серию карикатур английского карикатуриста Томаса Роулендсона, объединенных одним героем — доктором Синтаксисом. Уже после смерти художника все истории о докторе Синтаксисе, которые рисовались на протяжении почти десяти лет — с 1812 по 1821 гг., были объединены в один том под названием «Путешествия доктора Синтаксиса» (*Doctor Syntax's Tree Tours: In Search Of Picturesque, Consolation and a Wife*, 1869). Многие исследователи считают Томаса Роулендсона отцом-основателем жанра сюжетной рисованной истории.

Впрочем, отмечая новаторство Роулендсона, когда речь идет о развитии рисованной сюжетной истории, следует заметить, что история доктора Синтаксиса, хоть и представляет собой историю вымыщенного персонажа и является собой фрагментарный сюжетный рассказ, но, все же, в основе лишь несколько видоизмененная и своеобразная серия иллюстраций к сатирической поэме Уильяма Комба, и эта «иллюстративность» историй доктора Синтаксиса довольно сильно ощущается, несмотря на то, что, конечно же, сама серия уже далека по форме от традиционной книжной иллюстрации.

Роман-фельетон как форма активно использовал архетипический образ благородного разбойника, взяв его непосредственно из так называемого разбойниччьего романа — жанра, где этот образ получил наибольшее развитие. Образ этот, став популярным в немецкой ли-

тературе (так называемые истории о бароне-разбойнике – *раубриттере*, нем. Raubritter), подхватили и другие европейские писатели, и он на протяжении XVIII-XIX вв. формирует не только жанр приключенческого романа, но и создает ту специфическую типологию (как сюжета, так и персонажа), которая позже будет использоваться при создании комиксов. В процессе формирования жанра из разбойничьего романа выделился «роман плаща и шпаги», где использовались сюжеты из европейской истории XVI-XVIII вв. в переложении на приключенческую форму: «Капитан Фракасс» Теофиля Готье, «Алый Первоцвет» Эммы Орци, цикл романов о шевалье де Пардайане и т.д. В этих романах появлялся герой, который вынужден был скрывать свое происхождение. Этот персонаж, носящий особую одежду или же герой в маске, дал толчок к появлению феномена супергероя. По сути дела, супергерой – это непосредственное развитие типологического персонажа бульварного романа, так называемого литературного супергероя.

Как мы видим, комиксы о супергероях базируются на европейских литературных традициях, которые можно рассматривать и в ретроспективе, начав историю с античных романов-путешествий, где герой должен был преодолевать препятствия, и далее – собирая типологическое сходство в рыцарских романах, готических, пикареских и др.

Используя все созданные приключенческой литературой художественные приемы, бульварный роман представлял четыре типа персонажей: герой-авантюрист (который мог быть как положительным, так и отрицательным героем); таинственный герой – защитник обездоленных, вынужденный скрывать свое лицо и скитаться по свету; изобретатель (чаще всего злой, использующий свои огромные знания для того, чтобы сеять зло или слишком рассеянный и безответственный); злой гений – маньяк, желающий подчинить этот мир (часто в привязке к определенному топосу: в Париже – Фантомас, в Лондоне – профессор Мориарти, в Берлине – доктор Мабузе). Данные типы могли совмещаться, трансформироваться, но они стали обязательными для бульварного романа.

Первым литературным супергероем принято считать Рокамболя – героя серии романов Понсона. За ним последуют Арсен Люпен писателя Мориса Леблана, Фантомас – герой П. Сувестра и М. Аллена, и др.

Рокамболь, персонаж Понсона дю Террайля, был настолько популярен среди читателей, что во французском языке появилось слово «рокамбольный» (rocambolesque), то есть «невероятно-удивитель-

ный» или «в стиле Рокамболя». В комиксах образ Рокамболя использовался в 40-е годы и его рисовали такие авторы, как Гастон Низаб и Андре Галлан. Вообще, герои бульварных романов активно переходили в комикс, да и первыми сценаристами комиксов часто были писатели бульварных романов или сюжеты комиксов черпались из бульварного чтива.

Югославские комиксы начала 30-х годов по своему подошли к теме, создав серию национальных супергероев. Начнем с персонажа Николая Навоева — самого молодого из авторов белградского круга и рано ушедшего из жизни: в возрасте 27 лет он умер от туберкулеза. Начинал же он с авторских комиксов в журнале «Стрип», потом работал в журнале «Робинзон» и «Мика-Миш», но лучшие свои произведения он создал для журнала «Микиево царство». Уже даже судя по названиям комиксов можно составить впечатление — все виды приключенческого жанра автор активно использовал: «Охотники на орхидеи смерти», «Приключения детектива Рида», «Черные крылья на острове Амазонки», «Тайна гробницы фараона», «Голубой бриллиант», «Маленький юнга». Последней его незаконченной работой (заканчивал Иван Шеншин) был мистико-фантастический роман «Оковы прошлого». Популярность он приобретает, рисуя в 1936 для журнала «Стрип» историю под названием «Тарцанета» или же «Тарзанета». Имя главной героини является производным от имени Тарзан, которое изменил издатель Ивкович еще и желая избежать выплаты авторских прав³. Впрочем, история о парне из джунглей была настолько привлекательна, что свою версию стремился рассказать каждый, не обращая особого внимания на авторские права⁴. История Тарзанеты — первой в истории комикса «женщины из джунглей» приобрела большую популярность: этот комикс, один из немногих, несколько раз репринтно переиздавался.⁵ Николай Навоев все свои романы, за исключением первых, довольно слабых, создавал со сценаристом Бранком Видичем — популярным писателем югославских романов. Вместе же с Видичем он создал иserialный комикс «Зигомар» (1939—1940). Это первый югославский serialный супергерой, хотя сама идея и общая сюжетная канва серии взяты из романа

³ Которые принадлежали Гарольду Фостеру.

⁴ Например, известный комикс-художник Алекс Реймонд рисует свою версию Тарзана, назвав ее «Джим из джунглей» (Jungle Jim). Историю о Тарзане рассказывали и такие художники, как Берн Хогарт, Рубен Морейра, Рас Мэннинг, Майк Грэлл и др. Позже, в восьмидесятые годы югославский художник Бранислав Керац создаст свою версию Тарзана, который будет очень популярным в комикс-журналах скandinавских стран.

⁵ В журнале «Политикин забавник» за 1996 год и в комикс-альбоме «Тарзанета»: З.Зупан, стрипски албум у боји, 22 стране, приредио и пратећи чланак написао Здравко Зупан, „Stella“, Београд, 2006.

французского писателя Леона Сази, вернее даже не из романа, а из фильма «Зигомар» Викторена Ипполита Жассе, который вышел на экраны в 1911 году.⁶



Рис. 1. Зигомар в бульварном романе.

Первой мировой войны. Что отнюдь не помешало его популярности, вплоть до того, что серия сабель для тогдашней французской армии носила название «Зигомар».

Зигомар Навоева — положительный персонаж, защитник сирых и убогих. И хотя герой Навоева, как и герой Сази, носит специальную одежду, скрывая свое лицо, но этот герой Навоева не повторяет условную маскарадность героя Сази. Он предстает перед нами в привычной уже одежде супергероя.

Он носит обтягивающее трико с

И если в свое время Леон Сази упрекал Жассе в слишком свободной интерпретации образа его героя, то Зигомар Навоева также радикально отличался от образа, созданного в кинематографии. И это отличие постоянно подчеркивалось создателем. Романский Зигомар — вождь цыганской банды, отсюда его имя — Рамогиз — так себя иногда называли французские цыгане — злой гений и, следовательно, персонаж отрицательный. Отрицательный настолько, что в одном из эпизодов он сотрудничает с немцами во время



Рис. 2. Зигомар Николая Навоева и Бранко Видича.

⁶ Этот фильм оказал влияние на постановку сериала «Фантомас» Фейада, а уже потом Фантомаса Фейада, в свою очередь, повлиял на создание образа комикс-супергероя Ли Фалька — Фантома, соперника Зигомара.

И. Антанасиевич. Супергерои в русском комиксе Королевства Югославия

буквой «З» на поясе (отметим, что это 1936 год и Супермен еще не появился) и маску. Конечно же, обтягивающее трико — это дань популярности Фантома, который появился за год до появления Зигомара.

Навоев и Видич не скрывают, что их герой является ответом на образ Фантома, они даже сталкивают в бою двух супергероев, создав серию «Зигомар против Фантома», где герои не только сражаются друг против друга, но и развлекают читателя ироничными репликами, насмехаясь над внешним видом (вполне идентичным) друг друга, что вносит в классически построенный супергероический сюжет неожиданный комический эффект: «Эта живописная одежда неуместна в этой пустыне», — обращается Фантом к Зигомару и получает в ответ: «Посмотри на себя, ты похож на циркового клоуна». Это, как заметил исследователь Жика Богданович, кажется, первый кроссовер, первое столкновение в одном комиксе героев различных комиксов.



Рис. 3. Итальянская версия серии о Фантоме и Зигомаре.

Интересно и то, что в комиксе Навоева-Видича компанию главному герою составляет маленький китайчонок Чи-Янг. Этот маленький спутник Зигомара или sidekick — как называют сейчас в комиксах помощника протагониста⁷ — появился в комиксе о Зигомаре почти на год раньше Робина из «Бэтмена», который официально считается

⁷ Самые известные помощники: Робин — друг Бэтмена, Баки — помощник Капитана Америки и пр.

первым sidekick-ом в истории комикса. Причем в комиксе Навоева, хоть Зигомар и Фантом – друзья-соперники, недолюбливающие друг друга, но Чи-Янг и спутник Фантома волк Девил являются друзьями, а их девушки – Диана и Лаура – также дружат.



Рис. 4. Страница комикса «Зигомар».

В принципе, Фантом и Зигомар подружились бы, но злой маг и волшебник (несомненно, персонаж, взятый из комикса о Мандраке Волшебнике) – управляет их умами и заставляет соперничать.

Популярность Зигомара была так велика, что после смерти Навоева сериал продолжает Душан Богданович, скрупулезно копируя стиль рисунков Навоева. И любимый белградцами Зигомар был с ними вплоть до 1941 года, причем последний выпуск истории о Зигомаре увидел свет 9 апреля 1941 года, через три дня после самой сильной в истории Белграда бомбежки. В 2008 году в библиотеке «Репринт» издательства Stella вышли остававшиеся неопубликованными 4 листа комикса. А полное собрание приключений Зигомара опубликовал Культурный центр города Панчево (альбом подготовили Здравко Зупан и Саша Ракезич (Зограф)). Переводили Зигомара и итальянцы, есть и бразильские и турецкие версии югославского Зигомара.

Второй супергерой югославского комикса – это персонаж Юрия Лобачева – зачинателя авторского графического романа. «Принцесса



Рис. 5. Злой маг из комикса о Зигомаре.

Ру», «Светлокосая авантюристка»⁸, «Белый призрак», «Сын шейха», «Властелин смерти» — так звучали названия произведений, сделавших его имя популярным. Выбор темы, создание оригинальной истории, неожиданная развязка — все это ценилось читателем.

⁸ Единственный serializedный комикс Лобачева, который насчитывал более 4-х серий. Двухсерийными были комиксы — «Властелин смерти» и «Белый призрак» (Бели дух).



Рис. 6-7. Кадры комикса «Зигомар».

Его «Принцесса Ру» добралась и до Парижа: в 1939 году журнал Aventures публиковал серии из этого романа, переименовав его в Princess Thanit. О популярности этого романа свидетельствует и тот факт, что Пьер Купри (Pierre Couperie) – крупнейший теоретик комикса и сотрудник ведущего журнала Phoenix считал этот роман одним из тех произведений, которые сформировали французский рисованный роман, называя его «самым надреалистским из всех комиксов, когда-либо созданных». Правда, долгое время во Франции не знали ни имени автора, ни страны, где было создано это произведение, и лишь через двадцать лет после выхода романа во Франции, благодаря исследованиям Ж. Богдановича – человека, который много сделал для анализа и понимания места югославского комикса как европейского феномена [3, с. 308], в 43-м номере журнала Phoenix было напечатано

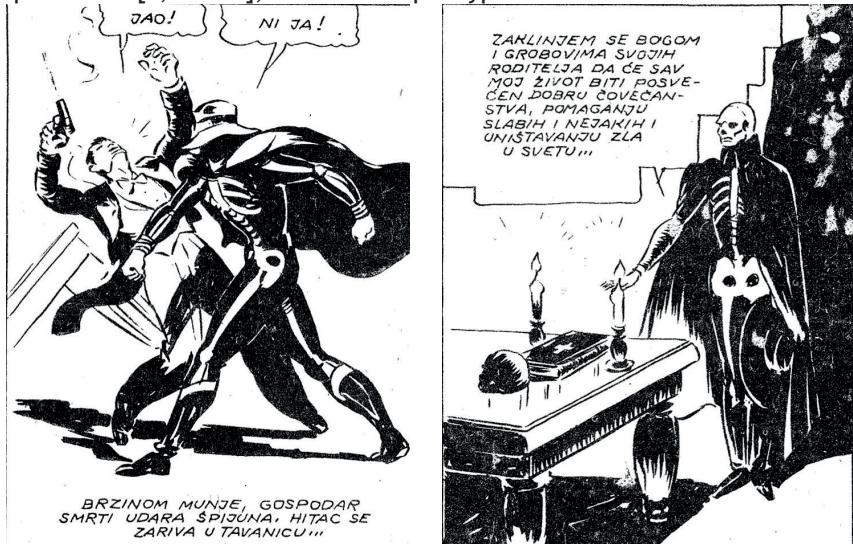


Рис. 8-9. Властелин смерти Джордже Лобачева.

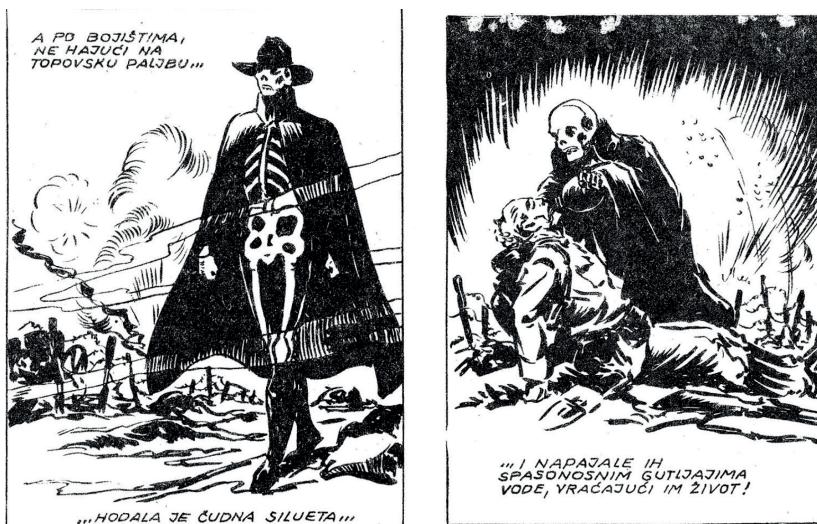


Рис. 10-11. Властелин смерти.

имя автора, а весь 45-й номер был посвящен Лобачеву и открывался статьей «Джордже Лобачев или детство, которое никогда не заканчивается» (Đorđe Lobačev ou l'enfance qui ne finit jamais).

Лобачев в период с 1939-го по 1940 создает своего героя – Властелина смерти, на котором лежит проклятие 20-ти поколений и который должен освободиться от него, помогая человечеству.



Рис. 12-13. Сумасшедший ученый в комиксе Лобачева.

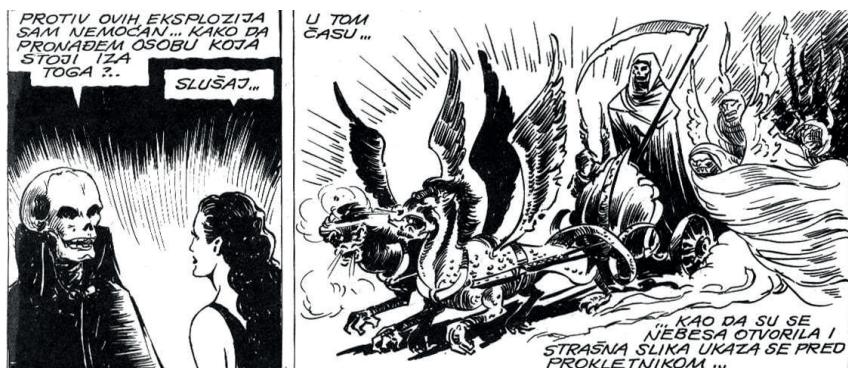


Рис. 14. Властелин смерти.

Лобачев, создавая героя, использует всю необходимую ныне для супергероя типологическую форму: его герой произносит клятву, обязательную для всех супергероев. Его не берут пули, и он эту особенность использует, чтобы помогать страдающим в войнах раненым.

Его соперник – сумасшедший ученый, мечтающий создать оружие, которое уничтожило бы мир. Интересно, что Лобачев придал образу сумасшедшего ученого русские черты, вернее, сделал ему русскую биографию: дети, сын и дочь погибли на фронте. Возненавидев весь мир, ученый желает его уничтожения, считая, что в мире, где так много войн и страданий, жить не стоит и только глобальная война, последняя и окончательная, способна остановить человечество, погрязшее во всевозможных грехах.

Самая главная особенность Властелина смерти в том, что он управляет смертью, т.е. может вернуть мертвых к жизни.

Мне кажется, что в этом случае Лобачев использовал идею еще одного художника-эмигранта – Константина Кузнецова, который в своем мистическом комиксе «Три жизни» сделал Смерть неким героем, который дает три попытки жизни человеку. К сожалению, сам Кузнецов, великолепный художник, создавший много удивительных комиксов, все же дальше приключенческих комиксов не пошел.

Еще одного югославского супергероя создал художник Алексей Ранхнер. Большинство своих произведений Алексей Ранхнер придумал для журнала «Мика-Миш» – любимого детища Александра Ивковича – и именно здесь были опубликованы все его восемнадцать романов. Вне рамок журнала «Мика-Миш» был опубликован только дебютный роман – «Мраморный город» и еще один роман Ранхнера «Экспресс Чикаго – Нью-Йорк» в журнале «Тарцан» в 1938 году.



Рис. 15. Комикс «Три жизни».

Он в основном делал, причем великолепно, адаптации произведений классической литературы. Хотя есть в его творческом багаже и несколько приключенческих романов, объединенных одним героем, — Гарри С特朗ом — это романы «Корабль призраков» и «Скотланд-Ярд бессилен».



Рис. 16. Титульная страница комикса «Ураган».



Рис. 17. Кадры из комикса «Ураган».

В 1940 году в сотрудничество со Светиславом Б. Лазичем Ранхнер создает историю о белградском Франкенштейне под названием «Ураган».

Герой романа — профессор Смайт собирается создать человека, который «победит смерть и превратит кладбища в цветочные поляны. Но для этого нужно пролить немало крови». Профессор использует тело самоубийцы Джона Биза, но у созданного им Нового человека — металлическая голова, в которой вместо мозга — особая протоплазма.

Новый человек получает имя д-р Гигант, а существом со сверхспособностями он становится, когда во время грозы молния ударяет в его металлическую голову, и находящаяся в ней протоплазма муттирует. С того момента герой живет двойной жизнью: наполовину металлический монстр, а наполовину человек с чувствами и воспоминаниями Джона Биза. Это первый и возможно единственный супергерой с ярко выраженной способностью к самоанализу. Диалоги комикса содержат элементы психологической прозы высокого уровня. Безо всякого сомнения при создании образа д-ра Гиганта авторы использовали и образ из романа Р. Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера

Хайда». Заслуживает внимания и тот факт, что Ранхнер при изображении войны не довольствуется абстрактными кадрами разрушения и страданий, а целенаправленно привязывает визуальную картинку к событиям Первой мировой войны, что вносит в фантастический комикс элементы достоверности. Полную версию «Урагана» обработал и в 2012 году переиздал Культурный центр Панчево.

Еще один создатель супергероя — художник Сергей Соловьев. Как и Николай Навоев, своего героя он создал в сотрудничестве со сценаристом Бранко Видичем. Вообще, tandem Соловьев-Видич — это один из самых важных тандемов югославского комикса. Когда речь идет об исторических, авантюрных и приключенческих романах им нет равных: вместе они создали великолепные образцы приключенческого комикса: «Робин Гуд», «Айвенго», «Буффало Билл», «Легион проклятых», «Биг Кид» и др. В 1937 году они совместно создали роман «Ученик дьявола» (продолжение «Ученик дьявола в XX веке», 1938), который представляет собой весьма свободную переработку сюжетов из таких известных произведений, как роман Жака Казотта «Влюбленный дьявол» и роман Алены Рене Лесажа «Хромой бес». Конечно, мы весьма условно можем говорить здесь о первоисточнике, поскольку комикс Соловьева — весьма вольная интерпретация, где активно использовался давно известный в литературе мотив путешествующего по мирам человека.

Но способность путешествовать между мирами все же не дает нам возможность включить данного персонажа в разряд супергероев, поскольку отсутствует внешнее правило — необычная одежда героя. Более близким к супергерою можно считать персонажа комикса «Черная маска» — лорда Уорика, который не являл собой пересказ истории о реальном историческом персонаже Ричарде Невилле, графе Уорике — одного из крупнейших полководцев и политических деятелей Англии эпохи войны Алой и Белой розы, который получил прозвище «Делатель королей», а был рассказом о совсем ином персонаже.

История о Черной маске происходит в Чикаго, где герой когда-то был префектом, но работа в коррумпированной полиции его разочаровала, и он стал преступником, который вполне в традициях Робин Гуда грабит богатых, чтобы наделить деньгами бедных. Сам герой похож на Фантомаса — он в цилиндре, в маске и с тростью. Представляя роман, Видич и Соловьев создали своему герою даже отдельную биографию, доказывая, что такой человек как их герой, действительно существует.

Друг и помощник Уорика носит имя Виски Джо – он тоже в элегантном полуцилиндре и является собой классический образ вспомогательного персонажа, который своей обыденностью должен подчеркнуть



Рис. 18. Страница комикса «Ученик дьявола».



Рис. 19. Лорд Уорик – Черная маска.

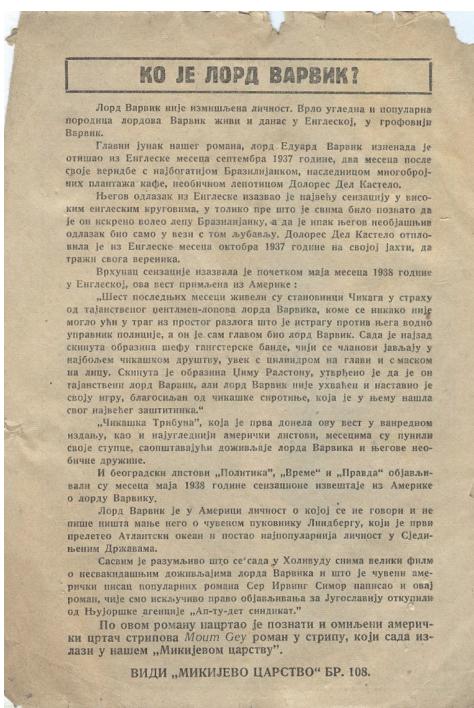


Рис. 20. Выдуманная биография Уорика.

необычность героя. Можно предположить, что Видич, создавая героя, внес в образ и некоторое сходство с Жаном Паспарту, героем романа Ж. Верна (хотя главный герой никак не похож на образ Фогга).

В комиксе у Уорика (Черной маски) есть и соперница — таинственная красавица и босс чикагского подземелья по кличке Белый паук.

Ее дед, как и следует по канонам, сумасшедший ученый, изобретает механического человека, который терроризирует город. Белый паук также носит маску, что роднит ее с Уориком, еще раз подчеркивая, что типологически злодей и защитник — это развитие одного образа таинственного авантюриста. Героиня Соловьева, впрочем, мало использует свои суперспособности, хотя они у нее есть, а ее паучья суть выражается в умении привлечь мужчин, затащить их в свои паучьи сети.

Свою супергероиню Сергей Соловьев создал в 1940 году. В истории комикса этот год характеризуется появлением первых супергероинь: в феврале 1940 Флэтчер Хэнкс рисует свою героиню по имени Фантоме (*Fantomah*), в июле газета *The Spirit Section* начинает публиковать комикс

Лорд Варвик инже измишлена личност. Број угледна и популарна породица лордова Варвик живи и дапае у Енглеској, у грофовији Варвик.

Главни јунак нашег романа, лорд Едуард Варвик изменада је отишao из Енглеске месец септембра 1937 године, два месеца после своје вераја са најбогатијом Бразилјанком, наследницом многобројних платника кафе необичним лепотицом Доротес Дел Кастелом.

Извесни озлазак из Енглеске изазвао је највећу сензацију у високим криводојима и скандалима пре што је сима било познато да је по највећој величини био лорд Бразилјанци, а да је нико његов необичан озлазак био само у вези с том љубављом, Доротес Дел Кастел отпуштена је из Енглеске месец октобра 1937 године са постојајахи, да тражи свога вереника.

Врхунска сензација изазвала је почетком маја 1938 године у Енглеској, она вест примљена из Америке:

„Шест последњих месеци живели су становници Чикага у страху од тајнственог центимен-лоџија лорда Варвика, коме се никада није могло ући у трага простог разлога што је истрагу против њега водио утицајни адвокат и члан једног од највећих британских семејстава. Сада је највећа сензација обрашта шаљу гаштанске бомбе, чаде се чланови семејства у најбољем чиновном друштву, увек с плином на глави и с маском на лицу. Скинута је обличја Џими Ралстону, утврђено је да је он тајнствени лорд Варвик, али лорд Варвик ише ухапсен и наставио је сподју ширу, благословану од чинака спортисте, која је у њему нашла свог највећег заштитника.“

„Чикашка Трибуна“, која је прва донела ову вест у виширедном издању, као и најуздаднији амерички листови, месецима су пуштили своје стручце, споштавајући доживљаје гордија Варвика и његово необично друштво.

Бројеви суперсавасти „Политика“, „Време“ и „Правда“ објављивани су месец маја 1938 године сензације извештаје из Америке о лорду Варвiku.

Лорд Варвик је у Америци личност о којој се говори и не пише није него о чуварим пуковнику Линбергу, који је први прелетео Атлантички океан и постао најпопуларнија личност у Сједињеним Државама.

Саскин је разумљиво што се сада у Холивуду снима велики филм о несвакидашњим доживљајима лорда Варвика и што је чувени амерички писац популарног романа Симор написао и овај роман, који је са скакавачким ритмом објављивао за Лутгесанду откупувача од Нујорка, а легендарне „Лп-трулт синализат.“

По овом роману нападају је познати и омиљени амерички читач стрипова Mount Gey романи у стрипу, који сада излази у нашем „Минијевом царству“.

ВИДИ „МИНИЈЕВО ЦАРСТВО“ БР. 108.



Рис. 21. Кадры комикса «Черная маска».

о Леди удаче, в августе появляется прекрасная злодейка «Чёрная Вдова — слуга Сатаны» — комикс издательства Timely Comics и т.д.

Повлияли ли они на создание образа героини Соловьева неизвестно, но несомненно, что югославский комикс не отстает от общего процесса развития жанра, а иногда его опережает.

Отдельную дань комику Соловьев отдал, создавая образ Оберона в комиксе «Сон в летнюю ночь» по пьесе У. Шекспира. Создавая фантастический мир, Соловьев делает Оберона одновременно похожим на Фантома и тем самым удачно решает вопрос переноса

классического произведения в другой жанр. И если правила экранизации в то время уже более или менее сложились, то перенос в форму визуального повествования был пока еще новинкой. И Соловьеву удалось не только рассказать комедию Шекспира языком комикса, но и выработать свой механизм переноса.

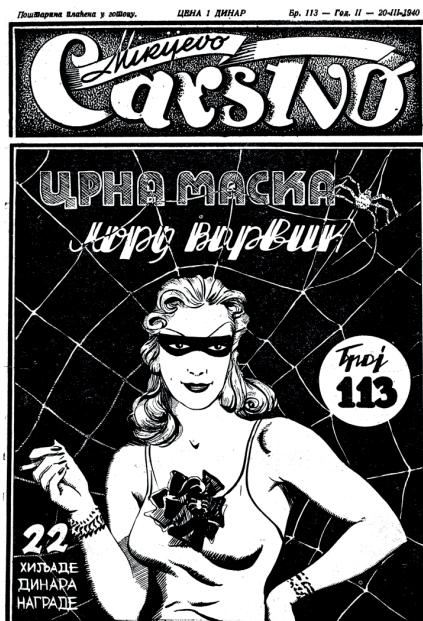


Рис. 22. Белый паук.

Как мы видим, югославский комикс предвоенного периода представляет собой не просто национальный комикс, а является частью европейского комикса, который развивается, опираясь на европейскую традицию, и активно использует литературные приемы, темы, типологию европейской массовой литературы, перерабаты-



Рис. 23-24. Кадры из комикса «Сон в летнюю ночь».

вая ее и активно подчиняя потребностям комикса. В период между двух войн в Югославии русские художники-эмигранты создают не просто комикс, а особую форму текста, чья эстетическая природа требует определенного уровня развития визуального мышления, т.е. формируют те типологические компоненты, которые представлены в определенной синтетической модели бытующей и сегодня.

Список литературы:

1. Ивков Слободан. Мала историја српског стрипа, Београд, 1999.
2. Зупан Здравком. Тарџанета. „Stella“, Београд, 2006.
3. Богдановић Жика, Чардак ни на небу ни на земљи: Рађање и живот београдског стрипа 1934-1941. И.П. Атенеум – Информатика а.д., Београд, 2006.

Журавлева Оксана Васильевна

Независимый исследователь манги,
художник-самоучка

Русские мотивы и сюжеты в японских иллюстрациях и манге

Раздел:
Русская тема
в рисованных
историях

Аннотация: В статье суммируется опыт знакомства с русскими мотивами и сюжетами в японских иллюстрациях и манге. Долгие годы моим увлечением было аниме и японские игры, затем постепенно интерес перешел и к манге. В этой статье изложен мой опыт встречи с русскими мотивами в японских произведениях и мои выводы из этого явления.

Ключевые слова: русские мотивы, русская история, русская литература, русская личность, манга, балет, иллюстрация.

Первая прочитанная мной манга была «Мир компьютеров в вопросах и ответах» Хисахико Хасэгавы издательства «Мир» 1988 г. У моего отца в то время было много книг и научных журналов, в том числе несколько научно-популярных комиксов отечественных и зарубежных авторов. Далее путь в мир манги у меня был нестандартным, впрочем, наверное, как и у многих, началось все с японских компьютерных игр на приставке Dendi, а также мультфильмов по телевидению, на видеокассетах VHS и по Интернету. В 1980-90-е многие качественные аниме-сериалы (“Please, Save My Earth”, “Legend of Basara” и др.) не набирали должного финансирования после показа первых 6-12 серий, в результате иностранному (в том числе и нашему) зрителю, чтобы узнать продолжение сюжета полюбившегося аниме, приходилось садиться за чтение манги. Поскольку сериалы 1980-90-х гг. дошли до российского зрителя только с расцветом Интернета в 2000-е, то где-то после 2005 года возобновилось мое знакомство с миром манги после долгого перерыва.

Обычно в зарубежных источниках русские слова теряют свое исконное значение, превращаются в бессмыслицу, либо бывают вырваны из контекста и трактуются не так, как задумано изначально. В 1996 году, еще в юности, мне удалось поиграть в одну из популярных японских компьютерных игр из серии Princess Maker. Художником и одним из авторов игры был Таками Акай – со-учредитель студии «Гайнакс» и соавтор анимационной заставки научно-фантастического фестиваля DAICON IV. В этой игре мне впервые встретился персонаж, название которого и функции полностью соответствовали его роли в русской культуре. Персонажа звали «Домовой», он олицетворял дух домашнего очага и являлся воспитаннице в случае, если она проявляла успехи в домашних делах (игрок назначает занятия): уборке, мытье посуды и т.д. На мой взгляд, это было идеальное понимание персонажа русского домового, то есть понимание русской или славянской культуры. Позже, через многие годы, в оформлении игры обнаружились и другие славянские мотивы – отсылки к картинам чешско-моравского художника Альфонса Мухе. С этой поры и до сих пор продолжается мой интерес к поиску «русских» следов в японской культуре.

В Японии начала XX века под влиянием творчества русских писателей сформировалось литературное объединение «Сираакаба» («Белая береза»), на которое особое влияние, прежде всего, оказало творчество Льва Толстого [1, с. 18]. В «Сираакаба» входили такие писатели, как Наоя Сига, Санэацу Мусянокодзи, Такэо Арисима, Тон Сатоми и Янаги Мунэёси. Одноименный журнал, выходивший под

таким же названием, знакомил японцев с западной культурой, в том числе и с русской литературой. Этот журнал считается прародителем додзинси – любительской манги.

Первым на русскую тематику в манге обратил свое внимание так называемый «бог манги» Осаму Тэдзука. Его манга «Преступление и наказание» по одноименному роману Достоевского вышла в 1953 году [2, с. 280].

Из японских иллюстраторов, обращавшихся к русской тематике, хотелось бы особенно выделить Макото Такахаси. Его относят к прародителям стиля сёдзё-манги. Он известен роскошными, богатыми на детали изображениями принцесс с сияющими глазами. У него есть свой бренд MACOTO, его раскраски и артбуки даже сейчас, когда ему около 80 лет, пользуются неизменным успехом, как в Японии, так и за рубежом. Благодаря балерине Анне Павловой классической русской темой считается балет, который приобрел большую популярность во всем мире. Поэтому тема балета нашла свое отражение в манге и иллюстрациях. Так, у Макото Такахаси существует несколько иллюстраций на тему «Лебединого озера» [5]. Причем на данных иллюстрациях изображен костюм-пачка очень похожий на подлинный костюм «Лебедя» с крыльями на пачке, принадлежавший Павловой и созданный по эскизам Льва Бакста. Также у Такахаси впервые удалось увидеть славянские (то есть русский и украинский) костюмы.



Рис. 1. Иллюстрации Такахаси Макото на тему балета «Лебединое озеро» – Одетта и Одиллия.



Рис. 2. Такахаси Макото Иллюстрация, похожая на русский костюм, и точная копия украинского национального костюма.

Следующей мангакой, обращавшейся к русской тематике, была знаменитая Риёко Икэда. О ней можно было бы рассказать очень много, но упомяну лишь пару фактов — прежде всего, она известна как создательница манги «Роза Версала», за которую во Франции ей вручили орден Почетного Легиона, и как участница «Союза 24 года». Целое поколение японских читателей выросло на ее произведениях.

В 1975 году Риёко выпустила мангу «Окно Орфея» (*Orpheus no Mado*). Сюжет этой манги проходит в нескольких странах, в том числе и в России. Он рассказывает о девушке, переодетой в мальчика, которая учится в немецкой школе для мальчиков и заводит отношения с двумя юношами. История затрагивает тему судьбы революционеров, бежавших из страны после покушения на царя.

В этой манге встречаются примеры русского мужского костюма, рубахи-косоворотки, реальные исторические персонажи (Николай II, Распутин), виды на собор Василия Блаженного и другие отсылки к русской культуре.



Рис. 3. Основные работы Икэды Риёко, связанные с Россией: «Окно Орфея» (верхний ряд) и «Императрица Екатерина» (нижний ряд).

В следующей манге, посвященной русской тематике, Риёко Икэда обратилась к русской истории, а точнее к личности Екатерины II Великой, и в 1983 году создала мангу «Императрица Екатерина» (Jotei Ecatherina). К сожалению, эту мангу очень трудно найти, но те немногие иллюстрации, что удалось отыскать, свидетельствуют о серьезной работе с биографическими, художественными, историческими и архитектурными материалами. Говорят, что манга была написана на основе книги Анри Труайя – французского исследователя истории России [3]. В манге использованы интерьеры дворцов, одежда с портретов и т. д. Эту мангу упрекают в чрезмерном следовании исторической правде, из-за чего произведение, по мнению критиков, получилось менее эмоционально-насыщенным. Однако, судя по всему, она имела успех, поскольку позже Риёко Икэда выпускает спин-офф истории к этой манге, где Екатерина и другие

исторические русские деятели, например Александр I, фигурируют уже в качестве второстепенных персонажей — «До небес: Секретная история Польши» (Porando Hishi Ten no Hate Made) и «Эроика: Слава Наполеона» (Eiko no Napoleon: Eroika) [3].

Следующая мангака, которая очень тщательно работает с русскими историческими и художественными материалами и прорабатывает русскую тематику, — это Тихо Сайто. Ее также относят к живым классикам, т.к. она состояла в группе, создавшей аниме и мангу «Революционерка Утена».



Рис. 4. Работы Тихо Сайто (слева направо) – «Клуб Анастасия», «Бронзовый ангел», «Ледяной лес».

К русской теме она обращалась как минимум трижды [4]. Ее первая манга, связанная с Россией, это «Клуб Анастасия» 2002 года. В этой манге действие начинается в Японии, когда к японской девушке из антикварной лавки обращается внук Анастасии, затем появляются и другие претенденты на звание потомка Анастасии и т. д. Это фантазия автора на известную легенду о том, что кто-то из семьи Романовых выжил. Действие в манге также частично разворачивается в России. Второе обращение к русской теме — это ее манга «Бронзовый Ангел» (Bronze no Tenshi) 2004 года. Об этой манге я хотела бы рассказать подробнее, поскольку в ней, так же как и в «Императрице Екатерине», проведена впечатляющая огромная работа с историческим материалом, при этом вся манга посвящена реальным личностям — Александру Сергеевичу Пушкину и Наталье Гончаровой. В этой манге воспроизведены костюмы с портретов Натальи Гончаровой, Пушкина и других персонажей. В манге используются тщательно прорисованные виды Петербурга и интерьеры дворцов. Прочитав

эту мангу, я узнала много новых фактов из биографии Пушкина и Гончаровой, о которых никогда не слышала при изучении биографии поэта в школе. Также сюжет манги иногда перемежается отрывками из произведений Пушкина таких, как «Евгений Онегин», «Пиковая дама» и другие. Возможно, не всем понравится слишком подробное описание личной жизни классика и его жены, но я считаю, что эта манга имеет рейтинг для взрослых, поэтому ничего страшного в этом я не вижу. Пусть в манге Пушкин изображен выше Натальи, что исторически неверно, но это лишь небольшое отступление и его вполне можно простить, ведь мангака – это не только писатель, но еще и художник, и может немного приукрасить историю. В этой манге люди получились живыми и эмоциональными. Я считаю, что такая манга способствует популяризации литературы и русской культуры за рубежом.

Третье обращение Сайто Тихо к русской теме – это манга «Ледяной Лес» (Ice Forest) о фигурном катании. Одна из глав этой манги частично происходит в современной Москве.

Вся манга, которую я упоминала выше, доступна в сети Интернет на различных ресурсах, в том числе и на английском языке. Существуют и другие произведения японских авторов на русскую тему – манга «Анна Каренина» Игараси Юмико, «Арабеска» Ямагиси Рёко и многие другие. В них можно увидеть гибридные сочетания японской современной и русской народной культур. В данный момент я стараюсь применять подобный подход и в своем творчестве, сочетая русские народные костюмы с манга-стилистикой.

В заключении хочу сказать, что вышеперечисленные японские мангаки, на мой взгляд, внесли большой вклад в положительный образ русского наследия во всем мире. Тэдзука Осamu когда-то признавался, что манга для него «особый графический язык» [2, с. 39]. Манга может стать промежуточным этапом перевода классических русских литературных произведений. Уже появляются русские сюжеты в японской стилистике, т. е. мультфильмы, похожие на аниме. Например, проект «Марья Моревна» школы Адамант из Горноалтайска. Русских мангак в России сейчас много, они каждый год участвуют и побеждают в международных конкурсах. Радостно видеть, что авторы отечественной манги также все чаще обращаются к русской культуре и фольклору в поисках материала для создания собственных произведений, как, например, Ксения Кудо («Царевна-лягушка»), Олеся Холодчук («Сунский мур»), Татьяна Лепихина («Однажды в сказке») и другие [2, с. 207-213].

Список литературы:

1. Забережная О.А. Идеология литературного объединения «Си-ракаба». М.: МГУ, 2016 <http://mgimo.ru/upload/diss/2016/diss-zaberezhnaia.PDF>
2. Манга в Японии и России: Субкультура Отаку, история и анатомия японского комикса / ред.-сост. Ю.А. Магера. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. – 352 с.
3. Сайт поклонницы Риёко Икэды, страница манги «Императрица Екатерина» <http://www.larosadiversailles.com/index1.htm>
4. Страница Wikipedia Тихо Сайто на английском, https://en.wikipedia.org/wiki/Chiho_Saito
5. Takahashi Macoto. ‘Swan Lake’ // Bessatsu Margaret #22, Sep. 1966.

Михаил Георгиевич Заславский
Независимый исследователь (Москва)

День рождения русского комикса

Раздел:
Русская тема
в рисованных
историях

Аннотация: Даётся попытка определить в истории российского комикса переходный период от протокомиксной формы к современному комиксу и выявить издание, характеризующее этот переход. В качестве такового рассматривается детский журнал историй в картинках «Сверчок», выходивший с января по май 1937 г.

Ключевые слова: комиксы, протокомиксы, российские комиксы, журнал «Сверчок».

М. Заславский. День рождения русского комикса

Издательство «Тримаг» подготовило потрясающий сборник, закрывающий одно из самых белых пятен в нашем комиксоведении — полный архива журнала весёлых картинок «Сверчок», дополненный уникальными факсимильными и исследовательскими материалами.



Народный проект «Архив “Сверчка”» — murzilka.su



Теперь, вероятно, можно точно назвать день рождения отечественного комикса. Первый «Сверчок» был подписан в печать 6 декабря 1936 г., а в начале 37-го журнал поступил в киоски. Всего вышло пять номеров, после чего издание «Сверчка» остановили в директивном порядке. Его полный комплект является безусловным раритетом: даже «Ленинка» располагает только одним из номеров.

Насколько правильно вести отчёт истории нашего комикса от даты рождения «Сверчка»? Вопрос, конечно, интересный. Ответить на него можно, рассмотрев хронологию развития рисованных историй в нашей стране. Если включить в обзор различные протокомиксные формы, от житийной иконописи и книжных миниатюр до лубочных изданий, то можно углубиться далеко в прошлое, вплоть до раннего Средневековья. Но в данном случае нас интересует именно современная форма, комикс как самостоятельный вид литературы и искусства.

Нередко, проводя разделительную черту между прародителями комикса и собственно комиксом, исследователи ссылаются на швейцарского литератора и рисовальщика Родольфа Тёпфера. В июне 1837 г. он публикует графический роман «История господина Жабо», в предисловии называя его новым, отличным от других методом повествования и определяя, в чём это отличие заключается: рисунки и текст взаимодействуют в рассказе на паритетных началах. По сути, это и стало первым и самым точным определением комиксов.

Действительно, анализируя образцы многих «протокомиксных» форм – лубочных листов, раёшных картинок, рисованных очерков, юморесок, рассказов и повестей в дореволюционных журналах, диафильмов и т.п., – нетрудно заметить, что в большинстве из них тексты к рисункам (или кадропланы в диафильмах) вполне могли бы существовать и автономно, а сами изображения хотя и дополняют текстовую информацию, но играют в основном иллюстративную роль.

Развитие комиксов во многих культурах на первых порах плотно основывалось на лубочной эстетике, национальных аналогах лубков: бильдербогенах – в Германии, «пенниевой бульварщине» – в Великобритании, лианхуанхуа – в Китае, эпинальских картинках – во Франции. Любопытно, что большинство французских комиксов консервативно придерживалось заданного «картинками Эпиналя» канона вплоть до 30-х годов XX века, пока более динамичная и современная форма американских комиксов, представленных во Франции агентством «Опера Мунди», не обрела феноменальный успех.

В предреволюционной России интереснейшие примеры синтетического совмещения литературы и рисунка можно встретить в юмористических, иллюстрированных и детских журналах. Тем не менее, рисованные истории оставались в них лишь одной из журнальных форм, причём далеко не самой почтенной, на уровне рубрик сосуществующей с остальными, тестовыми и иллюстративными материалами. Однако намечались и прорывы. Один из ярчайших примеров тому — журнал «Галченок» (1911–1913), созданный на типографской и редакционной базе общеизвестного юмористического журнала «Сатирикон». По замыслу главного редактора Алексея Радакова «Галченок» задумывался как яркое, зрелищное и весёлое издание для «гимназистов начальных классов» — своего рода альтернатива тяжеловесной детской периодике тех времён, исполненной дидактики и резонёрства.



Страницы «Галченка» №12, 24 марта 1912 г., посвященного игрушкам.

Рисунки в номере: А. Александрова, Г. Нарбута, В. Лебедева, Н. Радлова.

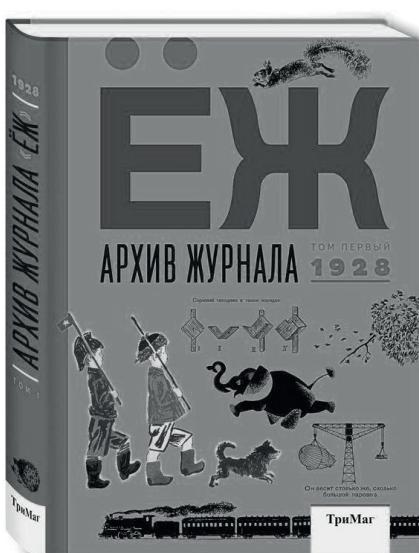


Авторский коллектив включал известных литераторов и художников Серебряного века. Журнал публиковал Аркадия Аверченко, Сергея Городецкого, Алексея Толстого, для него рисовали мириллюстраторы Александр Бенуа, Иван Билибин, Мстислав Добужинский, Владимир Лебедев, Георгий Нарбут, Николай Радлов, Сергей Чехонин. Наряду с задорными стихами, сказками, познавательными очерками печатались множество карикатур, рассказов в картинках, что многими

воспринималось в штыки, считалось дурновкусием: «Осатиронование детей должно встречать самый решительный отпор, потому что с чистым служением родному народу, искусству, литературе оно ничего общего не имеет» [цит. по: 4, с. 24]. Под консервативным прессингом журнал вынужден был поменять редакционную политику, а затем, из-за закономерно последовавшего оттока читателей, и вовсе закрылся.

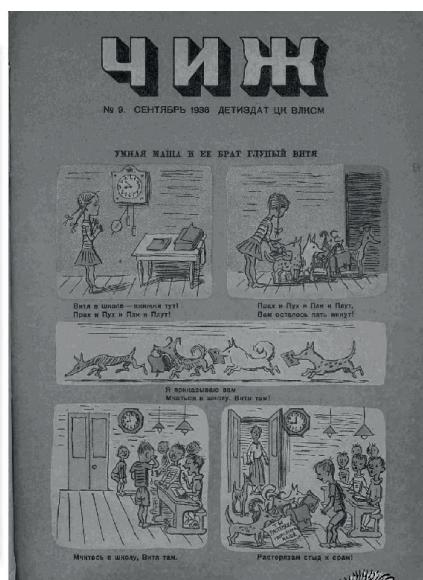
Послереволюционная история являет немало интереснейших экспериментов в области рисованно-литературных произведений: и в наглядной агитации, и в периодике, и в диафильмах (в 1930-м основана студия «Диафильм»). И вот, 23 октября 1936 года, впервые за всю нашу историю комиксов и протокомиксов, ленинградским содружеством авторов и художников в производство сдаётся журнал, позиционирующий себя именно как журнал историй в картинках – ежемесячник для малышей «Сверчок», – а 6 декабря его подписывают в печать, т.е. официально дают путёвку в жизнь.

Появление «Сверчка» в чём-то перекликается с рождением «Галченка»: он тоже возник на базе уже сложившегося дружного редакционного коллектива. Новое издание готовили авторы и сотрудники детских литературно-иллюстрированных журналов «Чиж» и «Ёж». Готовили, что называется не на пустом месте: форма рисованного



Изданный в «ТриМаге» архив журнала «Ёж» 1928.

Комиксовая обложка журнала «Чиж» №9 с «маской» журнала Умной Машей.



рассказа уже активно использовалась в «Чиже» и «Еже», и при этом и по сей день удивляет многообразием задействовавшихся внутрикомиксных жанров, удивительным мастерством, качеством исполнения и привлечением прекраснейших мастеров нашей детской литературы и иллюстрации. В этом смысле просмотр старых подшивок преподносит немало сюрпризов.

То, что над рисованными историями работали известнейшие графики эпохи, вряд ли кого удивит. Но особенно поразительно то, что тексты к ним, несмотря на издавна бытовавшее мнение, что рассказы в картинках не имеют ничего общего с настоящей литературой, создавали известнейшие прозаики и поэты, такие как Виталий Бианки, Нина Гернет, Михаил Зощенко, Даниил Хармс, а редактор-основатель «Сверчка» Николай Олейников не только придумывал истории, но и выступал в роли их главного героя.

В плане качества показательна тщательнейшая работа над текстом, который шлифовался до совершенства и мог взаимодействовать с рисунком в полном соответствии с тем комиксообразующим принципом синергетики слова и изообраза, который декларировал Тёпфер. Например, в рисованных юморесках стихотворные подписи не пересказывают весь сюжет, а оставляют логические зоны умолчания, своего рода эллипсы, которые органично заполняются изобразительной информацией (или наоборот). Т.е. налицо то плотное творческое взаимодействие литератора и художника, которое отличает любой хороший комикс.

Наконец, очень интересна и многожанровость рисованных рассказов во всех трёх журналах. Во-первых, в каждом номере обязательно выходили уже упомянутые юморески — аналоги классических «стрипов» (познее у наших карикатуристов 80-х появится термин «двуухходовки», «трёхходовки», «четрёхходовки» и т.п. — по количеству кадров). Они могли быть как без слов, так и с прозаическими или стихотворными подписями. Последние в литературоведении часто называют раёшными — в память о ярмарочных райках, где показ набора картинок сопровождался рифмованными комментариями раёшника. Регулярно отводилось место изоочеркам, изорепортажам, занимательной инфографике.

Одной из обязательных примет журналов были героические (связанные единственным персонажем) сериалы, чрезвычайно любимые детской аудиторией. Так, «маской» «ЕЖА» стал плод фантазии Николая Олейникова Макар Свирепый, своего рода творческая ипостась автора, а в «Чиже» фигурировала Умная Маша, нарисованная художником Брониславом Малаховским со своей дочки и ставшая самым

необычным, самобытнейшим героем отечественных комиксов. Не-повторимость «Маш», мне кажется, в том, что в прокрустово ложе формата «двуих-трёх-четырёхходовки» авторы умудрялись вмещать не просто анекдот, гэг, комичную зарисовку, а полноценную комедию характеров. Неординарность образа Маши, парадоксальность её поступков и яркая харизма снискали всеобщую любовь детворы: героине писали письма, звонили в редакцию.

В числе активно реализованных ленинградцами комиксных жанров следует отметить и графические романы-фельетоны, или, попросту говоря, рисованные истории с продолжением, которые, кстати, занимали передовые позиции первые полвека развития американского и европейского комикса. Публиковались как юмористические, так и реалистические романы-фельетоны в картинках. В контексте вторых примечательно, что художниками всех трёх журналов выработался определённый стиль, скорее близкий к эстетике «чистой линии» беллетристических комиксов франко-бельгийской школы, чем к американской комиксовой графике.

Особенно меня заинтересовали работы А. Налётова, который вёл реалистическое направление в «Чиже» и «Сверчке», и про которого, к сожалению, мне пока не удалось ничего узнать (даже полного имени), если не считать того, что ещё он иллюстрировал и фантастику в журнале «Вокруг света».

Последовавший 1937 год стал, пожалуй, одной из самых ярких вех для истории отечественного комикса, но, одновременно, и трагичной. Итак, в начале 1937-го выходит журнал «Сверчок», практически полностью состоящий из рисованных историй.

В 1937-м на страницах комикса рождается один из обаятельнейших героев советской детской литературы капитан Врунгель: предваряя книжное издание повести, писатель Андрей Некрасов и художник Константин Ротов публикуют его адаптированную версию на страницах журнала «Пионер» в виде рисованного романа-фельетона.

В июле 1937-го на обложке журнала «Мурзилка» представляется классический образ его заглавного персонажа, жёлтой зверюшки с неуёмной фантазией, и поныне украшающей своим пушистым обликом старейший в мире детский журнал, а в августе 1937 стартует комикс-сериал с ним, сперва рисовавшийся Львом Смеховым (дядей народного Атоса СССР актёра Вениамина Смехова), затем, с марта 1938, Михаилом Храпковским.

В 1937-м «Детиздат» печатает «Рассказы в картинках» Николая Радлова — сборник рисованных юморесок, стрипов, выдержавший мно-

гочисленные переиздания и входивший в число первых книжек чуть ли не каждого малыша СССР. Наконец, в 1937-м «Детиздат» переиздаёт стихотворные юморески «Плих и Плюх» классика германских «бильдербогенов» Вильгельма Буша — эта книга знаменательна ещё и тем, что перевод к ней сделал Даниил Хармс.

Последовавшие события представляются кошмарным сном. Под волной критики «Сверчок» закрывают после пятого выпуска. Николай Олейников ещё раньше смещается с должности редактора, на два номера возвращается редактором в «Чиж», а в июле его арестовывают по обвинению в подрывной деятельности, в ноябре приговаривают к расстрелу и приводят приговор в исполнение. В июле же по обвинению в шпионаже арестовывают Бронислава Малаховского, и в августе приговаривают к расстрелу. Под репрессии попадают многие из тех, кто стоял у истоков отечественного комикса. В 1940-м за «антисоветскую карикатуру» приговаривают к 8 годам лишения свободы Константина Ротова. В июне 41-го года по обвинению в шпионаже осуждён на 8 лет ИТЛ художник «Мурзилки» Михаил Храпковский. В августе 41-го арестовывают Даниила Хармса (умер в заключении в 1942-м). В 1943-м, отбывая очередной срок, умирает художник «Техники — молодёжи» Василий Голицын, создатель первого, вероятно, советского фантастического комикса «Путешествие звездоплана «ЮНТ» на Луну».

Так или иначе, но именно тогда, 80 лет назад, у нас в стране был выпущен первый полноценный журнал рисованных историй.

Следующий эпохальный период стартует два десятилетия спустя, когда замечательный карикатурист и иллюстратор Иван Максимович Семёнов пробивает издание рисованных историй для малышей, и в сентябре 1956 года выходит первый номер «Весёлых картинок». Последние пару лет, в связи с юбилеем журнала, о нём немало писалось, рассказывалось, однако наибольшее освещение получили более поздние, «пост-шестидесятнические» времена. Тоже, несомненно, важные, но не настолько интересные для комиксоведения, поскольку количество рисованных историй в номерах тогда сократилось, и типологически произошла своего рода переориентация на, скорее, юмористический литературно-иллюстрированный ежемесячник для малышей, чем на комиксный.

Буквально недавно «ТриМаг» заполнил информационный вакуум любовно изданным факсимильным сборником «Весёлых картинок» 1956-1957, дополненным ценнейшими документальными материалами — воспоминаниями, что называется, из первых рук. О зарождении и становлении журнала рассказывают художники Виктор Чижи-



Короткая, но яркая жизнь «Сверчка»: 6 декабря 1936 — май 1937.

ков и Анатолий Елисеев, литературный редактор Феликс Шапиро и сын Ивана Семёнова Александр Семёнов.

Теперь, продолжая серию репринтов золотого фонда советской периодики, издательство выпускает не менее раритетное для всех любителей истории отечественных комиксов полное собрание «Сверчка». Сборник дополняют все пять выпусков детской газеты «Ванька-встанька», на основе которой был создан «Сверчок», посвящённое ему детальное исследование кандидата филологических наук Ларисы Колесовой, и репродукции разгромных статей, положивших, очевидно, конец журналу.

Список литературы:

1. Архив «Сверчка» 1937. Весёлые картинки для маленьких ребят. — М.: ТриМаг, 2017. — 152 с.
2. Весёлые истории в картинках. Том 1. — 1956-1957. — М.: ТриМаг, 2016.
3. Галчонок: Журнал. — СПб., 1912.
4. Головин В.В. Журнал «Галченок» (1911-1913) как литературный эксперимент // Детские чтения — 2014. — № 2. С. 23-37.
5. Мурзилка: Журнал. — М., 1937-1938.

М. Заславский. День рождения русского комикса

6. Рассказы в картинках. Радлов Н. [Хармс Д.]. – Л.: Лендетиздат, 1937.
7. ...Сборище друзей, оставленных судьбою. Л. Липавский, А. Введенский, Я. Друскин, Д. Хармс, Н. Олейников: «Чинари» в текстах, док. и исслед.: в 2 т. / [Отв. ред. В.Н. Сажин]. – М.: Ладомир, 2000. – (Русская потаенная литература).
8. Чиж: Журнал. – Л., 1930-1938.

Алексей Фёдорович Павловский
Европейский университет в Санкт-Петербурге
Создатель проекта «Наука о комиксах»
(www.comixstudies.com)

Прошлое и будущее России в комиксах «Велес» (1991-1995 гг.)

Раздел:
Русская тема
в рисованных
историях

Аннотация: Журнал комиксов «Велес» (Екатеринбург) – один из самых ярких проектов Дикого века российского комикса 1980-х и 1990-х годов. Данная статья, написанная в теоретической рамке *memory studies*, исследует то, как в 1990-е годы менялось представление о прошлом и будущем России у художников «Велеса». Рассматривая комиксы «Велес», «Красная кровь», «Бэтмен в СССР», «Через кровь и страдание» и другие российские комиксы 1990-х годов в контексте интервью, взятых у комиксистов Игоря Кожевникова и Радика Садыкова, автор показывает то, как менялось их восприятие Перестройки конца 1980-х, распада СССР и жизни в России 1990-х годов. В статье затрагивается проблема «Воображаемого Запада» в 1990-е годы и проработка травмы в комиксах об Афганской войне (1979-1989). Комиксы «Велес» ставятся в контекст памяти «последнего советского поколения» о постсоветских реалиях 1990-х.

Ключевые слова: Велес, Дикий век российского комикса, *memory studies*, память о Перестройке, память о 1990-х, память об Афганской войне (1979-1989), Воображаемый Запад, последнее советское поколение.

«Есть культуры, в которых существует лишь имажинерия их истока, и нет никакой имажинерии их конца, — писал Жан Бодрийяр. — Есть культуры, одержимые и тем и другим» [6, с. 210]. Как кажется, постсоветское общество начала 1990-х годов тем и отличалось от советского, что потеряло советское представление о прошлом и будущем. Таким образом, 1990-е годы — это время поиска «нового» прошлого и «нового» будущего, нового (не)советского «истока» и рассуждения о степенях позитивности постсоветского «конца».

В это время даже комиксы Дикого века российского комикса 1980-х и 1990-х, в том числе екатеринбургские «ПиФ» и «Велес» (1991-1995), проникнуты чувством идеологической анемии и фантомными болями ампутированных «воображаемых сообществ». Перестройка и начало 1990-х годов подарили (пост)советскому обществу прошлое, ещё более непредсказуемое, чем будущее, мир, в котором «последнему советскому поколению» (в терминах Алексея Юрчака [36, с. 84-86]) приходилось увязывать «пространство (дискредитированного) опыта» с «горизонтом (несбывшихся) ожиданий» (уже в метаисторических терминах Райнхарта Козеллека [21]). И здесь журнал комиксов «Велес» интересен как проект, стремящийся компенсировать этот «разлом» всеми доступными ему средствами — от скрытого традиционализма псевдославянского фэнтези до проработки травмы в комиксах об Афганской войне.

Цель этой статьи — на основе комиксов в журналах «ПиФ» (1990-1991) и «Велес» (1991-1995), а также интервью с их авторами — показать то, как в первой половине 1990-х годов комиксисты воспринимали далекое и близкое прошлое России и что они ждали от ее будущего. Ответ на этот вопрос поможет погрузиться не только в миры человека 1990-х годов, но и показать тот разрыв субъекта во времени, который разделяет постсоветского человека в 1990-е и в 2010-е, то есть то, к чему, на наш взгляд, и обязывает теоретическая рамка *memory studies* (см. [4]) и устная история как её инструмент. Хотя мы и обращаемся к образам прошлого и будущего в 1990-е, нас, прежде всего, волнует память наших респондентов о «настоящем» 1990-х. В этой статье мы затронем их отношение к Перестройке, к советскому государству и распаду СССР, об отношении к Западу и сепаратизму 1990-х и о «последнем советском поколении» в реалиях постсоветских.

Нашиими источниками послужили комиксы «Гниющий водоём» (1990-1991) и «Через кровь и страдание» (1992) Игоря Кожевникова по сценарию Михаила Пудовкина, комиксы «Велес. Дурман-Цветок» (1992-1995) и «Бэтмен в СССР» (1992) И. Кожевникова, «Красная

Кровь» (1992-1995) И. Кожевникова и И. Ермакова, «Спасти Землю» (1993-1995) Радика Садыкова и некоторые другие. В качестве наших респондентов выступили два участника «Велеса» тех лет – Радик Садыков (р. 1967), сейчас владелец издательства «Тиен», продолжающего выпускать оригинальные комиксы и репринты «Велеса», и Игорь Кожевников (р.1967), художник, преподаватель СПб ГАИЖСА им. Репина. Интервью длились от 3 до 4 часов. Каждому респонденту мы задавали одинаковые вопросы с целью выявить те контексты, в рамках которых создавался тот или иной комикс. При этом сами комиксы работали как «спусковые крючки памяти» (memory triggers) (об этом термине см. [39]), стимулируя и фреймируя рассказ информантов.

Комиксы «Велеса», равно как и весь Дикий век российского комикса, пока не получили достаточного внимания со стороны ученых. Американский славист Хосе Аланис в единственной монографии о российском комиксе почти не упоминает о «Велесе» [35, с. 96]; в своем «Веке супергероев» Дарья Дмитриева бегло рассматривает героев «Велеса» в контексте российской супергероики [16, с. 300-305]. Хотя «Велес» не обласкан вниманием специалистов, о нем хорошо помнит новое поколение российского комикс-сообщества – так, комиксы «Велес» в разное время высоко оценивали Алексей Волков [27] («Доктор Люцид», «Фронтир», «Победители невозможного»), Александр Кунин [15] (фестиваль «КомМиссия») и Филипп Соседов [31] («Пантеон: Культ Двуличия»).

История «Велеса» начинается в 1991 году в Екатеринбурге, когда спустя несколько лет после возвращения из армии Игорь Кожевников, Радик Садыков и Игорь Ермаков (все трое были одноклассниками) после сотрудничества с «ПиФ» и другими изданиями организуют собственный журнал комиксов. Игорь Ермаков, служивший в Афганистане в 1985-1987 годах разведчиком ВДВ, благодаря комсомольским и «афганским» связям получает кредит от Союза Ветеранов Афганистана Свердловской области [23]. Как издательство комиксов «Велес» просуществовало до 1998 года, успев выпустить 5 сборников комиксов, 7 номеров журнала, 2 комикс-раскраски и альбом «Иван, крестьянский сын и Чудо-Юдо» (1995). Кроме Игоря Кожевникова (работавшего над комикс-сериалами «Красная Кровь» и «Велес») и Радика Садыкова («Спасти Землю», «Видар») в «Велесе» рисовал Константин Комардин (р.1972) («Плазмоид», «Агент Z», «Ратоборцы»), будущий участник «Людей Мёртвой Рыбы». Одновременно с работой в «Велесе» Садыков и Кожевников учились в Художественном училище им. Шадра.

Дикий век российского комикса 1990-х — это время, когда первые российские художники, редакторы и издатели комиксов испытывают общие проблемы. В первую очередь, это трудности с формулировкой базовой концепции издания. В отличие от сборников комикс-студии «КОМ» (Москва) и журнала «Муха» (Уфа), «Велес» действительно держался своей культурно-исторической / патриотической концепции, но это не отменяло других проблем. Несмотря на тиражи в 80 тысяч экземпляров, огромные по меркам современной российской комикс-индустрии, «Велес» испытывал проблему сбыта. По большей части журнал реализовывался на территории Екатеринбурга и Свердловской области, редко появляясь на остальной территории России.

Другой проблемой «Велеса» было отсутствие коммуникации с другими комикс-группами — вопрос не столько конкуренции, сколько нерентабельности сотрудничества. Причины же исчезновения «Велеса» почти настолько же банальны, как и в случае других комикс-групп. В 1997-м пожар уничтожил весь тираж восьмого номера, но по-настоящему смертельными оказались гиперинфляция и финансовый кризис 1998-го [23].

Прежде чем говорить о том, как авторы «Пифа» и «Велеса» воспринимали прошлое и будущее своей страны в 1990-е годы, уместно поговорить о них, как о части одного поколения. Антрополог Алексей Юрчак в своей известной книге «Это было навсегда, пока не кончилось» назвал это поколение «последним советским». Под этим поколением А. Юрчак подразумевал всех, «кто был достаточно зрел, чтобы полностью сформироваться еще в советский период, но и достаточно молод, чтобы <...> в начале 1990-х годов довольно быстро превратиться во все еще молодых «постсоветских людей» [36, с. 84-86]. Юрчак подробно описывает то, как это поколение существовало в период позднего социализма с его «пространствами вненаходимости» и «воображаемым Западом», но почти ничего не говорит о том, что случилось с этим поколением после распада СССР, и как это поколение оценивало само себя.

В своем интервью Игорь Кожевников оценивал «последнее советское поколение» как «патриотичное» [1]. Но, несмотря на патриотичность, и он, и Радик Садыков говорили о двойственности жизни в СССР, об «обмане» [1] и иллюзорной защите со стороны государства [2].

Как вспоминал Кожевников, чувство абсурда в советской повседневности возникало даже в случае с комиксами. Например, Кожевников и Садыков воспитывались на комиксах, публиковавшихся в газетах

компартий западных стран, например, «Юманите» (комикс-стрипы про Пифа). При этом Кожевников говорил, как читал в советских журналах статьи, объявлявшие комикс вредным и дегенеративным искусством, что создавало у него двойственное впечатление [1] (о комиксофобии в СССР см. [26]). Восприятие Кожевниковым жизни в СССР до сих пор остается двойственным: СССР остался в памяти ми-ром, в котором уживались невероятный дефицит («не купить яблок летом») и высокая социальная мобильность («можно достичь всего») [1]; при этом и Садыков, и Кожевников оговариваются, что их ностальгия по советскому времени связана не с советским строем, а с детством и юностью [1] [2].

О своем поколении в 1990-е годы Кожевников и Садыков говорили как о поколении тех, кто сумел приспособиться [1] [2]. Кожевников отрицает, что его поколение можно назвать «потерянным» [1]. В то же время Садыков считает, что часть его поколения не смогла приспособиться к новым условиям, а другая часть «осталась в девя-ностых», погибнув в криминальных разборках. [1]. И Кожевников, и Садыков вспоминают о 1990-х как о бурном времени [1] [2], в кото-ром, с точки зрения Кожевникова, негативное во многом перевеши-вало позитивное [1].

Мир 1990-х – это не только мир новых ценностей, но и переоценки старых. «Последнее советское поколение» не только приспособли-валось к постсоветским реалиям, но и активно рефлексировало о советском опыте, в том числе и о недавнем опыте десталинизации в годы Перестройки. Примером такой рефлексии является комикс Игоря Кожевникова и Михаила Пудовкина «Гниющий водоём».

«Гниющий водоём» публиковался в Екатеринбурге в журнале «Пиф» в 1990-1991 годах [20, с. 40]. В то время «Пиф» был одним из первых изданий в России, которые стали публиковать переводы зарубеж-ной фантастики в начале 1990-х годов, например, Гарри Гаррисона и Айзека Азимова. На фоне зарубежной фантастики о далеких мирах «Гниющий водоём» выглядел как острые рефлексии о судьбе Рос-сии; во многом это была реакция молодых людей на разоблачитель-ные публикации о сталинизме, выходившие в журнале «Огонёк» и других журналах в годы Перестройки. Эксплуатируя смешение эпох, «Гниющий водоём» рассказывал историю одного путешествия рим-ских легионеров времен распадающейся империи (распад СССР – как имплицитная параллель этому образу). Спасаясь от погони варва-ров, герои забредают на таинственное болото, не зная о том, что оно служит вратами для перемещения во времени. Переместившись на полторы тысячи лет вперед, воины последнего римского императо-

ра Ромула попадают не только в нацистские концлагеря, из которых их вызволяют орды кочевников, но и в сталинский ГУЛАГ, где участвуют в мятеже заключенных [20, с. 40-64].

Основная мысль, звучащая из уст персонажей, сводится к неизменности и «одинаковости» зла в любые времена. «Тысячелетнее варварство» от варваров V века до тоталитарных режимов XX-го — это «гниющее болото», из которого «нет объезда», «болото», которое было нельзя миновать, где образы и персонажи из века в век повторяют друг друга. Глядя в лагере на портрет Сталина и надпись «Труженики Магадана ознаменуют 20-ю годовщину Великой Октябрьской революции новыми трудовыми подвигами», римские легионеры признают в нем Нерона. Человек, похожий на Сталина, оказывается среди заключенных ГУЛАГа. В конце комикса римляне-зэки берут на себя миссию палачей и под сочувственными взглядами бойцов НКВД казнят Сталина на виселице [20, с. 64].

По воспоминаниям Кожевникова и Садыкова, информация о сталинских репрессиях и ГУЛАГЕ, почертнутая из «Огонька» в конце 1980-х, была для них новой и вызвала настоящий шок [1] [2]. Как вспоминал Садыков, читая статьи о репрессиях, он испытывал «сочетание восторга и ужаса» — «восторга», потому что узнал, «ужаса», что узнал именно об этом [2]. В семье Садыкова не было репрессированных [2]; что касается Кожевникова, то его дед был раскулачен — правда, Кожевников узнал об этом только во время Перестройки, когда дед стал говорить о своем прошлом свободно [1].

«Гниющий водоём» имплицитно воспроизвёл перестроечный дискурс о сталинском и нацистском режиме как схожих, дискурс, к которому авторы «Велеса» относились с большой долей доверия. В то же время сейчас и Кожевников, и Садыков считают такие сравнения необоснованными, предлагая разделять преступления и достижения сталинского времени [1] [2]. Кожевников говорил о том, что после Великой Отечественной войны его дед вспоминал о Сталине с уважением; сам художник «Гниющего водоёма» считает, что сталинская модель экономики была крайне эффективной [1].

Таким образом, в интервью Кожевникова и Садыкова воспроизводится двойственное отношение к Сталину / сталинской эпохе, довольно распространённое в современной России. Этот отход от исключительно негативного восприятия сталинского времени, возможно, связан с тем отрицательным отношением к публикациям времен Перестройки, которые и Кожевников, и Садыков воспринимают сейчас как средство «программирования» и манипуляции элит [1] [2] (или «пятой колонны» [1], с точки зрения Кожевникова), с со-

ветскими людьми. Как считает Кожевников, публикации времен Перестройки были средством разрушения общности, потому что объявляли всё, во что верил советский человек, «обманом» [1]. Здесь точка зрения Кожевникова соотносится с тем, что писала устный историк Д. Хубова ещё в 1992 году. Так, исследователь утверждала, что после того, как Перестройка развалила советскую схему интерпретации истории, людям стало трудно осмысливать свои собственные воспоминания, так как они не могли соотнести их с более широкой общественной историей [38] (в силу ее дискредитации).

Несмотря на своё нынешнее отрицательное отношение к распаду Советского Союза, ни Садыков, ни Кожевников не испытывают nostalгии по советскому строю. Как считает Садыков, Советское государство воспринимало своих граждан как «коров в стойле» («что даёшь сегодня — молоко или мясо?») [2]; Кожевников вспоминает о позднем СССР как о месте, где культивировалась двойственность и обман [1]. Как считает Кожевников, именно это несоответствие между идеологией и реальностью стало одной из причин обрушения Советского Союза, которое после 1990-го года не казалось Садыкову и Кожевникову чем-то неожиданным [1] [2].

О том, как Кожевников и Садыков воспринимали распад СССР, отчасти говорит обращение журнала «Велес» к псевдославянскому фэнтези и русскому фольклору, что видно в случае комиксов «Велес. Дурман-цветок» (1992-1995) и «Иван, крестьянский сын и Чудо-Юдо» (1995), созданных Кожевниковым под влиянием западной супергероики и русской школы Билибина [17]. Как писал в своей статье 2015 года Радик Садыков: «Мы уже тогда понимали, что в России «непаханое поле» для комиксов, в стране живет более ста народов, каждый со своей культурой» [7]. Журнал «Велес» остановился на мифологии одного народа, и так на страницах этого издания появились «славянские мифы и предания», а вместе с ними «Перун, Велес, Макошь, Сварог, Ярило...» [7].

Как считают Кожевников и Садыков, диверсификация «историй» и «культур» в 1990-е годы во многом объясняется распадом общесоветского гранд-нarrатива [1]. В то же время Кожевников уточняет, что обращение к мифам и фэнтези в XX веке надо рассматривать как мировое явление, а в России его не стоит прямо привязывать к распаду СССР. Фэнтези, в том числе и «Велес», по мнению Кожевникова — это возвращение к «традиции» [1], к представлениям об устойчивом «застывшем» мире, живущем по понятным правилам; с другой стороны, Кожевников вспоминал о Велесе как «об объективной потребности в русском национальном герое, который по своему

архетипу соединил бы нас с нашей древностью» [17]. В этом отношении реальность 1990-х в России было трудно назвать фэнтези, и эпическая история «Велеса» о тех временах, когда Баба-яга была ещё молода и кормила легендарных героев грудью [19], выполняла компенсаторную функцию в динамичную эпоху, полную энергии, переломов и ускорений (о «теории компенсации» в эпоху позднего Модерна см. [3, с. 166-180]).

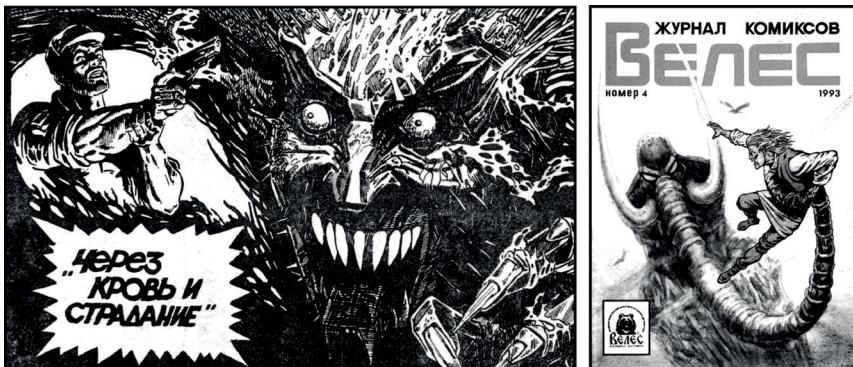


Рис. 1. Слева: «Через кровь и страдание» (1992) М. Пудовкина и И. Кожевникова. Справа: 4-й номер журнала «Велес» (1993).

Комикс «Через кровь и страдание» (1992) М. Пудовкина и И. Кожевникова по своему духу существенно отличается от «Велеса» с его вневременной устойчивостью и оптимизмом. Этот комикс создавался в то время, когда его авторы уже стали свидетелями распада Советского Союза, к которому отнеслись по-разному. Садыков негативно воспринял распад СССР [2]. Кожевников, который вспоминает о себе как об «отъявленном либерале» [17], в интервью сказал, что жалеет, что голосовал против сохранения СССР. Теперь он воспринимает распад СССР как полную сдачу geopolитических позиций России [1].

Хотя Садыков и Кожевников вспоминают о том, что воспринимали тогда рассказ Михаила Пудовкина как фантастику, альтернативную историю [1] [2], «Через кровь и страдания» — вероятно, самый эсхатологически настроенный комикс в тандеме Кожевникова и Пудовкина. Пессимистичный прогноз на постапокалиптическое будущее России 1990-х годов, брошенный из 1992 года, «Через кровь и страдание» предрекало развал государства, исчезновение армии и войну «всех против всех» [28, с. 24]. Комикс обещал читателям суровые реалии, в которых мародеры грабят мирных жителей, «монархисты»

ведут с «демократами» гражданскую войну, а вампиры-киборги и дикиари-каннибалы ищут свою экологическую нишу и встраивают людей в пищевую цепочку [20, с. 5-37].

Сюжет комикса — это история опытного разведчика-демократа, живущего в защищенном анклаве (в реальном мире демократами Кожевников и Садыков звали политические силы вокруг Ельцина, которому симпатизировали [1] [2]). Отправляясь на миссию, разведчик спасает зараженного вампиром мальчика, попутно убив всю его семью, и вместе с ним идет на встречу со своим связным. Финал комикса трудно назвать утешительным, но он всё же по-ницшеански оптимистичен — как говорит главному герою преображеный мальчик, большая часть жителей России обречена на гибель, но некоторых из них ждет новая ступенька в эволюции и перерождение в высших существ [29, с. 27]. Вместе с хаосом и катастрофой «Через кровь и страдание» обещает новую возрожденную Россию — при всей фантастичности рассказа трудно не заметить в этих идеях те радужные ожидания от будущего, которые в начале 1990-х ещё не покинули многих бывших советских граждан, вступивших в эпоху дикого и неприрученного капитализма.

На момент появления комикса «Через кровь и страдание» (1992) ни Кожевников, ни Садыков не воспринимали всерьез возможность распада Российской Федерации, гражданскую войну или сепаратизм [1] [2]. Сегодня Игорь Кожевников сравнивает комикс «Через кровь и страдание» с песней Юрия Шевчука «Предчувствие Гражданской войны» (1991), говоря, что сначала эта песня воспринималась как метафора, пока «предчувствие» не стало обретать реальные формы [1]. В том числе — формы сепаратизма.

В 1991 году Игорь Кожевников нарисовал эротический комикс «Космическая нимфоманка», который так и не был опубликован [20, с. 113]. В контексте этой статьи эта работа интересна не только своим содержанием или влиянием на Кожевникова эстетики Бориса Валеджо (см. «Хозяйка котов», 1987), сколько рекламной надписью, гарантировавшей читателям, что они держат «первый эротический комикс» в «Уральской республике» [20, с. 120].

Формально Уральская республика просуществовала с 1 июля по 9 ноября 1993 года. Преобразованное из Свердловской области в результате местного референдума, это образование так никогда и не было признано центральной властью. Одним из инициаторов создания Уральской республики в составе Российской Федерации был тогдашний глава администрации Свердловской области Эдуард Рострель. Идея укрепить уральскую идентичность за счет создания соб-

ственной республики в рамках распадающегося СССР, а потом и РФ, не оставляла в покое уральских автономистов задолго до референдума 1993 года. Еще в 1991 году по инициативе бизнесмена Антона Бакова были напечатаны банкноты общей суммой в 56 миллионов «уральских франков», где на купюре в 1000 «франков» красовался портрет Петра Ильича Чайковского [32]. После Указа Президента РФ Бориса Ельцина Уральская республика без каких-либо протестов прекратила свое существование, впрочем, оставив определенный след в коллективной памяти жителей Екатеринбурга и Свердловской области.

Тогда и сейчас Кожевников и Садыков, жившие в Екатеринбурге 1990-х, воспринимали уральский сепаратизм куда менее серьезно, чем попытки отделения/самоидентификации в других регионах России [1] [2]. Кожевников и Садыков вспоминали, что ещё тогда воспринимали проект «Уральской республики» как «пиар» местных элит [1] [2]. Садыков говорил, что призывы создать «Уральскую республику» имели столько же смысла, сколько угрозы Жириновского про то, что «русский солдат будет мочить сапоги в Индийском океане» [2]. Кожевников вспоминал, что призывы отделить Урал от России ещё тогда казались ему странными – в основе его идентичности как уральца, воспитанной ещё в советское время, всегда было представление о том, что Урал и так является «становым хребтом России» [1].

Комикс «Через кровь и страдание» обещал своим героям новую жизнь в новой России, и, конечно же, свои ожидания были у авторов «Велеса». Сейчас Кожевников и Садыков вспоминают об этих радужных мечтах с иронией. Обещания российских властей и западных политиков о жизни «как на Западе» с развитым капитализмом не сбылись, и в этом смысле отношение комиксистов к Борису Ельцину как главе государства разнятся.

В своем комиксе «Спасти Землю» (1993-1995), до сих пор эпатирующем читателя видом штурмовиков из «Звёздных войн» на фоне православных церквей [11, с. 19], Радик Садыков сделал президента Земли русским [9, с. 11]. Его отношение к реальному президенту России с тех пор не поменялось – Садыков всё так же благожелательно относится к Ельцину, считая, что в тогдашних условиях тот сделал то, что смог [2]. Как считает Садыков, Ельцин действительно дал россиянам свободу предпринимательства [2]; с другой стороны, Кожевников, имевший опыт ведения бизнеса в 1990-е, считает, что бандитизм и поиски «крыши» во многом сводили эту свободу на нет. Отношение Кожевникова к Ельцину до сих пор негативно, в том чис-

ле и из-за потакания олигархии. С точки зрения Игоря Кожевникова, «девяностые» как негативное состояние страны заканчиваются с началом правления Владимира Путина в 2000-е [1].



Рис. 2. Слева: «Спасти Землю» (1993-1995) Р. Садыкова. Справа: «Бэтмен в СССР» (1992) И. Кожевникова.

Как показывают интервью с Кожевниковым и Садыковым, новая жизнь в России во многом связывалась с Западом и с верой в его помощь России. «Воображаемый Запад» 1990-х казался идеалом, приблизиться к которому будет не так уж и сложно. То, как менялось отношение Кожевникова к Западу, легко проследить по трём его комиксам.

В комиксе «Бэтмен в СССР» (1992), нарисованном под влиянием Фрэнка Миллера и *Gotham by Gaslight* (1989) Майка Миньолы, американский миллионер Брюс Уэйн отправляется в голодающее Поволжье в 1920-х с гуманитарной миссией. Переодевшись в Бэтмена, в Самаре он ловит местного повара-маньяка, кормившего красных комиссаров мясом похищенных им детей [35]. Как вспоминал Кожевников, этим комиксом он недвусмысленно выразил свое отношение к советскому строю и западной помощи начала 1990-х [1]. В кроссовере «Нинзя-черепашки и Русский мишка» (1994) [24] Кожевников, по собственному признанию, хотел показать метафору сотрудничества и взаимопомощи между Америкой и Россией, сделав команду из героев американской массовой культуры и персонажа русского фольклора [1]. Однако уже в следующем детском комиксе «Бельчат-лягги и Русский Мишка» (1994) [5] образ Запада поменялся в точности наоборот — теперь Запад персонифицировался Кожевниковым в мошеннике, обманывающим «наивных зверей» (то есть граждан России) [1].

Апофеозом восторженного отношения к Западу в начале 1990-х годов можно назвать разговор Игоря Кожевникова с Игорем Ермаковым об отношениях между Россией и США. Как вспоминал Кожевников, тогда он сказал, что было бы неплохо, если бы США целиком оккупировали Россию. При этом он апеллировал к опыту оккупированной Японии, которая теперь «живёт хорошо». На это Ермаков, по воспоминаниям Кожевникова, ответил, что единственное, что его смущает при таком раскладе, так это «кровь», которой не избежать при любой оккупации. Сам Кожевников вспоминает о своих взглядах почти тридцатилетней давности с недоумением [1] – свидетельство того разрыва субъекта во времени, которое следует учитывать, исследуя как память о 1990-х, так и то, как в 1990-е годы формировалось восприятие предыдущего десятилетия с его Перестройкой и, конечно, Афганской войной.



Рис. 3. «Красная кровь» (1992-1995) И. Ермакова и И. Кожевникова.

Комикс «Красная кровь», выходивший в 1992-1995 годах в журнале «Велес» – это, вероятно, первый и единственный в России комикс-сериал об Афганской войне (1979-1989). За годы этой войны, окончившейся выводом советских войск, в Афганистане побывало 620 тысяч военнослужащих, из которых погибло более 15 тысяч, ранено более 50 тысяч [25]. После службы многие солдаты страдали «афганским синдромом» [30, с. 91-107]. Нарисованная Игорем Кожевниковым по сценарию Игоря Ермакова, в 1985-1987 годах участвовавшего в боевых действиях в Афганистане как разведчик ВДВ, «Красная кровь» позиционировалась как основывающаяся на «подлинных воспоминаниях воинов-интернационалистов» [8]. Как писал Ермаков в 1992 году, «эта история переносит нас в недалекое

прошлое нашей страны, которое многие уже забыли, некоторые не знают, а другие не хотят помнить» [8].

«Красная кровь» — это история молодого боксера Ивана Крутова, бросившего большой спорт ради «настоящего дела» и с почти маниакальным рвением стремящегося в Афганистан. Став военнослужащим, Иван проходит жесткую учебку, дедовщину, боевые действия и долгий плен в Пакистане среди моджахедов, плен, из которого он едва выходит живым. За годы своего существования «Велес» выпустил шесть частей «Красной крови» [8-14]. По словам Кожевникова и Садыкова неопубликованными остались ещё три части «Красной крови». Финальная часть завершалась моментом, когда Крутов улетает из Афганистана в СССР, ещё не зная о том, что прилетит совсем не в ту страну, из которой отправился воевать.

В нарративе «Красной крови» выделяются два темпоральных регистра. Во-первых, это сама история Ивана Крутова. Во-вторых, те предисловия, которые Игорь Ермаков писал к каждому выпуску. В то время как комиксный Иван середины 1980-х на фоне великой и еще существующей державы выглядит идеализированным несгибаемым супергероем-патриотом, средоточием всех лучших бойцовских и человеческих качеств, предисловия Ермакова, обращенные к читателю, почти открыто говорят о той обиде, которую испытывают в первой половине 1990-х годов ветераны Афганистана.

В этих предисловиях можно найти четыре переплетающихся мотива. Во-первых, это стремление оправдать не столько участие СССР в войне, сколько людей, в ней участвовавших. Как писал Ермаков, «в нашем Иване мы постарались воплотить все лучшие черты человека, считающего, что воюет за правое дело», «этот парень — герой моего времени — середина 1980-х годов», «как бы политики не показывали эту войну, но для большинства ребят она была испытанием на прочность, продиктованным желанием быть нужным Отчизне» [8, с. 2]; при этом сам автор явно уходил от разговора о том, насколько целесообразной была эта война, аргументируя тем, что «время рассудит, правы или виноваты были политики, посылавшие ребят в те или иные горячие точки» [9, с. 19].

Второй мотив «Красной крови» — это требование признать страдания «афганцев» и прервать амнезию о покалечившей их войне. Как было написано в одном из предисловий: «Красная кровь» — это комикс «для тех, кто до сих пор думает, что мы там загорали на солнышке» [9, с. 19], для тех, кто «сейчас забывает или старается преуменьшить <...> значимость [войны], ее, казалось бы, неоправданные жертвы» [4, с. 26]; в то же время последствия войны чувствуются

до сих пор, ведь, как писал Ермаков, «многие умирают и сейчас от старых ран» [4, с. 26].

Третий мотив — это противопоставление Афганской войны и действительности 1990-х. Война показывается как место, где были возможны «патриотизм», «чувство долга», «честность» [8, с. 2], «честь», «совесть», и здесь война в Афгане противопоставляется окружающей автора реальности, где царят «жажда наживы», «быстрая нажива», «стяжательство», «подкуп», «уход» молодых людей «в мафию» [13, с. 21]. Интернационализм советских солдат в Афганистане контрастирует с современным Ермакову национализмом, былое единство Советского Союза сталкивается с реальным «парадом суверенитетов» [11, с. 26].

Четвертый мотив предисловий «Красной крови» — это обвинения в адрес политиков прошлого и настоящего. «Сколько сыновей потерял наш народ в этих конфликтах и продолжает терять благодаря нашим нынешним руководителям, которые здесь пытаются нас добить» [9, с. 19]; Афанская война — это «прелюдия тех конфликтов, которые продолжаются до сих пор, «благодаря» политикам, делящим власть» [11, с. 26]; «в наше время <...> верхние эшелоны власти захватывает мафия» [13, с. 21]. Предательство со стороны государства — это мотив, который имплицитно прочитывается в предисловиях «Красной крови», но авторам комикса оказывается невыносимым его сформулировать.

«Нам сейчас говорят, что такие люди, как Иван, не нужны, что таких людей нет» [13, с. 21], писал Игорь Ермаков в 1995 году. В этом смысле Иван Крутов — несуществующий персонаж, персонифицирующий целую эпоху и целое поколение. Как ностальгический призрак Крутов не столько символизировал травму войны, сколько вторичную травму от преуменьшения ее значимости и «непризнания страданий» реальных ветеранов. Нarrатив «Красной крови» — это нарратив компенсации, идущий «снизу», та низовая политика памяти, которую вслед за Марком Ферро можно назвать контр-историей «побежденных» [34, с. 412], но «побежденных» не врагом, а в глазах собственного общества. В силу этого «Красная кровь» адресовалась не только «афганцам» и их семьям, то есть сообществу утраты (о понятии см. [33, с. 10]), но и тем, кто в нем не состоял.

Будучи свидетельством очевидца, комикс «Красная кровь» повторяет многие общие элементы, которые имеются в воспоминаниях других ветеранов-афганцев. В их числе — слабое представление о том, что ждет молодых людей в Афганистане, жажда проявить себя, показать «настоящим мужчиной» [30, с. 149-151]. Кроме того, само

противопоставление войны, как позитивного сеттинга и жизни после нее в 1990-е как негативного, восходит еще к настроениям советского времени, когда в 1989 году в «Комсомольской правде» появилось письмо «Добровольцы, обратно в Афган!» [30, с. 91-107], что, в принципе, связывается с невозможностью некоторых ветеранов найти себя в мирной жизни.

На момент появления «Красной крови» в СССР было снято немалое число художественных фильмов о войне в Афганистане. В этом контексте «Красная кровь» Ермакова и Кожевникова оказывается ближе к сеттингу и сюжетам «Афганского излома» (1990) и «Пешаварского вальса» (1994), описывающих саму травму войны, и гораздо дальше от презентации посттравматического синдрома в фильмах «За все заплачено» (1988) и «Нога» (1991). Сам Кожевников вспоминал, что в 1990-е годы не смотрел фильмов об Афганской войне, и потому их эстетика вряд ли повлияла на его работу. По его словам, комикс «Красная кровь» создавался как ответ на фильмы о ветеране Вьетнамской войны Джоне Рэмбо [1]. В «Рэмбо: Первая кровь 2» (1985) и «Рэмбо 3» (1988) главный герой, которого играет Сильвестр Сталлоне, борется с советскими военными во Вьетнаме и Афганистане. Таким образом, «Красная кровь» — это ещё и ответ тому «воображаемому Западу», который стремится одержать победу над прошлым их страны, «Красная кровь» — это стремление одержать моральную победу тогда, когда война уже кончилась.

Объединяя предисловия «Красной крови» («настоящее» 1990-х) и комикс (память о 1980-х), мы видим, как *травма-как-утрата* пре-вращается в *травму-как-сюжет*, когда биография и идентичность автора (конкретно Игоря Ермакова) «оказываются невозможными вне истории о пережитой травме» [33, с. 8-9].

Ни Игорь Кожевников, ни Радик Садыков не служили в Афганистане, поэтому интересен их взгляд со стороны. Садыков вспоминал о том, что, когда «ребята уходили в Афган», в армии было почетно служить; в то же время ему тяжело оценивать действия солдат в Афганистане, с его точки зрения, они были слишком молоды и часто «вели себя как дети, которые не отвечают за свои поступки», и здесь Садыков подразумевает жестокость по отношению к местному населению. По его воспоминаниям, многие «афганцы», вернувшись домой с тяжелым боевым опытом, «путали» войну и мирное время, «часто переступали границу», которая вела в бандитизм, а потом в тюрьмы [2].

С другой стороны, Игорь Кожевников возражает, что это не всегда было так, и из «афганцев» выходили бизнесмены и уважаемые

люди. В то же время Кожевников не отрицает того, что путь «афганцев» подчас пролегал через криминальную сферу. Как вспоминал Кожевников, продолжение «Красной крови» должно было рассказать о том, как Иван Крутов пытается устроиться в мирной жизни, и тогда его образ был бы очень близок к образу Саши Белого из культового сериала «Бригада» [1], то есть к романтизированному образу благородного бандита в непростое время. И Садыков, и Кожевников упоминают о той обиде, которую «афганцы» испытывали по отношению к публикациям 1990-х годов, принижавших значение Афганской войны [1] [2]. В то же время Садыков выступает против героизации Афганской войны [1].

Как показывают интервью Садыкова и Кожевникова и их сравнение с нарративом «Красной крови», память об Афганской войне до сих пор остается «горячей». Опыт (не)участия в ней во многом разделяет памяти разных людей. Как и в случае с распадом Советского Союза, когда и советский строй, и распад СССР воспринимаются негативно, память об Афгане страдает двойственностью, невозможностью дать определенную оценку, «назвать виновных». Горе оказывается «кричным», но не как «память о непогребенных», а как «память о живых», чья травма до сих пор не находит примирения в обществе, которое не может сформулировать, чем является Афган для «последнего советского поколения» — «подвигом» или «преступлением», «правильным решением» или «ошибкой».

Попытка ввести комиксы журнала «Пиф» и «Велес» в контекст воспоминаний их авторов, как минимум, показывает, что за комиксами 1990-х годов могут скрываться серьезные смыслы, в которых та же советская культура так долго отказывала комиксным формам. «Через кровь и страдание», «Бэтмен в СССР», «Красная кровь» и другие комиксы 1990-х важны не только как пример успешного проникновения западной культуры в эпоху позднего социализма, а как документы, которые показывают меняющиеся взгляды «последнего советского поколения» в постсоветскую эру. В отличие от «первого постсоветского поколения», чей «детский» взгляд на 1990-е годы показала Ольга Лаврентьева в графическом романе «ШУВ» (2016) [22], «последнее советское поколение» интересно самой способностью сравнивать советский и постсоветский опыт, а также самостоятельно формулировать разрыв субъекта во времени, когда респондент проводит резкую грань между своей оценкой событий в разное время. Травма «последнего советского поколения» заключается в том, что ему слишком часто приходилось менять свои представления о прошлом и будущем, и 1990-е годы, без сомнения, стали

чистилищем для избавления от одних «иллюзий» и благоприятной средой для обретения новых.

Интервью всего с двумя авторами – Игорем Кожевниковым и Радиком Садыковым – вряд ли репрезентативны в контексте памяти всего поколения о 1990-х годах, но они уже задают нарратив памяти, которая может оказаться близкой для многих. Несмотря на различия во мнениях, общий нарратив Кожевникова и Садыкова – это нарратив о поколении, которое было если не «обманутым», то точно «обманувшимся». Информационный шок Перестройки, принятие распада СССР и восторженное отношение к Западу и обещаниям о лучшей жизни сменились разочарованием и скепсисом; изменилось отношение к распаду СССР, хотя по советским реалиям не осталось большой ностальгии. Можно привести гипотезу о том, что со времен Перестройки «последнее советское поколение», как минимум, дважды переоценивало свое отношение к советскому опыту и последствиям распада; тем не менее, все эти гипотезы требуют проверки в дальнейших исследованиях.

Спустя годы после прекращения выпусков «Велеса» Радик Садыков и Игорь Кожевников вернулись к изданию и созданию комиксов. В 2015 году новое издательство «Тиен» презентовало свои проекты на московском фестивале «КомМиссия» [18]. Из репринтных комиксов «Велеса» на сегодняшний день вышло славянское фэнтези «Велес. Дурман-цветок» [19]; был опубликован сборник «Через кровь и страдание», в котором были собраны комиксы Игоря Кожевникова 1990-1992 годов по сценариям Михаила Пудовкина [20]. Кожевников и Садыков пронесли любовь к комиксу до сегодняшних дней. Как признается Кожевников, комикс – это искусство, в котором он до сих пор чувствует наибольшую свободу [1].

Оба автора ностальгически воспринимают период 1990-х годов как наиболее благоприятное время для российского комикса. Как признаются Кожевников и Садыков [1] [2], если бы не кризис конца 1990-х, они бы никогда не сделали такой большой перерыв в создании комиксов. «Дикий век российского комикса – это ещё и Золотой век» [1], признается Игорь Кожевников. Хотя именно сейчас в России широко развивается фестивальная культура, быстро растет количество комикшопов, в Санкт-Петербурге есть Библиотека комиксов, а в Москве Национальный центр рисованных историй и изображений, и даже есть ощущимая прослойка историков, филологов, культурологов и других ученых, которые исследуют *imagetext & sequential art*, 1990-е годы уже воспринимаются как легендарное время для российского комикса.

...Время, когда аудитория одного журнала комиксов в Свердловской области достигала 80 тысяч человек, Русский Мишка помогал Черепашкам-Ниндзя, а Брюс Уэйн покидал родной Готэм, чтобы приехать в Советский Союз.

Список литературы и источников:

1. Авторское интервью с Игорем Кожевниковым. Санкт-Петербург. 30 июля 2017 года.
2. Авторское интервью с Радиком Садыковым. Санкт-Петербург – Екатеринбург (интервью проведено по Skype). 23 июля 2017 года.
3. Ассман А. Распалась связь времен? Взлет и падение темпорального режима Модерна. М.: НЛО, 2017. 268 с.
4. Ассман А. Длинная тень прошлого. Мемориальная культура и историческая политика. М.: НЛО, 2014. 324 с.
5. Бельчата-летяги и Русский Мишка. 1994.
6. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: ПОСТУМ, 2016. 240 с.
7. Велес атакует! Нерассказанный российский комикс или Большая мечта. 25 марта 2015 [Электронный ресурс] URL: <https://virink.com/post/232451> (дата обращения 03.08.2017).
8. Велес: журнал комиксов. 1992. №1.
9. Велес: журнал комиксов. 1993. №2.
10. Велес: журнал комиксов. 1993. №3.
11. Велес: журнал комиксов. 1993. №4.
12. Велес: журнал комиксов. 1994. №5.
13. Велес: журнал комиксов. 1995. №6.
14. Велес: журнал комиксов. 1995. №7.
15. «В России я вижу будущее не комиксов, а рисованных историй». Интервью с Александром Куниным. 29 сентября 2014 [Электронный ресурс] URL: <http://people-on-plate.ru/1888/> (дата обращения 03.08.2017).
16. Дмитриева Д. Век супергероев. Истоки, история, идеология американского комикса. М.: Изотека, 2015. 320 с.
17. Игорь Кожевников: Хочу создать русского супергероя. 8 июня 2016 [Электронный ресурс] URL: <http://tien-print.ru/articles/299660> (дата обращения 03.08.2017).
18. Издательство «Тиен» на КомМиссии – 2015. 2 июня 2016 [Электронный ресурс] URL: <http://tien-print.ru/articles/298868> (дата обращения 03.08.2017).
19. Кожевников И. Велес. Дурман-Цветок. Екатеринбург: Тиен, 2015. 56 с.
20. Кожевников И. Через кровь и страдание. Екатеринбург: Тиен,

2017.156 с.

21. Козеллек Р. «Пространство опыта» и «горизонт ожиданий» – две исторические категории // Социология власти. 2016. № 2. С. 149-173.
22. Лаврентьева О. ШУВ. Готический детектив в восьми главах с прологом и эпилогом. СПб.: Бумкнига, 2016. 248 с.
23. Немного истории [Электронный ресурс] URL: <http://veles-va.ru/> (дата обращения 03.08.2017).
24. Нинзя-черепашки и Русский Мишка. 1994.
25. Официальные данные о советских потерях в Афганистане [Электронный ресурс] URL: <http://web.archive.org/web/20010519210510/http://www.hro.org/editions/karta/nr24-25/victim.htm> (дата обращения 03.08.2017).
26. Павловский А. «Страх комикса»: комиксофобия в Советском Союзе // Изотекст: Сборник материалов конференции исследователей комиксов 19-20 мая 2016 года // М.: РГБМ, 2016. С. 86-96.
27. По прозвищу «Стерва». 17 февраля 2015 [Электронный ресурс] URL: <http://blog.rgub.ru/izotext/2015/02/ro-provishhu-sterva/> (дата обращения 03.08.2017).
28. Сборник комиксов №2. Структурное подразделение «Велес». 1992.
29. Сборник комиксов №3. Структурное подразделение «Велес». 1992.
30. Сенявская Е.С. Психология войны в XX веке: исторический опыт России. М.: РОССПЭН, 1999. 383 с.
31. Соседов Ф., Онищенко Р., Мельников Г. Пантеон. Культ Двуличия. СПб.: Белый Единорог, 2016. 168 с.
32. «Уральская республика». Как это было [Электронный ресурс] URL: <http://www.itsmycity.ru/blog/post/id/6532> (дата обращения 04.08.2017).
33. Ушакин С. «Нам этой болью дышать?» О травме, памяти и сообществах // Травма:пункты: Сборник статей. М.: НЛО, 2009. С.5-41.
34. Ферро М. Как рассказывают историю детям в разных странах мира. М.: Книжный Клуб 36,6, 2010. 480 с.
35. Юмор-Комикс. Сборник. 1992.
36. Юрчак А. Это было навсегда, пока не кончилось. Последнее советское поколение. М.: НЛО, 2016. 662 с.
37. Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia. Jackson: University Press of Mississippi, 2010.
38. Khubova D., Ivankiev A., Sharova T. After Glasnost: Oral History in the Soviet Union // International Yearbook of Oral History and Life Stories. Vol. 1. Memory and Totalitarianism / Ed. L. Passerini. New York: Oxford University Press, 1992. P.89-102.
39. Oral History and Photography / edited by A. Freund and A. Thompson. New York: Palgrave MacMillan, 2011.

Евгений Семенович Штейнер

Профессор Школы востоковедения НИУ ВШЭ,
доктор искусствоведения

«Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками

Аннотация: В статье показывается роль и место «Манга Хокусая» (15 тт., 1814-1878) в истории китайских и японских иллюстрированных книг. Это издание явилось синтезом предшествующего многовекового развития книг-картинок (эхон) и обобщило их опыт. Подробно разобраны различные группы книг, послуживших источником вдохновения для Хокусая.

Раздел:
Манга
и прочие стили

Ключевые слова: Книги-картинки, эхон, манга, «Манга Хокусая», Хокусай, эпоха Эдо.

История книги в странах синосферы отличается редким для иных культурных традиций сплавом литературы и искусства, точнее, словесности и изобразительности. Это восходит к основному принципу китайской культуры, в фундаменте которой лежит визуальное начало. Концепция *вэнь* (яп. бун 文) подразумевает общую визуальную основу культуры — и письменность, и литературу, и узор. Написанное слово при этом имело графическую выразительность (каллиграфичность), а нарисованным объектам была присуща большая или меньшая степень идеографичности. Таковая направленность культуры нашла выражение в формуле «триединство поэзии, каллиграфии и живописи» (詩書画三絶 сисёга сандзэцу).



Изображение лука — «Манга Хокусая», том 6, титульная страница.

Это единство можно проследить в самых разных текстовых стратегиях, объединявших слово и изображение в единое семиотическое целое — будь то картины-свитки с поэтическими надписями (詩画軸 *сигадзику*), горизонтальные свитки с дополнявшими друг друга словесными текстами и изображениями (絵巻物 *эмакимоно*) или иллюстрированными книгами, а то и просто книгами-картинками (絵本 *эхон*). Иногда визуализации подвергались те или иные ключевые иероглифы — например, Хокусай на титульной странице в Шестом выпуске своей Манга (выпуск преимущественно посвящен воинским искусствам) изобразил лук, представляющий собою стилизованный иероглиф «лук» (弓 *юми*). Впрочем, Хокусай был не первым, кто прибегнул к такой визуальной шутке: за столетие до него это сделал Татибана Морикуни во втором томе своей «Эхон сяхобукуро» (1710).

Вообще, «Манга Хокусая» — это не столько новаторское произведение, рожденное гением необыкновенного во всех отношениях мастера, сколько обобщение и итог многовековой традиции визуальных текстов. В этом отношении ее безусловно следует назвать первой — но не по оригинальности и новаторству (хотя и этого в ней в избытке), сколько по всеобъемлющему синтезу предшествующего опыта и качеству исполнения.

Рассмотрим кратко историю книг-картинок, на которые опирался Хокусай. Можно выделить четыре большие группы:

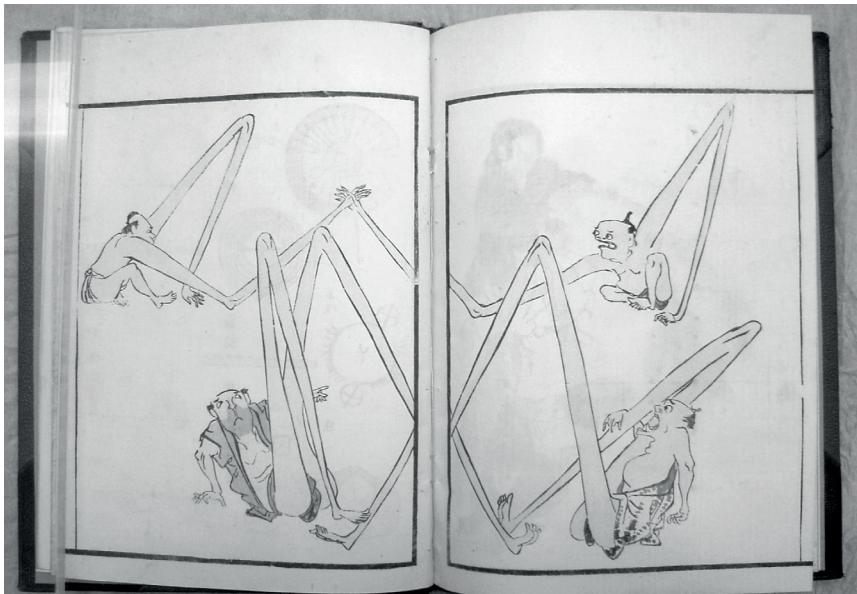
- 1) книжки с рисунками комического содержания и/или гротескного (карикатурного) характера;
- 2) сборники китайских и японских классических сюжетов и иконографических образцов, которые часто служили пособиями для начинающих художников;
- 3) руководства по рисованию самого разного содержания от образцов растений до схематических моделей животных или пейзажей;
- 4) иллюстрированные энциклопедии и словари и всевозможные тематические сборники.

Первая группа имеет большое значение не только для хокусаевой Манга, но и для манга 20 в., а ее история, как считает Исао Симицу, «все еще недостаточно хорошо известна широкой публике в Японии» [4, с. 62]. Сам Симицу возводит истоки комической манга к началу 18 в., к книжкам карикатур *тоба-э* 鳥羽絵, имеющих отдаленный прообраз в знаменитом свитке 12 в., приписываемому Тоба Содзё 鳥羽 僧正 с проделками животных («Тёдзю гига» 鳥獸戯画). Видными представителями этого стиля были Такэхара Сюнтьесай 竹原春潮斎 (первая пол. 18 в.) и Хасэгава Мицунобу 長谷川光信 (сер. 18 в.). Стиль тоба-э отличали гротескные и обычно сатирические рисунки с тощими фигурами, напоминающими палки (см. например, в книге «Тоба-э оги-но мато» 鳥羽絵扇の的, «Веер-мишень в стиле тоба-э», художник Оока Сюнбоку 大岡春卜, издатель Тэрода Ёэмона, 1720) или «Тоба-э сангокуси» (鳥羽絵三国志, «“Троицеарствие” в стиле тоба-э») этого же художника, а также еще более живые композиции Сюнтьесая в книге «Тоба-э акуби домэ» 鳥羽絵欠び留 («Юмористические картинки, от коих не заскучаешь», 1720, второе издание 1793) — Хокусай вполне мог знать его. Хокусай сам редко прибегал к этой манере, хотя здесь можно привести пример с его книжкой «Фурю одокэ хякку» 風流戯百句 («Сто стихов с шутками в шаловливой манере», ок. 1811). Некоторые сюжеты оттуда близко напоминают юмо-

ристические страницы из Двенадцатого выпуска Манга (см. XII-7l-8r). Еще больше у него совпадений с тоба-э в мотивах, и, главное, в гротескной пластике фигур со спичечными ручками-ножками. Как, например, композиция с Сато-но Таданобу, пробивающим себе дорогу доской для игры в го, в Манга IV-4l или в книге «Тоба-э фудэбёси» 鳥羽絵筆拍子 («Ритмы кисти в стиле тоба-э», 1724) работы Хасэгава Мицунобу. Вообще, как считает Симидзу Исао, термином тоба-э в 18 в. обозначали комические книжки-картинки, которые в 19-м стали все чаще называть манга [3, с. 6]. Они вошли в моду в Осака с 1720 г.

Кроме того, к данной группе относится множество книг в жанрах кёга, гига и рякуга. Всех их объединяет юмористическое начало с более или менее выраженным сатирическим элементом. Предметом осмеяния бывали политические или общественные мишени, но еще в большей степени художники находили комическое в разного рода забавных ситуациях и злоключениях, приключавшихся с людьми, а также в высмеивании тех или иных сторон человеческой глупости или особенностей характера. Именно такое содержание пользовалось особенным успехом на рынке книжной продукции.

«Комические, или безумные картинки» кёга выпускал и сам Хокусай, и его ученики. Например, Бокусэн незадолго до выхода первого



Люди с непомерно длинными руками и ногами – Бокусэн «Кёгаэн» («Сад комических картинок»).

сборника Манга опубликовал «Кёгаэн» 狂画苑 («Сад комических картиночек») в трех выпусках. Многие сюжеты и стилистика предвосхитили Хокусая (люди с непомерно длинными руками или ногами, игра в дзянкэн или герои древности в карикатурном виде).



Длинноногие и длиннорукие существа – «Манга Хокусая», том 12, стр. 25v-26r.

В том, что касается «эскизного (или беглого) рисунка» рякуга, еще раньше был Китао Масаёси 北尾正美 (он же Кувагата Кэйсай 鍬形蕙斎, 1764-1824), опубликовавший в 1795 г. два альбома: «Рякуга сики» 略画式 («Способ эскизного рисования») и «Сёсёку экагами» 諸職畫鑑 («Зерцало образов для всех ремесел»). Первый делится на: «Играющие животные» и «Люди»; там художник представил множество характерных поз людей и животных, например, 54 позы кошки и 24 – тигра, а во втором – наброски мастеров-ремесленников, занятых своим трудом. Вскоре этот интересный художник оказался практически забытым, задвинутый в глубокую тень Хокусаем¹. Впро-

¹ См. воспроизведение этих альбомов в книге с характерным названием «Эдоский ремесленник Кувагата Кэйсай: человек, затушеванный Хокусаем»: Ацуми Кунисусу. Эдо-но куфуси Кувагата Кэйсай: Хокусай-ни кэсарэта отоко. 渥美國泰著, 江戸の工夫者鍬形蕙斎: 北斎に消された男. – Токио: Сёхан, 1996. В самые последние годы во Франции было издано два альбома с рисунками Кэйсая: Marquet, Chritophe; Leggeri-Bauer, Estelle. Dessins abrégés de Keisai. – Arles: P. Picquer, 2011; Forrer, Matthi. Keisai, le maître du dessin abrégé. Tous les albums de style gyakuga. – Paris: Hazan, 2013. – Прим. авт. (здесь и далее).



Вверху: Кубагата Кэйсай «Рякуга сики» («Способ эскизного рисования», 1795). Внизу: «Манга Хокусая», том 3, стр. 12l-13r.

чем, сам жанр таких изображений восходит еще к средневековым свиткам «Состязание ремесленников» (Сёкунин ута-авасэ 職人歌合わせ), Хокусай наверняка знал их, более того: очевидно, что он хорошо усвоил книги Масаёси и развел его метод. Это заметил еще один из первых энтузиастов и знатоков японского искусства в Европе Теодор Дюрэ: «Публикую свою Манга, Хокусай просто шел по пути, проложенному уже другими художниками и развивая его» [10, с. 22].

Множество игр, появляющихся в Одиннадцатом сборнике Манга, Хокусай мог не только видеть в реальности, но и позаимствовать в книге «Эхон отона асоби» 絵本大人遊 («Игры и развлечения взрослых, книга картин», 1792–93). Там также было приведено в комическом стиле множество гримас, которых у него в Десятом сборнике немало [5, с. 214-215].

Ко второй группе относятся китайские и японские старые компендиумы живописи с образцами и краткими комментариями. К ним принадлежат такие известные китайские книги, как «Шичжучжай шу хуа пу» (яп. «Дзиттикусай сёгафу» 十竹齋書画譜, «Наставление в живописи Шичжучжая, или Мастера из Студии десяти бамбуков», 1627–33, составитель Ху Чжэнъян, 胡正言 яп. Ко Сэйгэн) и «Цзе цзы юань хуа чжуань» (яп. «Кайсиэн гадэн» 芥子園画伝, «Слово о живописи из Сада с горчичное зерно», 1679–1701, составитель Ли Юй). Особенно популярен был второй из упомянутых компендиумов, влияние которого на Хокусая мы отметим далее. Еще следует назвать «Бачжун хуа пу» (яп. «Хассю гафу» 八種画譜, «Пособие в восьми видах живописи», 1620-28), составленное ученым из Ханчжоу Хуаном Фэнчжи 黃鳳池 (1558-1626). В Японии это монументальное китайское издание было впервые издано в Киото в 1672 и перепечатано в 1710 г. и включало в себя 421 иллюстрацию, из которых 213 относились к миру природы. Кроме того, туда входили иллюстрации на темы китайской классической поэзии и репродукции знаменитых китайских картин. Оно явилось первым большим печатным источником информации о китайской живописи для японских художников, как по композиции, так и по технике, и было особенно популярно среди художников школы Нанга. Впоследствии оно уступило в популярности «Саду с горчичное зерно»².

Кроме того, в Японии пользовалась популярностью книга «Ле сянь цюань чжуань» (яп. «Рэссэн дзэндэн» 列仙全伝, «Полное жизнеописание сонма бессмертных»), которую составил Ван Шичжэнь 王世貞

² Недавно исследование «Хассю гафу» с 60 избранными иллюстрациями было издано: Lukacs, Gabor and Luo, Lauriane Yiheng. Hasshu Gafu. The Japanese Edition Of Bazhong Huapi - An Important Chinese Painting Manual. – Amsterdam: Kugler, 2013. 177 pp. (60 ill.).

(яп. О Сэйтэй, 1526-1590). В ней приводилось множество биографий даосских бессмертных. Изначально она была опубликована в девяти томах (1650) и переиздана в трех (1775). В Японии она вышла в 1791 г. в Киото в девяти иллюстрированных томах («Удзо рэссэн дзэндэн» 有象列仙全傳). Хокусай наверняка знал ее, равно как и сборник комических стихов о персонажах из этой книги, изданный его учеником Кацусика Хокуга 葛飾 北雅 (<Кёка рэссэн дзэндэн гадзосю> 狂歌列仙画像集).

Из японских работ следует назвать сочинения мастеров школы Кано и других классических художников, которые составляли пе-речни тем и мотивов для своих учеников: это, прежде всего, кни-ги Татибана Морикуни 橘守国 (1679-1748). Он нарисовал и написал не-сколько пособий — весьма популярных в свое время вплоть до появления хокусаевой Манга. Среди них были: «Эхон сяхобукуро» 絵本寫宝袋 («Мешок сокровищ живописи, книга картин», 1710, пе-реиздана в 1770) в десяти томах; «Эхон сёсин хасира датэ» 絵本初心柱立 («Опора для начинающих, книга картин», 1715); «Сясэй кэ-моно дзуга» 写生獸図画 («Рисунки животных в правдивом стиле», 1719); монументальные «Эхон цухоси» 絵本通宝志 («Собрание со-кровищ мира, книга картин», 1729) и «Эхон нэдзаси такара» 絵本直指宝 («Сокровище для непосредственного изучения, книга картин», 1745 — всего более тридцати выпусков).

Другим важным источником законов живописи, а также тем и сю-жетов, была книга Хаяси Мориацу 林守篤 (нач. 18 в.) — «Гасэн» 画筌 («Корзинка картинок», 1721). Собственно, сэн означает «верша» или «бредень», но «корзинка» представляется мне благозвучней. Этот компендиум содержит шесть томов. Согласно предисловию, он был написан в 1712 г.; Мориацу был учеником знаменитого Кано Танью 狩野探幽 (1602-1674). Первый том содержал теоретические рассуж-дения, последующие четыре демонстрировали образцы пейзажей и растений, животных и птиц, китайских и японских персонажей, с ре-комендациями, как их правильно изображать, а шестой том содер-жал советы по монтировке свитков и обращению с ними. Будучи в молодости студентом школы Кано, Хокусай должен был изучать ее.

В том, что касается технических рисунков, каких много в Манга, например, оружия и европейских мотивов, Хокусай мог руковод-ствоваться книгой «Комо дзацува» 紅毛雜話 («Разнообразные наблю-дения над рыжеволосыми», 1787). Это был трактат ученого-голлан-доведа (так в Японии называли в то время специалистов по Западу) Морисима Тюре 森嶋中良 (1754-1810?) — вольный перевод с голланд-ского «Экономического словаря» (*Dictionnaire Oeconomique*) аббата

Ноэля Шомеля (1633-1712), который (в голландском переводе) привез в Нагасаки в начале 1780-х гг. Исаак Титцинг. Например, из этой книги Хокусай срисовал близко к оригиналу устройство ловушки с привязанным перед логовом медведя ружьем (см. XIII-15l-16r).

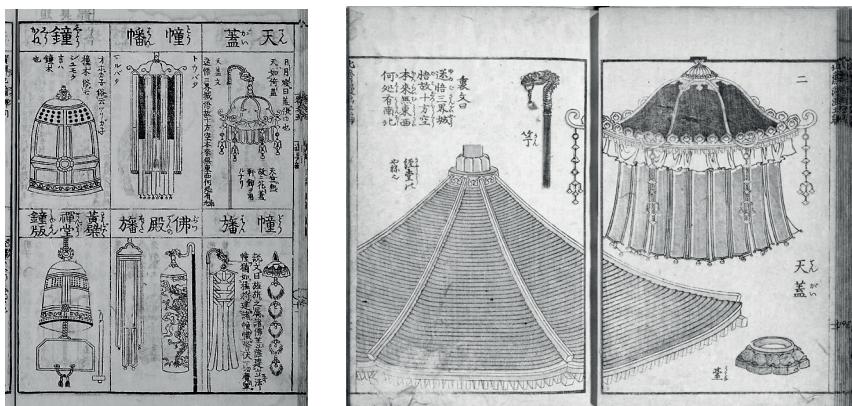
В третью группу входят многочисленные книги-пособия, названия которых содержат слова эдэхон («учебник рисования») или гафу («пособие в живописи»). Их Хокусай и сам делал немало. Среди его непосредственных предшественников можно отметить художника Кавамура Бумпо 河村文鳳 (1779-1821), который в 1811–12 гг. выпустил три сборника «Бумпо гафу» 文鳳画譜 («Пособие по живописи Бумпо») со множеством разнообразных мелких фигурок, населяющих страницы.



Вверху: Ловушка с привязанным ружьем из книги Морисима Тюро «Комо дзацува» («Разнообразные наблюдения над рыжеволосыми», 1787).

Внизу: Устройство ловушки с привязанным перед логовом медведя ружьем – «Манга Хокусая», том 13, стр. 15l -16r.

К четвертой группе можно отнести книги-энциклопедии типа китайской «Сань цай ту хуй» 三才圖會 («Собрание сведений о трех стихиях в картинках»), составленной в 1607 г. ученым Ван Ци. Это фундаментальное издание было популярно в Японии и само по себе, и в переработке с многочисленными дополнениями ученого из Осаки Тэрадзима Рёана 寺島良安. Его труд под названием «Вакан сансай дзуэ» 倭漢三才圖會 («Китайско-японское собрание сведений о трех стихиях в картинках») вышел между 1712-1715 гг. в 81 книге, куда входило 105 разделов обо всем – от созвездий и растений до описания ремесел. Еще следует назвать компендиум буддийской иконографии «Буцудзо дзуи» 仏像圖彙 («Свод буддийской иконографии»), составленный в 1690 г. Кано Хидэнобу 狩野秀信 на основе китайских источников и содержащий более 800 образцов изображений будд, бодхисаттв, выдающихся подвижников прошлого и прочих буддийских персонажей, а также утвари. Новое ее издание выходило в 1783 г., и Хокусай активно использовал картинки из этого источника.



Слева: «Буцудзо дзуи» («Свод буддийской иконографии», 1690), составленный Кано Хидэнобу. Справа: «Манга Хокусая», том 5, стр. 111-12г.

Еще более важным источником информации для него был бестиарий художника школы Кано, Торияма Сэкиэна 鳥山石燕 (1712-1788). Он был опубликован ок. 1776 г., а потом Сэкиэн дополнил его еще тремя выпусками (в 1779, 1780 и 1784). Книга называлась «Гадзу хякки яко» 画図百鬼夜行 («Ночные прогулки сотен демонов»), где изображались всякого рода привидения, бесы, черти, бесплотные духи, ожившие музыкальные инструменты и домашняя утварь и многое другое [6]. Следует заметить, что Сэкиэн опирался на свитки художников школы Тоса, изображавших «сто демонов» еще с эпохи Муромати. В частности, кисти Тоса Мицунобу (1434-1525) приписы-

вается свиток «Хякки яко эмаки» 百鬼夜行繪巻 («Ночные прогулки сотен демонов»), который хранится в храме Синдзюан монастыря Дайтокудзи в Киото и имеет ранг Национального сокровища. Самым же ранним был свиток Тоса Юкихидэ (он же Фудзивара Юкихидэ 伝土佐行秀, раб. 1410-30). В 1770 г. картинки из его «Хякки яко» были награвированы и вышли в сборнике «Кёгаэн» («Сад комических картинок»), опубликованном в Киото художником по имени Сокэнсай (он же Судзуки Ринсё 鈴木鄰松). Их наверняка использовал Сэкиэн (и, весьма вероятно, Хокусай). В Манга с Сэкиэном совпадает (иногда очень близко) более тридцати привидений и фантастических животных.

В заключение наметим более широкий контекст хокусаевой Манга – в сравнении ее с западноевропейскими типологически сходными образцами. Манга можно сопоставить с жанром средневековых энциклопедий и компендиумов *summa universalis*, которые составлялись на протяжении западного Средневековья, начиная с «De Universo» Рабана Мавра (ок. 789-856) и более поздних. Наиболее близким визуальном отношении соответствием Манга в старой Европе можно назвать, пожалуй, альбом рисунков Виллара д'Оннекура (13 в.), хотя и их количество (около 250), и степень организации значительно уступают работе Хокусая. Тем не менее у Виллара, как и в Манга, есть религиозные сюжеты и предметы, архитектурные зарисовки, разнообразные технические приспособления и машины, люди и животные³. Наверняка многим просвещенным зрителям Манга могут прийти на память альбомы набросков Леонардо, но заметим кратко, что Леонардо пользовался совсем другой творческой стратегией: варьета⁴.

После краткого перечисления столь широкой базы предшественников и прямых источников «Манга Хокусая» может возникнуть вопрос: в чем же причины ее популярности, а также в чем ее значение? Если отвечать кратко, то в трех пунктах: это художественность исполнения, всеохватность материала и композиция целого.

Хокусай брал незамысловатые приемы выразительности и иконографические схемы у своих предшественников и претворял их в эстетически более совершенные и многогранные композиции. Это делается очевидным, если сравнить те же сюжеты у, например,

³ Ныне в Национальной библиотеке в Париже (MS Fr 19093).

⁴ Категория «варьета» была детально разработана во второй главе книги Л.М. Баткина «Леонардо да Винчи и особенности ренессансного творческого мышления» (М.: Искусство, 1990), которую мне довелось готовить к печати.

Хасэгава Мицунобу или Торияма Сэкиэн с хокусаевыми.

По всеохватности – можно сказать, энциклопедичности – «Манга Хокусая» далеко опережает все книжки-картинки из перечисленных выше жанров, приближаясь разве что к «Вакан сансай дзуэ» Тэрадзимы Рёана, но сильно превосходит последний по графической выразительности, меньшей научообразности и несравненно большей занимательности картинок.

А в том, что касается композиционной целостности, то выпуски Манга являются собой тщательно построенные визуальные нарративы, скомпонованные по классическим законам организации классических японских текстов, включая поэтические антологии и сборники эссе в жанре дзуйхицу. Эти приемы нелинейной и внесюжетной композиции (визуальные аллюзии и литературно-исторические ассоциации) далеко не всегда очевидны – что провоцировало авторов прошлого называть «Манга Хокусая» скопищем неорганизованных набросков – но они есть и работают на подготовленного читателя-зрителя. И в этом-то, пожалуй, и состоит главная особенность и привлекательность этого графического текста: он – в отличие от многих своих чисто комических предшественников и чисто развлекательных последователей – предназначен для медленного чтения (*close reading*).

Вот почему «Манга Хокусая» можно назвать вершиной всей долгой и разветвленной традиции японских книжек-картинок [1].

Список литературы:

1. Штейнер Е.С. «Манга Хокусая»: энциклопедия старой японской жизни в картинках. – СПб: Петербургское востоковедение, 2016. – 4 тт.
2. Ацуши Куниясу. *Эдо-но куфуся Кувагата Кэйсай: Хокусай-ни кэ-карэта отоко*. 渥美國泰著, 江戸の工夫者鍬形蕙斎 : 北斎に消された男 («Эдоский ремесленник Кувагата Кэйсай: человек, затушеванный Хокусаем»). – Токио: Сёхан, 1996.
3. Нихон-но дзудзо манга 日本の図像漫画 («Иконография японской манга»). – Токио: PIE Books, 2013.
4. Симидзу Исао. *Эдо-но Манга: тайхэй-но ё-но эсупури* 清水勳江. 戸のまんが: 泰平の世のエスプリ («Манга эпохи Эдо: дух времени великого мира»). – Токио: Коданся, 2003.
5. Судзуки Сигэми. *Хокусай эхон-но дайдзай кэнто 鈴木重三「北斎絵本の題材検討」* («Исследование сюжетов книг-картинок Хокусая») //

Е. Штейнер. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками

- В кн.: Эхон то укиёэ 絵本と浮世絵. — Токио: Бидзюцу сюппанся, 1978.
6. Торияма Сэкиэн гадзу хякки яко дзэн гасю («Полное изданиеочных похождений сотен демонов в картинках Торияма Сэкиэна»). — Токио: Кадокава сётэн, 2005.
7. Forrer, Matthi. Keisai, le maître du dessin abrégé. Tous les albums de style ryakuga. — Paris: Hazan, 2013.
8. Lukacs, Gabor and Luo, Lauriane Yiheng. Hasshu Gafu. The Japanese Edition Of Bazhong Huapu — An Important Chinese Painting Manual. — Amsterdam: Kugler, 2013.
9. Marquet, Christophe and Leggeri-Bauer, Estelle. Dessins abrégés de Keisai. — Arles: P. Picquer, 2011.
10. Marquet, Christophe. La réception au Japon des albums de peintures chinois du XVIIe siècle // Histoire et civilisation du livre — Revue internationale. Vol. 3. Paris: Droz, 2007.

Юлия Александровна Магера
Исследователь манги, японовед, культуролог,
основатель сайта «Мангалекторий»

Влияние французского искусства на становление жанра манги сёнэн-ай (boy's love)

Раздел:
Манга
и прочие стили

Аннотация: Рассматривается творчество японских авторов манги 1970-х годов — Такэми Кэйко и Мото Хагио, которые положили начало новому жанру сёнэн-ай («юношеская любовь»).

Данный жанр манги, предназначенный для женской аудитории и получивший развитие в Японии, испытал значительное влияние европейского искусства, в особенности — французской литературы и кинематографа.

Ключевые слова: женские комиксы, сёнэн-ай, Союз 24-го года, французское искусство, яой.

Начиная со второй половины XIX века, после прекращения политики самоизоляции, Япония часто находилась под влиянием культурных веяний Европы и Америки. Заимствования и адаптация продолжились и в XX веке, получив новый импульс в творчестве авторов-женщин японских комиксов.

В 1960-е годы в Японии увеличивается количество читателей манги и наравне с ростом юношеских журналов огромную популярность набирают журналы манги для девочек такие, как «Сёдзё сандей», «На-каёси», «Маргарет», «Рибон», «Сёдзё комикку» и др. При этом женщины пробуют себя в новых жанрах манги — научной фантастике и историях об однополой любви (жанры сёнэн-ай и яой¹). Их комиксы получают высокую оценку критиков и становятся популярны не только у подростковой аудитории, но и читателей старшего поколения.

К тому же под влиянием сексуальной революции с конца 1960-х годов меняется положение женщины в современном обществе. Девушки все больше начинают вести самостоятельный образ жизни, не отягощенный заботой о рождении детей и создании семьи. Во многом этому способствует и развитие средств контрацепции, и общее улучшение качества жизни.

Когда группа молодых женщин-авторов манги, получившая впоследствии прозвище «Союз 24-го года»², начинала в конце 1960-х годов придумывать свои истории про красивых юношей, она вдохновлялась отнюдь не японскими, а европейскими источниками. В этом можно убедиться, если мы обратимся к интервью или автобиографиям этих женщин.

Так, в своей недавно вышедшей автобиографической книге «Мальчик по имени Жильбер» (*Shonen no na wa Gilbert*) Такэмия Кэйко отмечает, как в 1960-е годы посетила выставку, посвященную группе французских художников-пейзажистов Барбизонской школы [9, с. 30]. Ее поразило то, что в этих одиночных картинах чувствовались богатая история и сила повествования. Больше всего ей понравилась картина Жана-Франсуа Милле «Дафнис и Хлоя», на которой

¹ Яой — термин, появившийся в начале 1980-х годов, как самоуничтожительное обозначение для авторов, публикующих эротические пародии на известную аниме и мангу в любительских журналах. Представляет собой аббревиатуру, образованную от заглавных букв японского выражения “Yama nashi, Ochi nasi, Imiti nashi” («ни кульминации, ни развязки, ни смысла»), которой было приято характеризовать низкоклассные истории, в основном порнографического содержания, созданные фанатами или непрофессиональными писателями. В Японии термин «яой» обычно применяется по отношению к любительским некоммерческим произведениям додзинси. — Прим. авт.

² Союз 24-го года (*Nijūyonen gumi*) — объединение женщин-авторов манги, рожденных в 1949 году, который по японскому летоисчислению является двадцать четвертым годом Сёва. В него входили: Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Хагио Мото, Осима Юмико, Ямагиси Рёко и др. — Прим. авт.

влюбленные пастух и пастушка ловили рыбу. Этот древнегреческий мотив часто обыгрывался в творчестве самых разных художников. «Дафнис и Хлоя» в исполнении Милле настолько понравились Такэми, что у нее в комнате даже висел плакат с репродукцией этой картины [9, с. 30]. Фигуры пастуха и пастушки занимают на картине сравнительно небольшое пространство, в то время как большую часть полотна заполняет густой лес. И хотя картина выполнена в темных тонах, яркий поток света высвечивает босые ступни Дафниса, что заставило Такэмию впервые задуматься о мужском эротизме.

Затем появились и другие источники, которые позволили авторам-женщинам глубже судить об однополых отношениях и привели к созданию жанра *сёнэн-ай* («юношеская любовь»). Этими источниками оказались французская литература и кинематограф, с которыми молодых Такэмию Кэйко и Хагио Мото познакомила Масуяма Нориэ – сценарист и по совместительству продюсер Такэми. Она жила с ними по соседству, когда девушки в начале своей карьеры снимали одну квартиру на двоих в токийском районе Оидзуми. Именно здесь, в месте, которое позже будет известно как «Салон Оидзуми», им удалось собрать вокруг себя коллектив женщин-мангак – будущих представительниц «Союза 24-го года». Если Такэмию Кэйко восприняла тему гомосексуальных отношений с воодушевлением, то Хагио Мото, напротив, не проявляла к этому особого интереса.

Тем не менее, на них обеих большое впечатление произвел французский фильм «Особенная дружба», вышедший на широкие экраны в 1964 году. Инициатором похода в кино также выступила Масуяма. Фильм был снят по одноименному роману французского писателя Роже Пейрефитта, который был написан еще в 1944 году. В СССР данный роман был запрещен как оправдывающий гомосексуальные отношения. Впрочем, сам фильм не содержит каких-либо откровенных сцен, а, напротив, показывает исключительно историю дружбы старшеклассника Жоржа де Сарра и 12-летнего Александра Мотье, которые учатся в закрытой католической школе для мальчиков. Вскоре наставникам школы становится известно об их «особенной» дружбе. Они просят мальчиков исповедоваться, Жорж соглашается, но маленький Александр продолжает твердить, что их отношения – это его личное дело. По дороге домой, не выдержав предательства и разлуки со своим старшим товарищем, он бросается с поезда и погибает.

Именно этот фильм во многом объясняет, почему первые работы в жанре *сёнэн-ай* были посвящены теме закрытых колледжей для мальчиков, и почему была выбрана подобная стилистика. Это, пре-

Ю. Магера. Влияние французского искусства на становление жанра манги сёнэн-ай (boy's love)

жде всего, такие произведения, как 1-томная манга Хагио Мото «Ноябрьская гимназия» (1971) и ее продолжение, но уже под другим заголовком «Сердце Томаса» (1974, 3 тома), а также 17-томная манга Такэмии Кэйко «Песня ветра и деревьев» (1976–1984).

Но самой первой историей в жанре сёнэн-ай принято считать работу Такэмии «В беседке» (*Sunrūtu nite*), опубликованную на страницах спецвыпуска журнала «Сёдзё комикку» в 1970 году под первонаучальным заголовком «И снег, и звезды, и ангелы...» (*Yuki to hoshi to tenshi to...*). В этой манге рассказывалось о красивых юношах, влюбленных друг в друга, а действие истории разворачивалось в Европе [14, с. 212] (рис. 1).



Рис. 1. Обложка и страница из манги Такэмии Кэйко «В беседке» (*Sunrūtu nite*) – первой истории в жанре сёнэн-ай. Репринт 1976 г.

Уже после этого Хагио Мото создала свою мангу «Ноябрьская гимназия» (*Juichi-gatsu no Gymnasium*, 1971), повествующую об отношениях мальчиков в закрытой немецкой школе. В то время было очень рискованно печатать мангу про любовь, где персонажами были только мальчики. Как заявляет в своем интервью Хагио Мото,

она пыталась сделать историю про девочек, но у нее получалась совсем другая атмосфера, поэтому в итоге она решила остановиться на мужском варианте «Ноябрьской гимназии» [11]. В центре этой рисованной истории — рассказ о разлученных в детстве братьях-близнецах Эрике и Томасе, которые случайно познакомились в школе. Внезапно Томас умирает от пневмонии во время школьных каникул, и Эрик начинает расследовать историю тайной любви его матери.

Затем последовала 3-томная манга «Сердце Томаса» (1974), где главный герой Томас Вернер кончает жизнь самоубийством и оставляет письмо своему возлюбленному Жюлисмолью. Томас поспорил, что Жюлисмоль влюбится в него, но тот никогда не питал к нему нежных чувств и отверг любовь юного мальчишки. Вскоре в школе появляется новый ученик, Эрик Фрюэлинг, который как две капли воды похож на погибшего Томаса. В этой работе Хагио Мото продолжает развивать тему братьев-близнецов — здесь, как и в «Ноябрьской гимназии», снова обыгрывается тема внезапной смерти героя, которая влечет за собой терзания главного персонажа и череду новых расследований. К тому же, в самом начале манги мы наблюдаем кадры с игрой в футбол, похожая сцена есть и в фильме «Особенная дружба» (рис. 2).

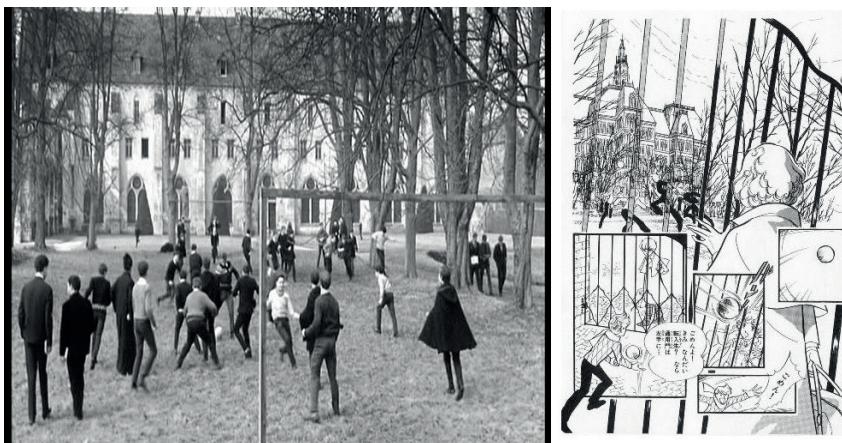


Рис. 2. Ученики играют в футбол — кадр из фильма «Особенная дружба» (1964) и страница из манги «Сердце Томаса» (том 1, переиздание 1995, Сёгакукан бунко, стр. 55).

Влияние фильма «Особенная дружба» ощущается и в манге Такэмии Кэйко «Песня ветра и деревьев» (Kaze to ki no uta, 1976-1984), которая считается классикой жанра сёнэн-ай. Действие этой ман-

ги разворачивается во французской академии Лакомбрад. В центре истории — взаимоотношения двух учеников Жильбера Кокто и Сержа Баттура. В конце манга заканчивается смертью одного из главных героев. В визуальном плане заимствована не только тема мальчишской гимназии, но и некоторые персонажи, а также теплица, как место романтических встреч (рис. 3).



Рис. 3. Теплица – кадр из фильма «Особенная дружба» и страница из манги «Песня ветра и деревьев» (том 1, 1977, Сёгакукан, стр. 52).

Для создания манги «Песня ветра и деревьев» Такэмия Кэйко также собирала французские альбомы с иллюстрациями и фото. В частности, у нее был альбом с фотографиями Парижа от французского фотохудожника Эжена Атже (1857-1927) — одного из пионеров городской фотографии. Такую любовь к Франции Такэмии привила все та же Масуяма Нориэ, обожавшая европейское кино и собиравшая буклеты к фильмам [9, с. 147]. Что касается имени одного из главных персонажей «Песни ветра и деревьев» — Жильбера Кокто, то оно не случайно и отсылает нас к французскому писателю, художнику и кинорежиссеру Жану Кокто (1889-1963). Известно, что Такэмия и Хагио были хорошо знакомы с творчеством данного писателя, в особенности с его автобиографическим романом «Белая книга» (1928), где он пишет об осознании своей нетипичной сексуальности.

Кокто был эксцентричной творческой личностью, фривольным эстетом, известный своими гомосексуальными наклонностями. После войны в 1943 году он помог Жану Жене (1910-1986) — еще одному французскому писателю, затрагивающему в своем творчестве тему гомосексуализма, опубликовать его роман «Богоматерь цветов». Впоследствии именно имя Жана Жене послужило основой для названия японского журнала «June», публикующего с 1978 года мангу в жанре сёнэн-ай и яой. Фамилия Жене на японском — «Дзюнэ»

(ジュネ) созвучна с английским словом June (Джун), которое по-японски записывается точно так же, как фамилия французского писателя. Влияние журнала было настолько велико, что даже появился специальный термин «сосаку дзюн» (произведения в стиле журнала June), который использовался наравне с такими определениями, как сёнэн-ай, эстетские романы тамби сёсэцу и бисёнэн-манга (манга о красивых юношах). На заре своего существования в журнале June был открыт раздел под названием «Классы рисования» («Оэкаки кё-сицу»), редактором которого стала Такэмия Кэйко. Она помогала начинающим авторам в создании произведений и давала рекомендации читателям — какие посмотреть фильмы или какую почитать литературу, чтобы быть в теме.

Также Хагио Мото в своем интервью упоминает фильм совместного французско-итальянского производства «Смерть в Венеции» [11], который был снят в 1971 года по одноименной новелле Томаса Манна. В этой киноленте также затрагивалась тема однополой любви, где приехавший на отдых композитор оказывается очарован красотой польского юноши Тадзио. В поисках новой эстетики женщины-мангаки обратились к творчеству французских писателей гомосексуальной ориентации и фильмам об однополой любви. Как женщин их интересовали мужские персонажи, но описание мужчин и взгляда на мужчину как предмет обожания они могли встретить только в произведениях гомосексуальной направленности. Поэтому неудивительно, что творчество таких писателей, как Роже Пейрефитт, Жан Кокто, Жан Жене, а также фильмы «Особенная дружба» и «Смерть в Венеции», были восприняты представительницами «Союза 24-го года» и переосмыслены ими уже в русле их собственного стиля, отличающегося красотой, изяществом и легкой меланхоличностью. Таким образом, развитие женских комиксов в Японии совпало с очередным витком обращения к зарубежному искусству, в частности — к французскому. Тем самым снова показав, что манга гибридна по своей сути, и что японская культура часто строится на принципе заимствования и переработки зарубежного материала в русле своей собственной национальной культуры. В этом кроется удивительная популярность манги, которая совмещает в себе различные элементы, близкие как европейскому, так и японскому читателю.

Список литературы:

1. Миллер И. Жан Кокто: смерть и юноша // Частный Корреспондент [сайт], 2014. URL: http://www.chaskor.ru/article/zhan_kokto_

Ю. Марепа. Влияние французского искусства на становление жанра манги сёнэн-ай (boy's love)

- smert_i_yunosha_18373 (дата обращения 17.05.2017).
2. Рыгина Л. Анимация небесного цвета // Окно в Японию. – № 25. – 2004 [сайт]. URL: <http://www.ru-jp.org/rygina01.htm> (дата обращения 05.09.2015).
3. Gravett P. Through a Woman's Eyes // Manga: Sixty years of Japanese comics. N.Y.: Collins Design, 2004. Pp.74-95.
4. Hagio Moto. Tōma no Shinzou (Сердце Томаса). Tokyo: Shogakukan bunko, 1995.
5. MacLelland M. Male homosexuality and popular culture in modern Japan // Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context. – Issue 3. – January 2000. URL: <http://intersections.anu.edu.au/issue3/mclelland2.html> (дата обращения 05.09.2012).
6. Mizoguchi Akiko. Theorising comics/manga genre as a productive forum: yaoi and beyond // Global Manga Studies vol. 1: Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010. Pp. 145-170.
7. Mizoguchi Akiko. Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of «Yaoi» Fictions // U.S.-Japan Women's Journal. – No. 25. – 2003. Pp. 49-75.
8. Nagaike Kazumi. «L'homme fatal» and (Dis)empowered Women in Mori Mari's Male Homosexual Trilogy // Japanese Language and Literature, Vol. 41. – No. 1. – Apr., 2007. Pp. 37-59.
9. Takemiya Keiko. Shōnen no na wa Gilbert (Мальчик по имени Жиль-Бер). Tokyo: Shogakukan, 2016. – 240 p.
10. Takemiya Keiko. Kaze to Ki no Uta. Vol. 1 (Песня ветра и деревьев. Том 1). Tokyo: Shogakukan, 1977.
11. Thorn Matt. The Moto Hagio Interview // The Comics Journal. – No. 269. – 2005. URL: <http://classic.tcj.com/history/the-moto-hagio-interview-conducted-by-matt-thorn-part-one-of-four/> (дата обращения 05.09.2012).
12. Toku Masami. Interview with Keiko Takemiya // California State University Chico, 2003. URL: http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/interviews_full/Interview%20w_Takemiya.html (дата обращения 17.05.2017).
13. Vincent Keith. A Japanese Electra and Her Queer Progeny // Mechademia 2: Networks of Desire. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. Pp.64-79.
14. Welker James. Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga // Mechademia 6. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. Pp. 211-228.

Тарасюк Юлия Борисовна
Куратор Библиотеки комиксов
(в структуре МЦБС им. М.Ю. Лермонтова,
Санкт-Петербург)

Сёнэн-манга для милых дам, или Мужские комиксы по-женски

Раздел:
Манга
и прочие стили

Аннотация: Рассмотрена история появления направления манги «сёнэн-манга для девушек»: её зарождение и развитие на страницах журналов манги. Приводится описание и краткая история журналов, которые можно отнести к направлению сёнэн-манга для женщин.

Ключевые слова: манга, сёдзё, дзёсэй, сёнэн, японский комикс, женский комикс.

Принято считать, что сёдзё-манга (манга для девочек) – это исключительно сентиментальные истории, рассказывающие о романтических переживаниях героини, либо о волшебных приключениях, где обязательно есть место романтике и отношениям. Для большинства читательниц сёдзё-манги важной является возможность ассоциировать себя с главной героиней истории, поэтому в такой манге популярны актуальные для девочек темы взросления, учебы, первой любви и др. Мужские персонажи в сёдзё-манге всегда изображаются подчеркнуто привлекательно, а отношения обычно идеализированы. Для художников сёдзё-манги и классических журналов для девочек (Margaret, Ribon и др.), в которых такая манга публикуется, соблюдение вышеописанных канонов отчасти является гарантией привлечения необходимой читательской аудитории и завоевания ее интереса.

В последнее время происходит активное смешение сёнэн-манги (манга для мальчиков) с сёдзё-мангой. Результаты этого слияния наблюдаются как в журналах сёдзё-манги, так и в журналах сёнэн-манги. Например, в популярном журнале для мальчиков Shonen Jump и его ответвлениях периодически появляются авторы, которые рисуют сёнэн-мангу по канонам, принятым в данном журнале («Дружба, усилия, победа»), но используют при этом элементы сёдзё-манги. Среди таких элементов: андрогинность, симпатичные мужские персонажи и наделение их качествами, которые больше свойственны персонажам сёдзё-историй, элементы раскадровки из сёдзё-манги и т.д. Несмотря на то, что такие истории привлекают к журналу дополнительную аудиторию в виде девочек и женщин, они принадлежат сёнэн-направлению и изначально рассчитаны на мужскую аудиторию.

Изучая обложки Shonen Jump с первого номера, который вышел в 1968 году, можно не только проследить, как с годами менялся стиль манги, публикуемой в журнале, но и увидеть, как в этот стиль постепенно пришли черты сёдзё-манги [10]. Практически до конца 1980-х большинству мужских персонажей в журнале свойственна маскулинность либо комедийный гротескный дизайн (рис. 1). Такие работы, как «Капитан Цубаса» (Captain Tsubasa) Такахаси Ёити и «Святой Сейя» (Saint Seiya) Курумады Масами, популярные в 1980-е, стали одними из первых историй, которые привлекли к Shonen Jump внимание женской аудитории благодаря интересным взаимодействиям между персонажами и графикой (в манге «Святой Сейя» некоторые персонажи изображены как «прекрасные юноши» – бисёнэны из сёдзё-манги). Популярность этих двух серий оказала большое вли-

жение не только на многих художников сёнэн-манги, начавших добавлять в свои истории персонажей, которые были бы симпатичны девушкам-читательницам, но и на любительскую некоммерческую мангу — додзинси, которая часто создается по мотивам популярных манги, аниме и видеоигр.



Рисунок 1. Слева: обложка журнала *Shonen Jump* с персонажами из манги, публикуемой в нём (№ 36, 1972 год). Справа: иллюстрация к манге «Ди Грей-мэн» Хосино Кацуры, публикуемой в *Shonen Jump* с 2004 года.

Здесь важна и роль ярмарки любительских комиксов «Комикет» (Comiket). Многие художники, которые позже стали рисовать так называемую «сёнэн-мангу для женщин» (josei-muke no shōnen manga), начинали как создатели любительских комиксов додзинси по мотивам известной сёнэн-манги и аниме [2]. Свои работы они продавали именно на «Комикете». Сёнэн-манга, популярная у девушек, и огромное количество молодых художников, рисующих додзинси, стали своеобразным трамплином для появления новой волны сёдзё-журналов, в которых, в отличие от классических журналов манги для девочек, основными жанрами стали приключения, экшн и фэнтези, а главными персонажами — бисёнэны.

Хотя первый журнал манги, который официально охарактеризовал себя как «журнал сёнэн-манги для женщин», появился только в 2011 году (Comic Gene), на рынке уже существовали похожие издания,

которые считаются либо сёдзё-журналами (*Wings*, *Asuka* и др.), либо сёнэн-журналами (*GFantasy*).

Более того, истоки данного направления можно найти уже в конце 1970-х – начале 1980-х годов не только в сёнэн-манге, но и в сёдзё. В это время сёдзё-журналы еще не были ограничены одной тематикой публикуемых в них историй, как современные журналы. Так, в одном журнале публиковались и романтические истории, и фэнтези, и бойз лав (BL, истории о романтических отношениях между юношами). Поэтому уже в те годы в журналах для девочек изредка можно было встретить истории с мужскими персонажами в главной роли, с сюжетами, характерными для сёнэн-манги, но при этом выполненные в стилистике сёдзё-манги.

В манге для девушек юноша долгое время не выступал в качестве главного персонажа, так как читательница должна была иметь возможность ассоциировать себя с главной героиней. Манга *Fire!* Мидзuno Хидэко (публиковалась в 1969–1971) – это первая сёдзё-манга, где главным персонажем выступает юноша, а не девушка. В манге рассказана история его музыкальной карьеры и взаимоотношений с окружающими. Также эта работа является первой мангой для девочек, в которой появилась сцена секса и которая граничит с направлением дзёсэй (манга для женщин), так как она первая привлекла к себе внимание старшей аудитории.

Среди работ «Союза 24 года» – художниц, которые в 1970-е внесли кардинальные изменения в сёдзё-мангу, также есть примеры смешения жанра сёдзё и сёнэн. Это, к примеру, известные работы в жанрах научной фантастики и психологии: «Их было одиннадцать!» (*Juichinin Iru!*) Хагио Мото и «Достичь Терры» (*Tera e...*) Такэмии Кэйко. «Достичь Терры» выходила в журнале сёнэн-манги, но при этом она полностью выполнена в стилистике сёдзё со свойственными этому направлению графическими и повествовательными чертами.

В конце 1980-х появляются такие журналы сёдзё-манги, как *Asuka* и *Wings*, ориентированные на женскую аудиторию, но при этом публикующие в основном мангу, которую впоследствии можно причислить и к сёнэн-манге для женщин.

Asuka – это журнал издательства Kadokawa Shoten, в котором часто публикуются истории в жанрах приключений и фантастики, где романтическая линия отсутствует, либо не является основной в сюжете. В большинстве историй главным действующим лицом является мужской персонаж, а в некоторых историях можно встретить

элементы жанра бойз лав. В данном журнале были опубликованы такие известные авторы, как CLAMP («Зелёная аптека», «Икс», «Желание» и др.), Сугисаки Юкиру (D.N.Angel), манга-адаптация романа Ёсиды Сунао «Кровь триединства» (Trinity Blood, худ. — Кудзё Киё) и др. Также именно на страницах Asuka выходили многие манга-адаптации популярных аниме-сериалов и их спин-оффы: «Код Гиасс» (Code Geass), «Ковбой Бибоп» (Cowboy Bebop: Shooting Star), «Евангелион нового поколения» (Neon Genesis Evangelion: Angelic Days) и др. Любопытно, что одноименные аниме-сериалы, по которым были созданы спин-оффы в виде манги, изначально относятся к направлению сёнэн, Asuka же позиционирует себя на рынке как журнал сёдзё-манги [4].

Журнал *Wings* (издательство Shinshokan) был основан в 1982 году и изначально публиковал авторов, состоящих в популярной группе художников-любителей и создателей додзинси — Sakuga group. Однако, после того, как в нем началась публикация авторов из журнала для любителей додзинси *Fanroad*, *Wings* постепенно переформировался в журнал сёдзё-манги [11]. Сейчас данный журнал публикует истории в жанрах фэнтези и экшна, иногда — в жанре повседневности. Среди известных авторов журнала: CLAMP («Токио Вавилон» — Tokyu Babylon, RG Veda), Кога Юн («Землянин» — Earthian), Ёсинага Фуми («Кондитерская Антик» — Antique Bakery) и др.

В 1990-х сёнэн-мангу для женщин в большинстве своем все еще можно увидеть и в именитых сёдзё-журналах. Так, например, ранее в журнале *Hana to Yume* публиковались такие работы Каори Юки, как «Обитель ангелов» (Tenshi Kinryoku), «Соседские мальчишки» (Boy's Next Door) и др., а также «Потомки тьмы» (Yami no matsuei) Мацуситы Ёко. Все эти истории с главными персонажами-юношами во многом мрачные, с долей насилия, не свойственные другим историям в журнале. В 2000-х происходит окончательное отделение данного направления от сёдзё в привычном его понимании. Так, сейчас в *Hana to Yume* публикуются в большинстве своем светлые романтические истории и приключения, в которых почти не встретишь главного персонажа-юношу, как и мрачных тем (рис. 2).

В 2002 году появляется сёдзё-журнал *Zero Sum* (издательство Square Enix), все истории в котором можно охарактеризовать не иначе, как сёнэн-манга для женщин (рис. 2). Изначально с 1993 года компания Square Enix выпускала сёнэн-журнал GFantasy, который позиционирует себя как журнал сёнэн-манги в жанрах мистики, фэнтези и ужасов [6]. Однако при изучении серий, которые выходят в этом журнале, едва ли их темы и подачу (как визуальную, так и сю-

Ю. Тарасюк. Сёнэн-манга для милых дам, или Мужские комиксы по-женски

жетную) можно отличить от историй в рассмотренных сёдзё-журналах Asuka и Wings: так, в GFantasy выходили/продолжают выходить такие известные работы, как «Владыка скрытого мира» (Nabari no Ou) Каматани Юки, «Темный дворецкий» (Kuroshitsujii) Тобосо Яны, «Гештальт» (Gestalt) Кога Юн и др.

С появлением журнала Zero Sum (издательство Ichijinsha, позже – Kodansha), который уже позиционируется как сёдзё-журнал для женской аудитории, часть художников из GFantasy переходит в него. Особенно это касается авторов, которые считались наиболее сильными: Минэкура Кадзуя и Кога Юн. Продолжение серии «Саяки» (Sayuki) Минэкуры начинает выходить уже в сёдзё-журнале, а Кога Юн публикует в нём свой хит «Нелюбимый» (Loveless). Существовало также и ответвление журнала – Zero Sum Zōkan Ward, по темам историй и жанрам схожий со своим собратом Zero Sum [5].



Рисунок 2. Слева – современная обложка журнала сёдзё-манги «Hana to Yume», справа – обложка журнала ZERO SUM, в котором публикуется сёнэн-манга для женщин.

Рассматривая два вышеописанных журнала GFantasy (журнал манги для мальчиков) и Zero Sum (журнал манги для девочек), можно сказать, что два эти журнала очень схожи по типу публикуемых в

них историй и, несмотря на то, что GFantasy считается сёнэн-журналом, большинство манги, которая публикуется в нем, несомненно, также является сёнэн-мангой для женщин.

В 2004 году в Shonen Jump начинается публикация сразу двух историй, авторами которых выступают женщины: «Ди Грэй-мен» (D.Gray-man) Хосино Кацуры и «Репетитор-киллер Реборн!» (Katekyo Hitman Reborn!) Амано Акиры. Данные работы насыщены приключениями, экшн-сценами и сражениями, в них практически отсутствует романтическая линия (либо же не является в сюжете основной), но при этом почти все главные персонажи являются бисёнэнами и наделены различными чертами характера, которые часто побуждают читательниц «влюбиться» в мужского персонажа из сёдзё-манги. Две вышеописанные истории стали бестселлерами и получили экранизации в виде аниме-сериалов, породив огромную фанбазу, состоящую преимущественно из девушек. Важно, что период, в который выходит эта манга и ее экранизации, связан с расширением фанбазы за пределами Японии: появляется все больше любительских переводов манги и аниме, перевод в целом происходит быстрее, в отдельных странах окончательно получает широкое распространение быстрый доступ к сети Интернет. Как следствие – невероятная популярность такой манги, которая печатается в журнале для мальчиков, но привлекает большое внимание женской аудитории, оказывает влияние на рынок современной манги.

Под этим влиянием в конце 2000-х на рынке появляется целая линейка конкурирующих изданий от разных издательств: Avarus (2007), ARIA (2010 год) и Comic Gene (2011). Своим появлением они обозначили окончательное закрепление на рынке современной манги направления сёнэн-манги для женщин, которое стало развиваться уже в соответствующих отдельных журналах, а не в сёдзё-журналах, как это было до 2000-х.

Подход редакции к отбору историй в журнале ARIA (издательство Kodansha) во многом напоминает ситуацию с журналом Asuka: здесь также, помимо оригинальных историй, публикуются манга-адаптации аниме-сериалов и новелл [3]. Издание знаменито и публикацией спин-оффа сёнэн-манги «Атака титанов» (Shingeki no Kyojin) Исаямы Хадзимэ, в виду популярности которого тираж журнала был на время увеличен. Над спин-оффом «Атака титанов. Выбор без сожалений» (Shingeki no Kyojin Kui Naki Sentaku) работали другие авторы, и манга позиционирует себя на рынке как сёдзё-манга, несмотря на то, что оригинал является сёнэн-мангой (рис. 3). На этом примере хорошо видно различие между сёнэн-мангой для женщин

и классической сёнэн-мангой: спин-офф, который является приквелом к основной истории, повествует о прошлом капрала Леви — самого популярного персонажа среди читательниц оригинальной манги. Кроме того, для создания спин-оффа была выбрана мангака Суруга Хикару, изобразившая персонажей в более мягкой и привлекательной стилистике, которая больше подходит сёдзё-журналу.

Ситуация с публикациями в журнале *Avarus* (издательство *Mag Garden*) схожа с описанными в статье журналами *GFantasy* и *Zero Sum*: изначально выходил сёнэн-журнал *Comic Blade Masamune*, который был закрыт в 2007 году, а вместо него началось издание сёдзё-журнала *Avarus*, в который перешла часть художников из закрывшегося *Comic Blade Masamune*. Популярные работы в журнале — это «Смех под облаками» (*Donten ni Warau*) Кэмури Каракары, серия «Илегенес» (*Ilegenes*) Мидзuno Курабары и Исидзуэ Катиру, «Вассалорд» (*Vassalord*) Куроно Нанаэ и др. На данный момент бумажная публикация журнала *Avarus* прекращена, он стал веб-журналом. Направление историй в нем имеет много общего с направлением еще одного издания *Mag Garden* — сёнэн-журналом *Comic Garden*. Разница между всеми тремя примерами изданий от одного издательства — *Comic Blade Masamune*, *Avarus* и *Comic Garden* — практически неощутима. Если сравнить истории в журналах, то нельзя сказать, что именно *Avarus* выделяется на фоне двух других изданий как журнал манги для девушек. Практически вся манга, которая публиковалась и публикуется в вышеупомянутых журналах, является так называемой сёнэн-мангой для женщин.

Последний из рассматриваемых журналов — это *Comic Gene* (издательство *Media Factory*), выпуск которого начался в середине 2011 года (рис. 3). Он изначально обозначил себя как журнал сёнэн-манги для женщин, став первым подобным на рынке [8]. В остальном *Comic Gene* представляет собой издание, идентичное рассмотренным в статье журналам. Основные жанры историй, публикуемых в нем, это — экшн, мистика, приключения. Кроме того, в нем публикуются манга-адаптации и манга-спин-оффы некоторых видеоигр и аниме-сериалов. По оригинальной манге, которая выходит/выходила в журнале, также были сняты такие аниме-адаптации, как «Иследователи чудес из Ватикана» (*Vatican Kiseki Chousakan*) Фудзики Рин и Хино Андзю, «Сервамп» (*Servamp*) Танаки Страйк и др.

В целом, направление сёнэн-манги для женщин можно охарактеризовать как сёнэн, в котором особое внимание уделяется именно тем элементам, которые читательницы находят привлекательными в манге из журнала *Shonen Jump* и похожих изданий (*Shonen Sunday* и



Рисунок 3. Справа – обложка журнала *Comic Gene* с персонажами манги «Сервамп» Танаки Страйк, слева – обложка журнала *ARIA* со спин-оффом «Атаки титанов» Исаямы Хадзимэ – «Выбор без сожалений».

др.), рассчитанных на мужскую аудиторию.

Как правило, это истории в жанрах экшн, фэнтези и приключений, с главным персонажем-юношой. Кроме того, в такой манге редко прописана романтическая линия, а внимание больше уделяется отношениям персонажа со своими друзьями и врагами, как и в сёнэн-манге. Все персонажи нарисованы подчеркнуто симпатично, а в отдельных историях присутствует так называемый «фансервис» – различные моменты, включенные исключительно в угоду фанатам и не имеющие никакого сюжетного смысла [1]. В сёнэн-манге для женщин фансервисом обычно являются ситуации и сцены между мужскими персонажами, имеющие двусмысленный характер и граничащие с жанром манги бойз лав (Boy's love).

Как уже и было упомянуто, в Asuka, Wings и некоторых других журналах встречаются элементы бойз лав манги, как правило, в виде побочной романтической линии между мужскими персонажами или намёков на возможность такой линии. Некоторым историям направления сёнэн-манги для женщин свойственно подобное, но, в отличие от манги жанра бойз лав, такие элементы не являются в истории главными, а скорее второстепенными, и часто больше рассматри-

ваются именно как фансервис — попытка угодить читательницам. В связи с тем, что сёнэн-манга для женщин умело использует те черты сёдзё, сёнэн и бойз лав, которые наиболее привлекательны для женской аудитории, принято считать, что подобная манга рассчитана на более нишевую аудиторию — манга-отаку («фанатиков манги»). Некоторые японские фанаты утверждают, что сёнэн-манга для женщин привлекает в первую очередь именно отаку, которые устали от мейнстрим-манги и привычны к фансервису [7].

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что сёдзё- и дзёсэй-манга сегодня — это достаточно обширное поле, которое включает в себя огромное количество разнообразных жанров. Раньше многие из этих жанров (например, фантастику и экшн) можно было встретить только в сёнэн-манге, но в настоящее время они смело обыгрываются в стилистике сёдзё-манги, и истории в этих жанрах можно найти в журналах, описанных в статье. Таким образом, распространенное утверждение, что сёдзё-манга — это обязательно истории о любви и романтических переживаниях девочек-школьниц — сейчас уже не является верным. Подобные истории можно встретить только в классических сёдзё-журналах, посвященных именно манге в жанре романтики (*Margaret*, *Bessatsu friend* и др.). В то же время и сёнэн-манга стирает грань между сёдзё и сёнэн: на страницах сёнэн-журналов все чаще можно встретить элементы из женской манги. Сложно представить подобное в 1960-1970-х годах. Происходит активное смешение двух направлений — мужской и женской манги. На выходе такое смешение представляет интересный результат, имеющий большое влияние на современный рынок манги и несомненное значение для истории женского комикса, который становится все более смелым и свободным в своих проявлениях.

Список литературы:

1. Что такое фансервис — значение слов «фансервис» // Словарь молодежного сленга [сайт]. URL: <http://teenslang.su/content/Фансервис> (дата обращения: 02.07.2017).
2. A history of the fujoshi love affair with Jump // Otaku champloo [сайт]. URL: <http://www.punkednoodle.com/champloo/2008/01/12/a-history-of-the-fujoshi-love-affair-with-jump/> (дата обращения: 02.07.2017).
3. ARIA // Top page | Aria | Kōdansha comic plus [сайт]. URL <http://aria-comic.jp/> (дата обращения: 02.07.2017).
4. Gekkan Asuka // Gekkan Asuka kōshiki saito [сайт]. URL <http://>

asuka-web.jp/ (дата обращения: 02.07.2017).

5. Gekkan comic ZERO-SUM // Gekkan comic ZERO-SUM [сайт]. URL <http://www.ichijinsha.co.jp/zerosum/> (дата обращения: 02.07.2017).

6. GFantasy website // GFantasy [сайт]. URL <http://www.square-enix.co.jp/magazine/gfantasy/> (дата обращения: 02.07.2017).

7. Josei-muke no shōnen manga ni tsuite shitsumon desu. Josei-muke... // Yahoo Japan! [сайт]. URL: https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q10145712805 (дата обращения: 02.07.2017).

8. Joshi ga yomu shōnen-shi gekkan komikkujīn // Comic natalie [сайт]. URL: <http://natalie.mu/comic/news/41541> (дата обращения: 02.07.2017).

9. MAG garden comic online magcomi // Magcomi [сайт]. URL: <http://comic.mag-garden.co.jp/avarus/> (дата обращения: 02.07.2017).

10. Weekly Shonen Jump (Volume) // Comic Vine [сайт]. URL: <https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump/4050-43519/?page=1> (дата обращения: 02.07.2017).

11. Wings comic & novel // Wings [сайт]. URL: <http://www.shinshokan.com/wings/> (дата обращения: 02.07.2017).

Михаил Александрович Хачатуров
Историк французских рисованных историй,
переводчик

Корто Мальтезе: Герой на все времена

К выходу на русском «Баллады солёного моря»

Аннотация: В 2017 году литературный мир отметил тройной юбилей, связанный с одной из самых известных и заслуженных комиксных серий: «Корто Мальтезе» итальянского сценариста и художника Уго Пратта. Причем все три круглые даты — 50-летие первого появления персонажа, 130-летие Корто Мальтезе как «реального человека» и 90-летие самого автора — пришлись на лето. В статье рассказывается о том, как персонаж, ставший одним из главных символов 9-го искусства, появился на свет.

Раздел:
Манга
и прочие стили

Ключевые слова: Графический роман, Корто Мальтезе, литература, приключения, Уго Пратт, юбилей.

2017-й стал годом тройного юбилея, связанного с именем Уго Пратта (15.06.1927 – 20.08.1995), выдающегося итальянского графика и акварелиста, и Кортто Мальтезе, его главного персонажа.

Юбилей литературного героя – явление довольно распространённое, однако чаще всего под ним подразумевают круглую дату со дня выхода произведения, в котором этот герой появляется. То есть, речь идёт не столько о персонаже, сколько о произведении как таковом. Другое дело, когда под словом «юбилей» понимается день рождения самого героя – как если бы он был настоящим, живым человеком. А такой чести удостаиваются единицы! Начать с того, что у большинства литературных героев вообще нет дня рождения – если об их возрасте мы всё же имеем какое-то представление («внёшёл молодой человек лет двадцати восьми», «в комнату вбежала тринадцатилетняя девочка»...), то с точными датами гораздо сложнее...

С героями комиксов ещё хуже. Начать с того, что возраст Тентена и Астерикса десятилетиями является предметом горячих споров! А вот с Кортто Мальтезе всё очень просто: исследователи творчества Пратта (разумеется, при его активном участии) установили не только дату рождения благородного пирата, но и создали ему подробную биографию¹, из которой мы, в частности, узнаём, что 10 июля Кортто Мальтезе исполнилось бы 130 лет. Хотя почему «бы» – в отношении литературных героев, пусть и имеющих «реальную» биографию, условностью вполне позволительно пренебречь.



Уго Пратт и герой его комиксов Кортто Мальтезе.

¹ См., например: Pratt H., Pierre M. Corto Maltese: memoires. Paris: CASTERMAN, 1988. – Прим. авт. (здесь и далее).

Впрочем, 2017-й для Корт в любом случае стал бы юбилейным, причем втройне: 10 июня комиксный мир отметил 90-летнюю годовщину со дня рождения самого Уго Пратта, а в начале июля — 50-летие первого появления его легендарного персонажа. Тем более приятно, что этот год отечественная книжная индустрия отметила выпуском книги «Баллада солёного моря» — первой из серии о Корт Мальтезе².

До российского читателя Корт добрался в статусе абсолютного мифа, одного из самых известных и, если можно так выразиться, самых влиятельных в мире комиксных персонажей, а его автор — в статусе признанного гения 9-го искусства. Вот только на нашем пространстве эти «статусы» слишком долго носили характер чисто теоретический, а за спиной Пратта, как ни крути, нет ни многомиллионных блокбастеров, ни популярных компьютерных игр... Так кто же такой Корт Мальтезе?.. Как появился на свет персонаж, о котором написаны десятки монографий, сотни научных работ, тысячи статей?

Идею нарисовать большую историю с ярким приключенческим сюжетом Пратту предложил успешный предприниматель и страшный фанат комиксов Флоренцо Ивальди, который хотел издавать собственный журнал под названием *Sgt Kirk*. Пратт согласился, и в июле 1967-го в продажу поступил дебютный номер журнала, где, среди прочего, были опубликованы первые страницы «Баллады солёного моря». О серии на тот момент никто и не помышлял — и уж тем более, о серии под названием «Корт Мальтезе». Более того, автор даже не считал Корт главным героем своей истории (по его мнению, эта часть принадлежит, скорее Пандоре)! С большими перебоями в периодичности журнал худо-бедно просуществовал до 1979 года, не принеся издателю ожидаемых дивидендов — тогда никто и не подозревал, что публикация «Баллады» уже обеспечила дону Флоренцо место в истории. Определённое разочарование чувствовал и сам Пратт — публикация прошла не то, чтобы незамеченной, но... Короче говоря, этого «но» вполне хватило, чтобы забыть о Корт Мальтезе.

Но история рассудила иначе: уже через два года Пратту представилась замечательная оказия о нём вспомнить...

В 1970-м году французский журнал «Пиф», который в ту пору обладал громаднейшей популярностью, задумался о необходимости мо-

² Пратт У. Баллада солёного моря. СПб: БУМКНИГА, 2017.



Слева: Дебютный номер журнала *Sgt Kirk* (1967), где были опубликованы первые страницы «Баллады солёного моря».

Справа: Обложка книги Уго Пратта и Мишеля Пьера «Кортю Мальтезе: мемуары».

дернизововать свое содержание, сделать его более современным и разносторонним. Среди прочего редакция хотела видеть на страницах журнала приключенческую серию с центральным героем, с которым себя могли бы идентифицировать старшие школьники. На комиксном фестивале в итальянской Лукке редактор «Пифа» поделился этими планами с Праттом, на что тот немедленно заявил, что такой герой у него есть — и тут же получил приглашение приехать в редакцию. На самом деле, никакого героя у Пратта не было — он просто хотел уцепиться за это, прямо скажем, заманчивое предложение (работа во Франции для любого европейского комиксиста — что тогда, что сейчас — самый короткий путь к признанию и финансовой независимости). И вот, сидя в поезде, идущем в Париж, Пратт начал лихорадочно перебирать всех своих персонажей, которые в той или иной степени подходили под заданные критерии. Тут-то ему и припомнился загадочный моряк с серьгой в левом ухе, который пару лет назад, казалось бы, навсегда скрылся за горизонтом...

Так в апреле 1970-го года, в 58-м номере журнала *Pif Gadget* появилась новелла «Секрет Тристана Бантама» — первая из цикла коротких (20 полос каждая) историй, которые выходили с апреля 1970-

го по апрель 1973-го. За три года Пратт нарисовал 21 новеллу, и эту серию публикаций можно с полным правом назвать вторым рождением Корт Мальтезе — теперь уже окончательным и бесповоротным. Но и тут не всё было просто: дело в том, что подростки (в представлении издателя — главная целевая группа), серию не оценили. Они её просто не поняли! Серия казалась им слишком текстовой, слишком медленной, слишком мудрёной... Одним словом, слишком литературной. В их глазах Корт явно проигрывал тогдашним рисованным звёздам «Пифа»: доисторическому гуманисту Рахану, без устали причиняющему добро пещерным людям, и отважному Доктору Жюстису, эдакому современному рыцарю без страха и упрёка с отлично поставленным ударом маваши-гери. Зато серию очень оценили родители! Во многом благодаря Корт Мальтезе журнал уже не считали исключительно детским чтением — Пратт поднял его на новый уровень.

Так начался феномен Корт Мальтезе, который к середине 80-х принял глобальный характер. Один за другим выходили переводы на разные языки (английский, немецкий, датский, шведский, финский, норвежский, испанский, португальский, греческий, турецкий, сербский...); стали печататься многочисленные переиздания в самых разных, порой весьма замысловатых форматах (гигантском и карманном, классическом чёрно-белом и обновлённом цветном, вызывающие дорогом и приятно доступном...); появились и романизированные, не-рисованные версии давно знакомых историй. Цены же на издания начала 70-х (то есть, до эпохи подлинной популярности) подскочили до небес, а оригинальные рисунки Пратта стали мечтой любого коллекционера. Не избежал Корт и пристального внимания учёного сообщества: каждый шеврон, каждый штандарт, каждый туземец и каждый островок, которые хоть раз мелькнули на страницах серии, были определены, запротоколированы и внесены в реестр (разумеется, воображаемый) с биркой «Корт Мальтезе».

Герой, едва избежавший участи не оправдавшего надежд персонажа, стал мифом. И очень радостно осознавать, что этот миф наконец-то добрался и до России — да ещё в год тройного юбилея.

*Написано для портала ГодЛитературы.РФ,
воспроизводится с разрешения редакции*

Нина Александровна Цыркун
доктор искусствоведения,
зав. отделом современного экранного искусства
НИИК ВГИК (Москва)

Комикс и кинематограф: от протореализма к дигитальной онтологии

Раздел:
От теории
к практике

Аннотация: В статье рассматривается генетическое родство комикса и кинематографа, имеющих общие корни вprotoискусстве наскальной живописи. Приводятся примеры художественных аналогий графического комикса и кино, начиная с его раннего периода и вплоть до наших дней. Особое место уделяется развитию кинокомикса как закономерному этапу сближения двух видов искусства.

Ключевые слова: комикс, кинематограф, общий генетический код, графический роман, дигитальная онтология.

В 1930-е годы польский теоретик Стефан Темерсон, отвечая на вопрос о генезисе кино, писал, что оно рождено потребностью образотворчества. В связи с этим он вспоминал бушменскую легенду о девочке, которая высекла искры, ставшие звездами на небе — «этом огромном экране, окам которого опирается на земную твердь». В проекционной кабине сидел «великий механик», а «главными постановщиками» были жители Земли [Цит. по: 1, с. 36]. Следующим этапом неудержимой потребности образотворчества, по Темерсону, стало Средневековье: эксперименты Роджера Бэкона с оптическими линзами и волшебный фонарь Джамбатисты дела Порта, эксперименты Жозефа Плато, витражи Пол-Дивеса, подсвечиваемые «проектором» солнечного света (от себя добавлю пример из Нового времени с художником Жан Луи Эрнестом Месонье. Он, чтобы изобразить бег иноходца, сажал на него сына, мальчик пускал коня в аллюр, а художник скакал сбоку, изучая комбинации ударов копыт о землю. А впоследствии Месонье проложил в своем имении рельсы и раскатывал по ним в открытом вагончике, на ходу делая наброски скачущей лошади. Это и съемка с движения, и тележка доли). Словом, как заключает Темерсон, отсчитывать начало кинематографа от Эдисона или Люмьера столь же нелепо, как утверждать, будто Гутенберг положил начало поэзии. Кино, считал он, есть реализация психической потребности человека, оно существует в нас самих, а не в бобинах с пленкой, причем потребность восприятия образов существует с потребностью их восприятия. То есть, польский теоретик в 1930-х годах предвосхитил «коперниканскую революцию», осуществленную Эдгаром Мореном в 1950-х, который, размышляя над тайной воздействия кино, усматривал его специфику не в способности репродуцировать реальность, не в фотографировании ее с помощью камеры, а в психическом механизме потребности его восприятия.

Эту потребность отразил в своем фильме «Пещера забытых снов» (2010) Вернер Херцог, снятом им в открытой в конце прошлого века после таяния ледника пещере Шове на юге Франции. Протокинематограф Шове напоминает комикс, который вписан в оборудованный самой природой «кинозал», и первобытный художник пользуется его возможностями, чтобы усилить эффект движения. В так называемом «Зале львов» можно увидеть нечто вроде панорамы; взгляд идет по изображению, начиная снизу справа и описывая почти замкнутый круг. Два носорога, несущиеся навстречу, готовые сшибить друг другу рога; тарпаны (предки современных лошадей), изображенные под наклоном, что акцентирует движение; пещерный ягуар, нарисованный одной непрерывной линией; использование разных жи-

вописных материалов, придающих объемность фигурам; наконец, сама неровная текстура каменной стены — все это создает волшебную иллюзиюproto-киноизображения, которое воздействовало на людей каменного века с такой магической силой, которая сравнима с современным киноискусством во всеоружии его новейших технологий. Следует также добавить, что древние наскальные рисунки, изображенные в пещерах, разделенных одна от другой тысячами километров, при абсолютном отсутствии связей между людьми, созданы по единому канону. В них заложены корни нашей цивилизации — живописи, музыки, математики, космогонии и т.д. В них проявляется то свойство воспринимать реальность по законам кино, когда до его изобретения человечеству еще предстояло пройти много веков (и даже, как в этом случае, десятки тысячелетий), которое С.М. Эйзенштейн назвал «синематизмом».

В 1948 году С.М. Эйзенштейн включил в свою предполагаемую «Всеобщую историю кино» графический комикс Джорджа Херримана Krazy Kat, публиковавшийся с 1913 по 1944 годы. Он приводит его в пример звукозрительного сочетания как фазу текста, вписанного в картину, в следующем ряду: «Maya. Средние века. <Комикс>. (См., напр., Krazy Kat). Затем, — пишет Эйзенштейн, — тото <toto - целое> раздвоется (в америк[анской] карикатуре)... Затем вводится «open-line joke» <шутка в одну строку>, когда картинка и подпись неразъемлемы: текст без картинки не понятен. Картина 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 картина) есть воссоздание (по спирали) стадии синкретической» [3, с. 95-97].

Генетическое родство комикса и кинематографа обнаруживается, например, в сопоставлении причудливого использования Херриманом «расщепленного» планшета и использование в раннем кино ирисовой диафрагмы, разнообразных виньеток, окаймляющих изображение в кадре, впервые примененное Дэвидом У. Гриффитом, а впоследствии вошедшими в обиход в Европе. В качестве примера можно назвать мелодраму американского режиссера Маршалла Нейлана «Стелла Марис» (1918), где широко использовалось сужение лепестков диафрагмы с последующим расширением, а также расщепленный экран. Мэри Пикфорд играла в этой картине две роли: добросердечной девушки-инвалида Стеллы и сиротки из приюта Юнити; их одновременное появление в кадре осуществлялось с

помощью расщепленного экрана. Кроме того, Нейлан как бы давал зрителю ключ к пониманию образа Юнити через образность неожиданным образом моделированного экрана. Закрыв кадр по углам четырьмя черными прямоугольниками (благодаря накладкам на линзы кинокамеры), он добился эффекта креста, в абрис которого поместил девочку, создав таким образом аллюзию на страсти Христовы. В Германии (то есть, в период своей деятельности в Европе) энтузиастом таких трюков был Эрнст Любич. В эпизоде «эпидемия фокстрота» в комедии «Принцесса устриц» (1919) он использовал три расположенных горизонтально друг над другом овальных картины с крупными планами ног танцующих.

Комикс, как и кинематограф – универсальное искусство, изначально в большой степени рассчитанное на аудиторию, слабо владеющую навыками чтения или практически не знающую языка страны пребывания, то есть, недавних иммигрантов. В новейшее время идеология глобализма, стирающая границы между культурами, вновь возвращает эту универсальность, породившую великое кино немого периода, в ранг высокого искусства. Красноречивый пример – фильм «Приключения Тинтина: Тайна “Единорога”» (2011), адаптация комиксов бельгийца Эрже Стивеном Спилбергом. Именно Спилбергу Эрже доверил экranизировать свое главное творение, и в результате «Приключения Тинтина» стали первым фильмом-комиксом в творческой карьере режиссера, экспериментальным гибридом игрового и анимационного кино, снятого в технике *performance capture*, с реальными актерами, превращенными в идеальные экранные копии в антураже раннего французского нуара.

Этот фильм стал причудливым образчиком взаимопроникновения культур: стиль «чистой линии», выработанный поклонником Бастера Китона и Чарли Чаплина бельгийцем Эрже, был заимствован поп-артистами Лихтенштейном и Уорхолом, чтобы вернуться к первоисточнику через посредничество Стивена Спилберга. Режиссер продемонстрировал редкое качество: умение синтезировать старомодную ясность и неспешность с новейшими технологическими достижениями; классический фотореализм с изощренным морфингом; европейскую элегантность с американским демократизмом. Комикс, который как повествовательная форма лежал в основе кинематографа примитивов, оказался особо понятен молодежи – потребителям «раскладушечной» клиповской продукции.

Доминирование визуальной составляющей над содержательной – примета одного из двух основных направлений экranизации комиксов, которое условно можно назвать «визуалистским». Тим Бёртон,

превратив пространство «Бэтмена» (1989) в мрачную ретрофутураму наподобие «Бегущего по лезвию бритвы» Ридли Скотта, создал прецедент кинокомикса, в котором, изображение одерживает верх над содержанием, стиль над историей. Действие фильма происходит в некоем условном настоящем времени, но визуально оформлено в духе классических комиксов издательства DC и приближено по стилистике к филь�ическому нуару 1940-х годов.

Второе направление столь же условно можно назвать «тематически-содержательным»; оно ориентировано, прежде всего, на воспроизведение мифологии (в этом смысле можно сказать «литературы») комикса. Однако это разделение условно, поскольку визуально-верbalный характер комикса изоморфен фильմическому синкретизму, и это само по себе служит адекватной (многоаспектной) основой экранизации комиксов.

Изоморфизм легче всего обнаруживается в экранизации графических романов как достаточно объемных, композиционно структурированных и содержательно оформленных произведений. Можно привести в пример «Город грехов» (2005) Фрэнка Миллера, Роберта Родригеса и Квентина Тарантино. Графические комиксы Фрэнка Миллера, которые легли в основу фильма, были визуально и сюжетно стилизованы под эстетику нуара, в свою очередь заимствовавшем персонажей и фабулу из так называемого «крутосваренного детектива» Корнелла Вулича, Дэшила Хэммета, Реймонда Чандлера и др. Комиксы Миллера, как и фильм, вписываются в психологическую атмосферу постмодернизма.

Для нуара характерны запутанный сюжет, в котором переплетаются различные фабульные линии, а также – в отличие от классического голливудского нарратива – дезориентирующая неопределенность, усиливающая зрительскую активность, желание разобраться в сути дела, как правило, не достигающее цели. Зрителю трудно составить четкое представление о главных героях с их весьма относительной моралью. Отсюда превалированиеочных эпизодов, затенение актера, словно сливающегося с тьмой. Лица персонажей, и без того нередко искаженные искусственными ракурсами (со слишком высокой или, наоборот, низкой точки) или широкоугольным объективом, еще и часто показываются в отражении, «разбитыми» решетками или лучами света, падающего через жалюзи или настольную лампу. Фигуры актеров, снятые в контроле освещении, превращаются в плоские силуэты, как будто не имеющие «наполнения».

В «Городе грехов» использованы сюжеты четырех графических романов Миллера: «Клиент всегда прав», «Трудное прощание», «Боль-

шая смачная резня», «Этот желтый ублюдок». Графические романы Миллера использовались Родригесом в качестве раскадровки; впервые в истории экранизации комиксов многие кадры фильма буквально репродуцируют панели из книг, планшеты с их визуальными и вербальными элементами. Эффект непосредственного перевода эстетики рисованного комикса в фильмическую форму достигается с помощью цифровой технологии. Если, например, в фильме Уоррена Битти «Дик Трейси» (1990) комиксовая образность воспроизвелаась «мануфактурно», с помощью грима и накладок, то в «Городе грехов» образы комиксов воспроизводятся на экране с помощью CGI (computer graphics imagery).

В задачу режиссера, по словам самого Родригеса, входило взять уже готовую, с визуальной точки зрения, историю и лишь изменить способ передачи. В подготовке режиссерского сценария участвовал сам Миллер, который практически лишь добавил к своим планшетам примечания о положении камеры, а также места и движениях актеров. Кроме раскадровки Миллера, до съемки использовалась также трехмерная анимация, с помощью которой оцифрованное изображение приводилось в движение и в дальнейшем интегрировалось с живой игрой. Игру актеров снимали на зеленом фоне, а затем окончательный кадр формировался с включением CGI.

Само название жанра нуар («черный фильм») указывает на неуместность яркой цветовой палитры; эти фильмы ассоциируются с черно-белым изображением. В черно-белом «Городе грехов» игра с цветом использовалась для того, чтобы подстегнуть зрительские эмоции. Это, конечно, ярко-красная кровь, но она еще бывает здесь желтой и белой. Компьютерные эффекты позволяют менять цвет внутри кадра. Например, наемный убийца говорит девушке, какие красивые у нее глаза, и они сразу же становятся ярко-зелеными. Лицо маньяка-людоеда Кевина сильно затенено, что намекает на его намерения, а бликующие очки в белой оправе говорят о циничном равнодушии.

Задачей режиссера не является заставить зрителя поверить в реальность экранного мира; сразу ясно, что на экране — подчеркнуто стилизованное изображение, взятое с картинок комиксов. Таким образом, задача состояла в том, чтобы наиболее адекватно передать мрачную атмосферу оригинала.

Визуальная стратегия следующего фильма Миллера — «Мститель» (2008) заключалась в еще более демонстративной стилизации изображения под рисованный комикс, чем это было в «Городе грехов», еще больше похожим на рисунки автора комикса Уилла Айснера, и

фильм снимался целиком с использованием технологии зеленого и черного экранов и CGI-программ, на основе раскадровки, сделанной Миллером в комиксовой манере. На веб-сайте «Города грехов» были приведены эти исходные рисунки параллельно с фотографиями актеров, исполняющих роли его персонажей и далее с ними же — с помощью спецэффектов морфинга — введенных в визуальный мир графического романа. Кадры из фильма почти неотличимы от рисунков.

Новые технологии привлекают Миллера возможностью интегрировать настоящее с будущим (как обеспечивающие наиболее прогрессивную методологию), а также и с прошлым: «Мне хотелось, чтобы «Мститель» выглядел так, как старые ленты, чтобы в нем была та же застывшая пугающая атмосфера». Миллер впервые прочитал комикс Айснера, когда ему было 13 лет, и книге в ту пору было уже 40 лет (она вышла в свет в 1940 году), но у юного читателя возникло впечатление свежести и современности. Лидер современного комикса стал автором сценария и режиссером фильма по мотивам комиксов одного из отцов жанра.

Хронику приключений своего героя (в оригинале Призрака) Айснер вел в кинематографическом стиле, напоминающем композицию кадров «Гражданина Кейна». От 21-го века в комиксах Айснера и Миллера — новая степень жесткости и жестокости, не в последнюю очередь обязанная хорошо усвоенной ими эстетике японской манги Госэки Кодзимы и Кадзуо Коикэ.

Несмотря на аллюзии к классическому нуару, «Мститель» был задуман как осовремененный черный фильм, где особую роль играет цвет. В результате послесъемочной обработки фильм получился уже не чисто черно-белым, а оттеночным, передающим текстуру и тон кожи. Кроме того, в фильм были введены указывающие тематические цвета — например, золотой цвет шелкового шарфа для характеристики подруги Мстителя Песчинки как намек на «золотые воспоминания» об их общем прошлом. Вообще визуальный образ персонажей сделался одновременно и говорящим. Так, в одежде противника Дэнни Кольта (Гэбриел Махт) — Спрута (Сэмюэл Л. Джексон) проявилась целая диахроническая таблица «плохого парня» — героя вестерна, самурая и нациста. А Мститель получил пурпурный галстук — это его графическая визитная карточка, в которой отразились вызов, месть и кровь.

Цифровые технологии позволили ввести в фильм цепь подводных эпизодов. Миллер стремился к тому, чтобы, как и в рисованном комиксе, Песчинка (Ева Мендес) выглядела также эффектно, как и на

земле. При этом вода вовсе не потребовалась. Актрису поместили в специальное устройство-люльку в подвешенном состоянии, и ее прическа, макияж и одежда остались абсолютно безупречными. Оператор Билл Поуп снимал эти сцены в специально разработанном освещении высокоскоростной цифровой камерой Phantom, используемой для научных съемок.

Одним из важнейших персонажей фильма стала Столица, образ Нью-Йорка. Айнер рисовал Столицу со своего родного Манхэттена. Старший куратор спецэффектов Стью Машвитц и его команда воссоздали Нью-Йорк самых разных эпох, исключив из этой картины то, что не соответствовало миру, созданному Айнером и Миллером.

Новейшие технологии используются не только для того, чтобы за счет аттракционов создать эмоциональный накал, но и для решения смысловых задач. Например, в «Темном рыцаре» (2008) с их помощью Кристофер Нолан противопоставляет Бэтмена, прибегающего к прослушке разговоров по мобильной связи и прочим методам слежения, Джокеру, ничем подобным не располагающему. Он, на-против, обращается к гражданам Готэм-сити с помощью устаревшей видеосъемки низкого качества и пользуется довольно примитивным оружием. Таким образом, продвинутая технология — это оружие героев на службе добра и порядка; ее отсутствие — знак дремучего архаичного зла и оттого, может быть, особенно устрашающего.

Кинокомиксы зачастую нарочито создают впечатление нереалистичных, но обладающих определенной магией образов. Кинокомикс особенно охотно вступает в новую фазу, поскольку это либо отвечает природе жанра, где действие происходит вне нашего «реального» мира, в мире воображаемом, где «реалистическая» фотографическая образность обнаруживает свою неадекватность, либо же создатели фильма озабочены более всего визуальным воспроизведением графического источника, рожденного безграничной фантазией комиксмейкеров.

Использование цифрового композитинга и морфинга — знак того, что фотографическая природа кино переходит на другую стадию, которую называют «постфотографической дигитальной онтологией». Кинематограф перестает скрывать, что передает искусственную, сконструированную реальность и откровенно указывает на то, что, как пишет Мария Теракопян, «изображение получается путем фотографирования несуществующего, а то и просто невозможного»; в компьютерном произведении «оцифровываются все аспекты реальности — детали обстановки, тональность, цвет, форма, перемещения предметов или персонажей. В связи с этим многие, в том

числе пионер виртуального пространства Том Де Витт, особо подчеркивают «нематериальность» компьютерного искусства, потому что произведения компьютерной графики — это по существу набор алгоритмов и баз данных» [2, с. 22-23].

Переход к «дигитальной онтологии» — это, как правило, результат тщательного следования графическому первоисточнику. Как всякая авангардная инновация, он не всегда встречает понимание. Например, за это получил свою долю критических стрел Зак Снайдер, когда экранизировал «Хранителей» (2009) по мотивам графического романа Алана Мура. Главный упрек состоял в том, что излишняя визуальная близость источнику-комиксу лишила фильм кинематографической ауры, а режиссер не в полной мере использовал возможности кинематографа. Однако Снайдер все же довольно изобразительно выстроил нарратив благодаря многочисленным флэшбэкам и придуманной им композиционной раме. Между «главами» фильма вставляется интермедиа: молодой человек, Берни, который стоит у книжного стендаИ, чтобы не платить, читает комикс на месте («Историю Черной шхуны», в свою очередь являющуюся вставной новеллой в комиксе и фильме) и беседует с продавцом о политической ситуации в мире. Этот пример свидетельствует, что несмотря на то, что тенденция перехода к новому качеству налицо, рождающаяся сегодня новая фаза развития кино еще не окончательно оборвала свои связи с традициями, далеко не исчерпавшими свой инновационный потенциал.

Сиквел «Города грехов» — «Город грехов 2: Женщина, ради которой стоит убивать» (2014) Роберта Родригеса и Фрэнка Миллера (автора режиссерской раскадровки) с его подчеркнутой стилиованностью — замечательный пример союза кинорежиссера и комиксмейкера. И что особенно важно — инициированный российским продюсером Александром Роднянским.

Список литературы:

1. Годзич В. Стефан Темерсон: сны кинотеории / Перевод с польского Н.А. Цыркун // Киноведческие записки, 1994. — № 22. — С. 212-220.
2. Теракопян М. Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино». — М.: Материк, 2007. — 184 с.
3. Эйзенштейн С. Заметки ко «Всеобщей истории кино». (Динамическая мумификация) / Публикация и комментарии Наума Клеймана // Киноведческие записки. — № 100-101. — 2012. С. 53-107.

Нина Александровна Пляцек (Воинова)
Аспирант кафедры издательского дела и книговедения
Высшей школы печати и медиаиндустрии
Московского политехнического университета, г. Москва

Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи и развития аналитического мышления школьников

Аннотация: Рассматривается взаимосвязь между чтением комиксов и читательским восприятием школьников. Приведены результаты исследований читательской активности детей от 11-ти до 16-ти лет. Дано характеристика влияния чтения комикса на развитие монологической речи.

Раздел:
От теории
к практике

Ключевые слова: комиксы, общее образование, проблемы обучения, чтение, читательское восприятие.

Для исследователя, преподавателя, издателя необходимо твёрдое понимание, каким образом дети воспринимают и интерпретируют комикс, и чем этот процесс отличается от процесса восприятия взрослого. Понимая основу когнитивных процессов, можно эффективно использовать комикс в целях образования, обучения, привлечения внимания. С другой стороны, знание информационных потребностей позволяет определить наиболее востребованные направления в издании комиксов для детей и юношества.

Ряд зарубежных школ и университетов достаточно давно используют комиксы в качестве дидактического материала. В связи с этим возникают очевидные, на наш взгляд, вопросы: почему именно комиксы, чем они так хороши, и есть ли действительная потребность их использовать.

Вопросом целесообразности чтения комиксов задавались и ранее. С конца 1920-х гг. американскими учёными проведено достаточное количество статистических исследований, большинство из которых подтвердило, что комикс, если и не приносит пользы в воспитании, то и не оказывает вреда. Этот факт, конечно, был определён по отношению к детям, проживающим на территории США.

Последнее из заметных исследований взаимосвязи комикса и читательской активности детей провели в 1996 году Джоанн Удкийе и Стивен Крашен. Результаты были опубликованы в статье Comic Book Reading, Reading Enjoyment, and Pleasure Reading Among Middle Class and Chapter 1 Middle School Students [1].

В целом, исследование представило очень оптимистичные результаты, на основе которых Удкийе и Крашен заключают, что дети, читающие комиксы, испытывают большее удовольствие от чтения. Следовательно, эти дети демонстрируют большую любовь к чтению и испытывают тенденцию к чтению большего количества книг. Кроме того, опросы показали, что чтение комиксов не только не препятствует другим видам чтения, но и облегчает переход к чтению более сложной литературы.

Существовала объективная необходимость перепроверить эти данные, поскольку, во-первых, с момента их получения прошло более двадцати лет, во-вторых – выводы были сделаны по отношению к американским детям. Советские, а затем и российские, дети (необходимо уточнить, что здесь и далее под «детями» мы подразумеваем и подростков, и юношество) [2] воспитывались в несколько других условиях, имели другое культурно-ценностное пространство; следовательно, и восприимчивость к комиксу у российских детей

Н. Воинова. Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи и развития аналитического мышления школьников

могла быть несколько иной. Также, насколько нам известно, на сегодняшний день отсутствуют публикации современных отечественных научных работ по данному вопросу.

В начале 2017 года были последовательно проведены два исследования, целью которых являлся поиск ответа на вопрос, насколько комикс может быть практически полезен для детей школьного возраста, и возможно ли с его помощью решить какие-либо проблемы обучения и воспитания.

Чтобы выяснить суть образовательного потенциала комикса, требовалось установить взаимосвязь между периодичностью чтения комиксов и читательскими предпочтениями школьников, выявить читательскую активность учеников, их успеваемость, взаимосвязь между качеством чтения и уровнем их обучаемости.

Первое исследование, — статистическое, — проводилось среди учащихся средней школы №4 г. Ханты-Мансийска. В опросе приняли участие 250 школьников в возрасте от 11-ти до 16-ти лет, из которых 42 респондента предоставили неполные либо недостоверные данные; в итоге к аналитической обработке было допущено 208 анкет учащихся.

По читательским интересам дети разделились на три группы в соотношении:

1. Активно читающие комиксы	2. Читающие комиксы изредка	3. Не читающие комиксы, либо не испытывающие к ним интереса
32%	27%	41%

Для собственного удовольствия читают 96% респондентов (этот показатель одинаков во всех трёх группах).

При этом у большей части детей из третьей группы отмечена не такая высокая познавательная активность, как у детей, читающих комиксы. Успеваемость учащихся в этой группе, по общим показателям, немного ниже.

Также данная группа учащихся испытывает меньшую потребность в чтении художественной и научно-популярной литературы. Абсолютно не испытывают интереса к художественной литературе — 11%, к научно-популярной — 34% опрошенных.

Для сравнения, среди изредка читающих комиксы эти показатели равны соответственно 2% и 23%; среди активно читающих комиксы

– 7% и 15%.

Отношение к комиксам	Чтение художественной литературы			
	нет	редко	периодически	часто
Читает часто	7%	42%	31%	20%
Читает редко	2%	21%	50%	27%
Не испытывает интереса	11%	29%	40%	20%

Отношение к комиксам	Чтение научно-популярной литературы			
	нет	редко	периодически	часто
Читает часто	15%	34%	33%	18%
Читает редко	23%	38%	21%	18%
Не испытывает интереса	34%	26%	21%	19%

Отношение к комиксам	Успеваемость				
	3	3-4	4	4-5	5
Читает часто	3%	53%	4%	34%	6%
Читает редко	4%	49%	5%	33%	9%
Не испытывает интереса	5%	54%	6%	27%	8%

Хорошие результаты отмечены у респондентов, изредка читающих комиксы. Среди них 84% признаются, что любят читать, 77% регулярно читают художественную литературу (наиболее высокий показатель среди указанных трёх категорий).

Среди активно читающих комиксы отмечен самый высокий (по сравнению с другими категориями) процент учащихся, не испытывающих никаких трудностей при устном изложении информации (собственных суждений либо прочитанного текста). Кроме того, среди детей в первой группе – самый высокий показатель регулярно читающих научно-популярную литературу (51%).

Тем не менее, практически для всех детей, независимо от степени увлечённости комиксами, оказалась характерной недостаточная способность к обобщению и анализу. Также обнаружено, что у подавляющего большинства респондентов наблюдаются трудности со связным монологическим изложением прочитанного.

Отношение к комиксам	Изложение собственных мыслей, пересказ текста			
	трудно	трудно время от времени	редко трудно	легко
Читает часто	12%	40%	21%	27%
Читает редко	9%	46%	25%	20%
Не испытывает интереса	13%	34%	39%	14%

Итогом обработки полученных результатов стало решение о проведении дополнительного исследования среди младших школьников. Целевой группой были выбраны именно начальные классы, поскольку причины возникновения проблем восприятия и ретрансляции текста, как правило, заложены в более раннем периоде детства, нежели подростковом возрасте.

Учащиеся младших классов, постоянно испытывающие трудности при чтении, пересказе и анализе прочитанного, были вовлечены в эксперимент по сравнительной оценке монологической речи и аналитического мышления при чтении комикса и традиционного текста.

В качестве материала для эксперимента использовались комикс «Олегов щит», особенностью которого является включение вводной текстовой части («легенды») к каждому эпизоду [3], а также тексты «Владимир Красное солнышко» [4, с. 15-16] и «Создание славянской азбуки» [5, с. 72-74].

Эксперимент проводился на базе средних школ №4, №5, №6 и №8 г. Ханты-Мансийска. В нём участвовали две группы детей в возрасте от 9-ти до 11-ти лет.

Группа 1: 9 лет (3-й класс)	Группа 2: 10-11 лет (4-й класс)
Количество участников: 4	Количество участников: 6
Справились с пересказом текста из учебника	
«отлично»: 0 «хорошо»: 1 «удовлетворительно»: 2 «неудовлетворительно»: 1	«отлично»: 0 «хорошо»: 0 «удовлетворительно»: 4 «неудовлетворительно»: 2
Справились с пересказом комикса	

«отлично»: 2 «хорошо»: 0 «удовлетворительно»: 1 «неудовлетворительно»: 1	«отлично»: 0 «хорошо»: 2 «удовлетворительно»: 3 «неудовлетворительно»: 1
---	---

Детям предлагалось ознакомиться с традиционным текстом из учебника и пересказать его. Затем, после некоторого перерыва, для прочтения и пересказа предлагался комикс. Для обеих форм литературы была преднамеренно использована общая тема (история Древней Руси), что повышало вероятность корректной оценки читательского восприятия учащимися как традиционного текста, так и комикса, – как текстово-графического повествования. Кроме того, традиционный текст, предлагаемый учащимся, выбирался в соответствии с уровнем их образования (3-й и 4-й классы начальной школы).

При пересказе оценивались связность речи, уровень осмысливания содержания, выделения главной мысли текста, указывающие на улучшение произвольного внимания и памяти в данных группах.

Двое детей из первой группы при пересказе комикса показали блестящие результаты; при этом один из них, при слабом усвоении традиционного текста (пропуск важных деталей, сбивчивый рассказ, запинки, длительные паузы,искажение информации), демонстрировал совершенно другой уровень компетенции при пересказе комикса. Рассказ стал последовательным, насыщенным деталями; исчезли паузы в речи.

Важно отметить, что оба участника эксперимента смогли свободно ответить на вопросы по содержанию комикса (к чему не были способны при изучении традиционного текста). Ценным наблюдением, требующим дальнейшего изучения, стал и тот факт, что у обоих детей (при чтении или усвоении информации на слух) зрительные образы возникают не в виде изображений, а в виде текста. Двое других детей из этой же группы не показали никакого различия между восприятием традиционного текста и комикса.

Результаты, полученные при работе с детьми из второй группы, сложно оценивать однозначно. С одной стороны, ни одному из них на обоих этапах исследования не удалось достичь отличных результатов. Это может говорить о снижении зависимости читательского восприятия от формы подачи информации (комикс либо текст), связанном с процессом взросления; впрочем, для подтверждения такого вывода необходимы дополнительные данные.

С другой стороны, ребёнок из второй группы, совершенно не способный пересказать традиционный текст, после прочтения комикса (с наводящим вопросом) смог сказать две-три фразы по смыслу его содержания. По утверждению Витольда Альбертовича Ясвина, такие результаты, оставаясь сами по себе неудовлетворительными, по отношению к конкретному ребёнку могут считаться в некотором роде «прорывом».

Двоё детей, как и в первой группе, одинаково удовлетворительно интерпретировали и комикс, и традиционный текст. Двоё — при пересказе комикса значительно улучшили свои результаты; кроме того, один ребёнок (также неспособный к пересказу) неверно понял задание, поэтому сравнительная оценка его восприятия не представляется возможной.

Комикс, являясь синтетической формой литературного и изобразительного искусства [6], также представляет собой структурное и смысловое целое, состоящее из вербальной (текст) и невербальной (изображение) частей [7]. По имеющимся данным, параллельное восприятие изобразительной и текстовой информации позволяет читателю задействовать практически одновременно оба полушария мозга. Высокая вербализация сопровождается активацией левого полушария, тогда как получение невербальной (образной) информации активизирует правое полушарие [8]. При чтении комикса обеспечивается постоянное «переключение» между процессами мышления, что даёт учащемуся возможность пользоваться при пересказе визуальной памятью, даже если она недостаточно хорошо развита, способствуя облегчению усвоения и запоминания материала. Тем самым можно объяснить появление большего количества деталей при пересказе текстово-графического повествования, по сравнению с пересказом традиционного текста.

Кроме того, при удалении из такого повествования (в данном случае — комикса «Олегов щит») его изобразительной составляющей, оно принимает форму пьесы (Рис. 1). «Драматургия» комикса, как характерная особенность, возможно, также является одним из ключевых факторов более «комфортного» усвоения информации, поскольку пьеса — один из наиболее лёгких для восприятия литературных жанров — синтезированная с иллюстрацией, является собой параллельно и текстовый, и изобразительный ряд в том количественно-качественном сочетании, которое наиболее полно соответствует психофизиологическим механизмам восприятия ребёнка.

На основании этих данных мы приходим к выводу, что использование комикса, как формы литературы, для развития у школьников

навыков изложения, анализа и обобщения текстов, в ряде случаев имеет выраженный положительный эффект; и в качестве факультативного материала комикс может быть рекомендован к использованию в образовательном процессе.

Рисунок 1



В кузне

Мастеровые люди ковали мечи, боевые топоры, наконечники копий. Гнули луки. Работал в кузне и Путята со своим дедом

Путята примеряет шлем.

Дед Путяты: Не в поход ли собрался?

Путята: Да уж больно шлем хорош!

Первый кузнец: Шлем-то хороши, да для другой головы!

Дед Путяты (*плещет во внутка ледяной водой из ведра*): Примерил шлем — примерь и «кольчужку»!

Список литературы:

1. Ujiie, J.; Krashen, S.D. Comic Book Reading, Reading Enjoyment, and Pleasure Reading Among Middle Class and Middle School Students // Reading Improvement, v33. – №1. – pp. 51-54. – Spr. 1996.
2. Семейный кодекс Российской Федерации [Текст]: текст с изменениями и дополнениями на 20 января 2017 года. – М.: Эксмо, 2017. – 64 с.
3. Олегов щит. Куликовская битва. Чуден град / Н. Осипов, И. Варичев; илл. Н. Смирнов, А. Медведев [и др.] – М.: Панорама, 1992.
4. Виноградова Н.Ф. Окружающий мир: 3 класс: учебник для учащихся общеобразовательных организаций: в 2 ч. Ч. 2 / Н.Ф. Виноградова. – 6-е изд., испр. и дораб. – М.: Вентана-Граф, 2016. – 160 с.: ил.
5. Виноградова Н.Ф. Окружающий мир: 4 класс: учебник для уча-

Н. Воинова. Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи и развития аналитического мышления школьников

шихся общеобразовательных организаций: в 2 ч. Ч. 2 / Н. Ф. Виноградова, Г.С. Калинова. — 4-е изд., дораб. — М.: Вентана-Граф, 2016. — 176 с.: ил.

6. *The Art of Comics: a philosophical approach* / edited by Aaron Meskin and Roy T. Cook. — Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012. — 213 pp.

7. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. — М., 1990. — С. 180-181.

8. Фокин В.Ф., Пономарева Н.В. Динамические характеристики функциональной межполушарной асимметрии // Функциональная межполушарная асимметрия. — М., 2004. — С. 349-369.

Татьяна Васильевна Киселева
Независимый исследователь,
специалист по рекламе и связям с общественностью

Герои комиксов на службе маркетинга

Раздел:
От теории
к практике

Аннотация: Рассматриваются примеры маркетинговых кампаний, в которых комиксы являются объектом маркетинга, средством и носителем рекламы и/или источником персонажей и атрибутики. Дано характеристика этих кампаний, анализируется специфика и оригинальность применяемых методов. Дано оценка потенциалу маркетинговых активностей в сфере комиксов.

Ключевые слова: комиксы, маркетинг, маркетинговые коммуникации, маркетинговые кампании, кроссмедиийность, промо-акции, реклама, индустрия комиксов.

Как известно, реклама – один из основных инструментов маркетинга. В совокупности с прямым маркетингом, стимулированием сбыта и связями с общественностью она представляет собой комплекс разнообразных маркетинговых коммуникаций, охватывающий всё большее и большее информационно-материальное пространство вокруг потребителя. Разумеется, комиксы (сами рисованные истории и медиа) тоже оказываются вовлечёнными в эту деятельность, причём они могут выполнять не только различный функционал, но и быть как ключевым элементом разворачиваемой маркетинговой кампании, так и второстепенным, например:

- 1) объект маркетинга (продвижение самого комикса);
- 2) форма рекламного объявления;
- 3) медиа для коммуникаций (например, Stan's Soapbox, колонка Стэна Ли в разделе Bullpen Bulletins, выходившая в большинстве ежемесячных журналов Marvel с 1965 до 2001);
- 4) средство и инструмент рекламы;
- 5) носитель модульной рекламы (синглы, как правило, содержат ряд рекламных объявлений, как и многие другие периодические издания);
- 6) медиа-носитель скрытой рекламы по технологии product placement;
- 7) оригинальный источник персонажей и атрибутики.

Для рисованных историй при этом актуальны как традиционные инструменты маркетинга, так и новые, кроссмедийные, в т.ч. с использованием Интернет-технологий. Несмотря на относительную молодость принципа кроссмедийности и эксплуатации сети Интернет в коммерческих целях, в индустрии комиксов скопилось определённое количество ярких примеров подобных маркетинговых кампаний, некоторые из которых рассматриваются ниже.

Ставшая международной промо-акция День бесплатных комиксов (Free Comic Book Day, FCBD), проводящаяся ежегодно с 2002 г. в первую субботу мая (кроме одного исключения в 2004 году [9]), ещё несколько лет назад вышла и в Интернет-пространство, количество же физических магазинов-участников акции приблизилось к двум тысячам ещё в 2013 году [8]. Для мероприятия, приуроченного к выходу третьей части фильма «Железный Человек» (04.05.2013), было напечатано 4 600 000 бесплатных комиксов в формате сингла. Уже через два года общий тираж увеличился более чем на миллион

[13]. Промо-акция быстро развилась и сейчас представляет собой фактически отдельный бренд со всеми атрибутами и активной коммуникационной деятельностью — FCBD имеет свой логотип, сайт, спонсорские пакеты и маркетинговую политику; регулярно ведутся социальные сети, генерируются и распространяются новости; есть даже «дочерний» event, проводящийся в конце октября, Halloween ComicFest.

В основе мероприятия лежит простая логика и один из самых распространённых видов стимулирования сбыта в целом и промо-акций в частности. Потенциальный покупатель, возможно, ещё даже не вовлечённый в культуру рисованных историй, прия в магазин, может получить комикс совершенно бесплатно. Безусловно, ему придётся отстоять очередь, магазину заранее закупить этот комикс у дистрибутора по специальной цене, а издателю, соответственно, заблаговременно продумать, какие серии лучше подготовить для ближайшей акции и выпустить этот комикс в необходимом количестве и виде — на обложке обязательно должен присутствовать логотип промо-акции. В данном случае комиксы являются и объектом маркетинга, и конкретным средством продвижения (наиболее близкий термин в контексте стимулирования сбыта — сэмплинг). Примечательно, что простая по своей природе акция развилась в масштабный и влиятельный event. Магазины самостоятельно про-думывают концепции внутреннего мероприятия на целый рабочий день, предлагая скидки и бонусы за покупки, организовывая аллеи авторов, конкурсы, дефиля косплееров, концерты. Не будет преувеличением предположение, что конкуренция между крупными магазинами ощущается во время проведения FCBD ещё острее. Однако не исключён кросс-промоушен как между магазинами, так и в их кооперации с городскими библиотеками, также проявляющими интерес к мероприятию.

Акция координируется самым крупным американским дистрибутором в сфере комиксов и продукции попкультуры Diamond Comic Distributors, Inc., идеяным основателем же выступил Джо Филд, владелец магазина Flying Colors Comics (г. Конкорд, Калифорния, США), опубликовав своё предложение в профессиональном журнале Comics & Games Retailer в августе 2001 года. Он обратил внимание, что премьеры кино-комиксов в 1990-е гг. значительно повлияли на продажи, хотя в это время американский комикс-рынок пребывал в упадке. Успех кино-адаптаций рисованных историй и возродившийся с новой силой интерес к их оригиналам предвещал эру ажиотажа вокруг данной культуры, и коллеги Филда это также понимали.

Мероприятие преследует две основные цели: привлечение новых читателей, ранее не увлекающихся графической литературой, но заинтересовавшихся этой культурой под влиянием агрессивного маркетинга кино-комиксов, и предоставление возможности существующей аудитории расширить список читаемых серий за счёт бесплатного ознакомления с новинками. С каждым годом наблюдается не только увеличение количества покупателей и магазинов-участников, но и издательств, выпускающих синглы для акции. Так, например, в 2017 году впервые ко Дню бесплатных комиксов присоединилось знаменитое европейское издательство «Humanoids» [12] с легендарной серией «Инкал» Александро Ходоровски в виде 30-страничного сингла, содержащего самое начало эпической космооперы, нарисованной Жаном «Мёбиусом» Жиро и опубликованной впервые в 1981 году.

Издатели могут стать «золотыми» или «серебряными» спонсорами мероприятия, их комиксы носят соответствующий статус. Humanoids стали «серебряным» спонсором, в то время как многие крупные американские издательства со статусом «золотого» спонсора уже давно практикуют выпуск комиксов в обеих линейках. Оглашение списка «серебряных» и «золотых» комиксов, как правило, происходит в декабре, за пять месяцев до мероприятия.



Рис. 1. Верхний ряд: примеры «золотых» комиксов FCBD'2017; нижний ряд: примеры «серебряных» комиксов FVDB FCBD'2017.

Ежегодная положительная динамика по всем показателям, широкое освещение мероприятий в СМИ, а также мнение экспертов рынка и аналитика его участников стали неоспоримым доказательством того факта, что FCBD является важной частью индустрии комиксов, развивающей каждый её сегмент, а также удачным маркетинговым ходом, действительно увеличивающим потребительскую базу.

Ни для кого не секрет — экранизации действительно значительно увеличивают аудиторию комикса-оригинала: если человек не читает или даже не признаёт комиксы как таковые, есть все шансы, что он всё же отправится в кинотеатр на показ очередного блокбастера, в основе которого лежит рисованная история. Кинематограф является более распространённой, ещё более массовой и, главное, общепринятой формой искусства во всём мире. Обретая новое медиа-пространство, комикс, вернее, его персонажи увеличивают в разы свои рекламные возможности и бюджеты. В свою очередь рекламодатели и производители проявляют активнейший интерес к сотрудничеству, если персонажи пользуются достаточной популярностью. Например, флагманские турецкие авиалинии Turkish Airlines, известные своими дорогими и популярными рекламными кампаниями, в преддверии громкой премьеры фильма «Бэтмен против Супермена: На заре справедливости» запустили масштабную маркетинговую кампанию, носившую название Fly to Gotham City & Metropolis with Turkish Airlines. Согласно спонсорскому соглашению между Türk Hava Yolları Anonim Ortaklığı и Warner Bros Pictures кампания включала в себя следующие элементы:

- Product placement — непосредственное появление самолёта и логотипа Turkish Airlines в фильме и трейлерах;
- Звание «официального авиаперевозчика»;
- Два детализированных рекламных ролика о Готэме и Метрополисе с Беном Аффлеком (Брюс Уэйн) и Джесси Айзенбергом (Лекс Лютор) в главных ролях;
- Внешнее и в некоторых случаях внутренне оформление Boeing 777;
- Эксклюзивное право на показ фильма на борту самолёта;
- Тематическое меню на борту самолёта;
- Фирменные дорожные наборы в нескольких вариациях (очки для сна, тапочки, наушники, носки, чехол);
- Коллекционную модель брендированного Boeing 777;

- 110 000 экземпляров 128-мистраничных путеводителей Time Out по Готэму и Метрополису (распространение: бокс-сеты Turkish Airlines, книжные магазины, Amazon), для которого были придуманы отели, рестораны, туристические достопримечательности и отзывы к ним, были спроектированы карты с точными адресами, кварталами, станциями метро;
- Временную экспозицию съёмочного Бэтмобиля в аэропорте имени Ататюрка в Стамбуле и на Международной туристской бирже в Берлине (крупнейшая отраслевая выставка ITB Berlin 2016);
- Проезд съёмочного Бэтмобиля по мосту Султана Селима Грозного в имиджевом рекламном ролике Turkish Airlines;
- Наружную рекламу (брендмауэры и баннеры) и плакаты;
- Фирменные хэштеги, распространяемые в сети Интернет – #FlytoGothamCity и #FlytoMetropolis;
- Брендированные промо-конструкции в кинотеатрах;
- Ныне недействующие дополнительные страницы официального сайта авиаперевозчика, на которых можно было ознакомиться с путеводителями по Готэму и Метрополису, получить визу, страховку и билет;
- Лотерею для получивших такой «билет» на рейсы в Готэм и Метрополис, в которой главным призом были билеты на премьеру фильма в Лос-Анджелесе;
- Тематические карты программы Miles&Smiles;
- Коллекцию одежды, продававшуюся в некоторых магазинах Duty Free.

Премьера рекламных роликов состоялась во время глобального ТВ-события в США – юбилейного 50-го Супербоула. В них Брюс Уэйн и Лекс Лютор представляют свои города и приглашают их посетить, воспользовавшись услугами Turkish Airlines. Интересно, что персонажи в исполнении актёров стали рекламными лицами не только авиаперевозчика, но и территории, т.е. оказались частью так называемого «сити-брэндинга», городского маркетинга, в данном случае вымышленного. За три первых дня видео-ролики собрали 30 миллионов просмотров в социальных сетях, через полтора месяца количество просмотров на одном только YouTube превысило отметку в 52 миллиона [14]; общая ТВ-аудитория пятидесятиго Супербоула составила 111,9 миллионов зрителей; показатель «человек в ми-

нуту», относящийся к Интернет-трансляции, достиг рекордных 1,4 миллиона; количество людей, следивших за прямой трансляцией из общественных мест, подсчитать не представляется возможным [10]. За время проведения маркетинговой кампании было совершено 125 миллионов показов, а СМИ посвятили необычным рекламным роликам более 700 новостных публикаций [11]. Для кампании, главной целью которой являлось повышение узнаваемости бренда, это более чем достаточные показатели. Также ролики были удостоены кино-премии Golden Trailer Awards в номинации Most Innovative Advertising for a Brand/Product, Золотой награды Epica Awards в категории Product & Brand Integration и Серебряной награды Международного фестиваля рекламы «Каннские львы» в номинации Branded Content & Visual Storytelling: Excellence in Partnerships between a Content Producer and a Brand/Product/Talent категории Entertainment.

Разработкой кампании занимался лондонский офис агентства Crispin Porter + Bogusky. Ключевая концепция соответствует принятому несколько лет назад вектору: Turkish Airlines является лидирующей в мире авиакомпанией по количеству направлений. И в данном случае спорить действительно сложно, ведь в Готэм Сити и Метро-



Рис. 2. Верхний ряд, слева направо: product placement в фильме «Бэтмен против Супермена: На заре справедливости» (фрагмент кадра); фирменные дорожные наборы; путеводитель Time Out по Готэму и Метрополису; нижний ряд: брендированный боинг 777.

полис больше никто не летает. Турецким авиалиниям, регулярно завоёвывающим отраслевые премии и награды, удалось превзойти самих себя, а готовность и желание настолько крупного рекламодателя вкладывать огромные бюджеты в кроссмедицинную маркетинговую кампанию по мотивам entertainment-продукта, основанного на комиксах, лишний раз доказывает небывалую информационно-ценностную мощь и актуальность последних в современном обществе.

Другое, менее масштабное и довольно популярное направление, объединяющее комиксы и маркетинг — использование оригинальных персонажей и тематической атрибутики. Существует множество таких примеров, от самых элементарных принтов на футболках до продуманных кампаний, в которых герои рисованных историй выступают в качестве рекламных лиц, т.е. с мотивом уподобления в своей основе. Персонажи, словно приглашённые звёзды кино- и музыкальной индустрий, подают пример широкой аудитории в самых различных вопросах. Здесь одним из наиболее ярких примеров является хрестоматийная кампания Got milk?, ещё в первые годы своего существования доказавшая, что даже непопулярному продукту с низкими продажами можно создать «крутой» имидж и значительно повысить спрос на него. Разработку концепций и материалов ассоциация производителей коровьего молока и молочных продуктов California Milk Processor Board (CMPB) доверила агентству Goodby, Silverstein & Partners. После проведённых исследований будущая глобальная кампания в 1993 году представила свой первый ТВ-ролик, снятый тогда ещё никому не известным режиссёром Майклом Беем, и сразу завоевала любовь аудитории и критиков. В 1995 году началась целая эпоха в рамках этой кампании — стартовала долгоиграющая серия печатной рекламы под названием «Молочные усы» (Milk Mustache). На принтах и изображениях с молочным следом над верхней губой появлялись звёзды спорта, музыки, кино, а также и самые популярные персонажи комиксов, фильмов, мультфильмов, сериалов. Помимо прямой демонстрации употребления молока на плакатах и на полосах журналов появлялись также цитаты этих героев о роли молока в их жизни, успехе и здоровье, фразы, выражющие их мнение о продукте, его пользе или, например, недостатке кальция. Как и многие ТВ-ролики Got Milk?, серия «Молочные усы» также вошла в анналы истории рекламы, завершив свой цикл лишь в 2014 году; самая невероятно успешная и влиятельная кампания Got Milk? продолжает своё развитие при CMPB. За это время призывали чаще пить молоко не только актёры в образах персонажей комиксов, но и сами герои рисованных историй со страниц журналов. Примечательно, что такая практика не всегда ограничивалась только изобра-

жением молочных усов на персонаже. Так, в 1999 году специалисты, работавшие над проектами Got Milk?, объединились с Marvel Comics для создания нескольких серий коллекционных карточек. Каждая серия состояла из трёх карточек, которые прикладывались к определённым синглам и объединялись друг с другом в единое изображение, созданное художниками Marvel с неизменными «молочными усами» на лицах и масках героев и даже нескольких злодеев; на обороте находилась базовая информация о персонаже и, традиционно, его цитата о молоке. Центральная карточка была ключевой в цепочке, она представляла наиболее популярного персонажа и носила статус «ультра редкой». Игра с природной страстью человека — в частности, рядового комикс-любителя — к коллекционированию уже была удачным ходом, но разработчики кампании на этом не остановились. Организовав специальную страницу на официальном сайте Marvel, они предлагали читателям рисованных историй принять участие в лотереях и выиграть «сенсационные» призы, приобрести фирменную атрибутику (так называемый «мерч») по скидке только для любителей молока, прочитать тематический комикс прямо в Интернете, скачать графические материалы, ознакомиться с супергероем



Рис. 3. Рекламный модуль кампании *Marvel Milk Maniacs*, 1999 г. (слева), рекламный плакат кампании *Body by Milk* с Кристианом Бейлом в роли Бэтмена, 2008 г. (справа).

ройскими FAQ, наконец, разнообразить досуг Интернет-играми. Эта кампания получила название *Marvel Milk Maniacs*.

Другим образцом может послужить локальная кампания *Body by Milk*, выстроенная в том числе и вокруг фильма «Тёмный Рыцарь» в 2008 году. В печатной рекламе, безусловно, принял участие Кристиан Бейл в образе Бэтмена; были разработаны сопровождающий текст и слоган, создана отдельная страница на специальном сайте (www.bodybymilk.com/batman). На промо-сайте кампании можно было посмотреть трейлер блокбастера, скачать обои, иконки, графические материалы и принять участие в лотерее. Главный победитель должен был появиться на страницах комикса о защитнике Готэма, получить 50 экземпляров этого сингла и оригинальную работу художника выпуска с его автографом; ещё пятнадцати счастливчикам полагались специальные призы от Mattel, Inc., известного производителя игрушек. Каждый раз, разрабатывая небольшую кампанию для одного принта, маркетологи тщательно продумывали связь героя, его особенностей, образа жизни, суперспособностей с их продуктом и его пользой; в отдельных случаях выстраивали ряд дополнительных активностей и бонусов, вовлекающих потребителей в ещё более глубокую связь с брендом, чтобы максимально эффективно «заразить» аудиторию своими ценностями.

Последний рассматриваемый пример является особенным во всех смыслах: это первый случай, когда ради поддержки серии игрушек был создан полноценный entertainment-продукт на основе уже существующей популярной медиафраншизы, и единственный, когда этот продукт стал настолько культовым и поворотным для индустрии. Речь идёт о *Marvel Super Heroes Secret Wars*, мини-серии комиксов из 12 выпусков, созданной для поддержки одноимённой коллекции игрушек от Mattel, Inc., вышедшей двумя частями в 1984 и 1985 гг. В этом примере маркетинг очень хорошо проявляется как наука, охватывающая все бизнес-процессы, целью которых является увеличение прибыли. Можно разделить кейс на несколько этапов для наглядности. Первым этапом стали базовые маркетинговые исследования — конкурентный анализ (крупному конкуренту Kenner Toys удалось заполучить лицензию на выпуск игрушек по вселенной DC Comics; серия получила название *Super Powers Collection* и предвещала большой спрос), анализ внутренних возможностей компании и внешних рисков (был сделан вывод, что для подстраховки Mattel также необходима линейка супергеройских игрушек), анализ возможных партнёров (безусловно, выбор прямого конкурента партнёра твоего конкурента — сильный и верный шаг). Вторым

этапом можно выделить подготовку бизнес-предложения, ведение переговоров, проведение фокус-групп с представителями целевой аудитории (именно таким образом было получено название серии игрушек), проработку проекта (состав серии игрушек, её особенности), его корректировку и согласование (Marvel приняли многие пожелания опытного производителя Mattel, например, о более современном внешнем виде Доктора Дума). Третий этап – создание и выпуск комикса, ведение рекламной кампании (ряд ТВ-роликов и рекламных модулей для журналов с рисованными инструкциями и фотоизображениями игрушек), наконец, выпуск самих игрушек и дополнительного «мерча» в духе объёмных наклеек, нашивок, пляжных полотенец, сборников раскрасок, игр и заданий, браслетов-«стрелялок», наушников и даже радио-приёмников. Успех был колоссальным. Комикс, воплотивший мечту десятков тысяч детей о масштабной битве героев и злодеев, раскупался рекордными тиражами, а конкурирование DC и Marvel на рынке игрушек стало настоящей традицией двух вечных соперников.

Комикс и серия игрушек не были до конца идентичными: несколько отличался состав персонажей, к тому же, в комиксе не появлялись те транспортные средства и щиты, которые было логично представить только в виде игрушек, исходя из запросов аудитории. Тем не менее, факт остаётся фактом – впервые в индустрии комиксов вышел ставший впоследствии классикой сюжет, к которому создателей подтолкнуло бизнес-предложение.

Глобальные кроссоверы позже становятся стандартным и популярным среди издателей ходом, особенно в периоды спада читательского интереса. Знаковая мини-серия была нарисована Майком Зеком и Бобом Лейтоном и написана главным редактором Marvel, Джимом Шутером, при поддержке всех остальных сценаристов. В ней появилось несколько новых для вселенной персонажей, произошли некоторые события, оказавшие влияние на другие линейки издательства, самым главным и значимым из которых является обретение Человеком-Пауком нового костюма, оказавшегося инопланетным симбиотом. Несмотря на негативное восприятие причины существования данного комикса частью поклонников Marvel, лимитированная серия *Secret Wars* внесла в развитие комикс-индустрии свой вклад, который невозможно переоценить ни тогда, ни сейчас.

Комиксы – невероятно плодотворная база для специалистов по маркетингу, на основе которой можно разработать многоуровневые кампании с использованием комплекса инструментов, позволяющих вовлекать потребителей по нескольким каналам одновременно. Для



Рис. 4. Обложка первого выпуска лимитированной серии комикса *Marvel Super Heroes Secret Wars*, 01.05.1984 (слева), игрушка-фигурка Капитана Америка из одноимённой серии от Mattel, Inc. (справа).

этого есть всё необходимое: постепенное, но повсеместное распространение культуры комиксов, увеличивающаяся лояльная и заинтересованная аудитория, к которой есть множество подходов, широкая популярность кинокомиксов, внимание СМИ, кроссмедийность, Интернет, социальные сети и, конечно же, богатые оригинальные источники. Рассмотренные примеры являются яркими, но далеко не исчерпывающими образцами разнообразных ролей комиксов в маркетинговой деятельности. С неустанным развитием рекламных и промоушен-средств мировое сообщество комикс-любителей ещё не раз будет удивлено фантазией и креативностью маркетологов, работающих с основанными на рисованных историях продуктами различных сфер и отраслей.

Список литературы:

1. Бренд-лидерство: новая концепция брендинга. М., 2003.
2. Маркетинг в социальных сетях. М., 2014.
3. Маркетинговые коммуникации. Интегрированный подход. СПб.,

2001.

4. Менеджмент в сфере культуры. СПб., 2012.
5. Новые правила маркетинга и PR: Как использовать социальные сети, блоги, подкасты и вирусный маркетинг для непосредственного контакта с покупателем. М., 2013.
6. Просто сделай это! Величайшие рекламные кампании XX века. М., 2007.
7. Тайная история комиксов: Герои. Авторы. Скандалы. М., 2017.
8. Free Comic Book Day readies for record participation. 07.03.2013 // Antique Trader. URL: www.antiquetrader.com/antiques/collectibles/free-comic-book-day-readies-for-record-participation/ (дата обращения: 07.07.2017).
9. FCBD 2004 set for July 3rd, coincides with “Spider-Man 2”. 19.03.2004 // CBR.com. URL: www.cbr.com/fcbd-2004-set-for-july-3rd-coincides-with-spider-man-2/ (дата обращения: 07.07.2017).
10. Super Bowl 50 audience is third largest in TV history. 08.02.2016 // CNN media. URL: www.money.cnn.com/2016/02/08/media/super-bowl-50-ratings/ (дата обращения: 07.07.2017).
11. Turkish Airlines CaseStudy // Crispin Porter + Bogusky London. URL: www.cpblondon.com/work/#/batman-vs-superman-1/ (дата обращения: 07.07.2017).
12. FCBD 2017 Incal presentation. 12.04.2017 // FCBD. URL: www.freecomicbookday.com/Catalog/JAN170031/ (дата обращения: 07.07.2017).
13. Record Breaking Number of Free Comic Book Day Comics Ordered. 20.02.2015 // FCBD. URL: www.freecomicbookday.com/Article/160412-Record-Breaking-Number-of-Free-Comic-Book-Day-Comics-Ordered/ (дата обращения: 07.07.2017).
14. How a big bet on Batman v Superman paid off for Turkish Airlines. 25.04.2016 // The Globe and Mail. URL: www.theglobeandmail.com/report-on-business/industry-news/marketing/turkish-airlines-bets-big-on-batman-v-superman-tie-in/article29754233/ (дата обращения: 07.07.2017).
15. Secrets of the Secret Wars. 04.04.2011 // James Shooter official website. URL: www.jimshooter.com/2011/04/secrets-of-secret-wars.html/ (дата обращения: 07.07.2017).
16. Free Comic Book Day: A Talk with Joe Field // Scoop. URL: www.scoop.previewsworld.com/Home/4/1/73/1023?articleID=121128/ (дата обращения: 07.07.2017).

Педро Рохо

Арабист, президент фонда Аль Фанар,
занимающегося развитием знаний
об арабском мире
www.fundacionalfanar.org

Комикс как пульс развития арабского общества: от постколониальной логики к современным протестам

*Перевод с испанского А. Воронковой,
под редакцией Н. Боковой*

Аннотация: С первых изданий в начале 20 века арабский комикс неотделим от реальности жизни общества. Арабская националистическая политика Нассера нашла свое непосредственное отражение в детских комиксах. Молодое поколение арабских комиксистов внесло огромный вклад в создание качественных разнообразных арабских комиксов.

Ключевые слова: Арабский комикс, постколониальный, гендер, Ливан, Египет, Морокко, Тунис, Арабская весна, цензура.

Раздел:

От теории
к практике

Задолго до того, как Тинтин (Tintin) начал путешествовать по миру благодаря карандашу бессмертного художника Эрже (Hergé), читатели в арабских странах читали приключения Джамиля (Yamil), персонажа египетского комикс-журнала «Аль-Аулад» (Al Aulad). «Аль-Аулад» был первым журналом, который регулярно печатал арабские комиксы в 1923-1932 гг. Этот эксперимент стал предшественником известного комикс-журнала «Самир» (Samer), также изданного в Египте. Журнал был основан в 1952 г. и явно отражал дух эпохи. Генерал Гамаль Абдельнассер только что победил не только маронеточную монархию, царившую в Египте, но и вышел победителем из войны против бывших колониальных держав за контроль над Суэцким Каналом. Благодаря «Холодной Войне» панарабизм социалистического розлива переживал свой звездный момент.

Рассказы, иллюстрации и издательская политика журнала служили принципам панарабизма, антиимпериалистическим идеалам, воспринимались как часть поп-культуры, которая призвана передать детям ценность арабского национализма и помочь строить национальную идентичность. «Самир» издавало государственное издательство Дар-аль-Хилал (Dar al Hilal), он был самым популярным детским журналом в арабском мире в пятидесятых и шестидесятых годах прошлого века. Его первый номер был продан в количестве 50.000 экз. в первый же день. Разнообразие персонажей помогает обучению в национальной концепции арабских стран. Линейка героев – от молодого Базиля до мужественной девушки Самиры, которая олицетворяет силу и интеллект – идеал, к которому должна стремиться женщина, верная делу развития арабского мира. В журнале выходили и комиксы с международными героями, например, Микки Маус оказал очень большое влияние и до сих пор остается одним из самых переводимых на арабский язык комиксов. Официальные издательства и сайты арабских комиксистов стремятся перевести на свой язык приключения любимых героев, в конце концов, появляется свой арабский журнал «Микки».

Появление новых авторов и политические изменения на местном и региональном уровнях привели к большей самостоятельности журнала. Без сомнения, этому способствовал приход в журнал в 1965 г. Ахмеда Эджази (Ahmed Hejazi), одного из самых влиятельных художников эпохи. Его сатирические стрипы о тройке молодых и дерзких встремянули политический класс и египетское общество, заставив попрактиковаться в насмешке над самим собой. Интересно, что использование детских персонажей во взрослых ситуациях (идти на войну, бороться с преступностью, лечить раненых и т. д.)

П. Рохо. Комикс как пульс развития арабского общества: от постколониальной логики к современным протестам

в пропагандистских целях затормозило развитие подобных журналов, выжили только те, что смогли перестроиться и адаптироваться к аудитории, уставшей получать лозунги, более открытые к разнообразным влияниям.

Похож на «Самир», но менее популярен был ливанский журнал «Дуня аль-Ахдас» (Dunia Al- Ahdath), основанный в 1955 г. поэтессой и автором книг по уходу за детьми Лорен Рихани (Lauren Rihany). Он считается первым журналом комиксов в Ливане. Два раза в месяц журнал распространялся в школах, благодаря тому, что его содержание до некоторой степени соответствовало школьной программе, например, обучало произносить слова для самых маленьких. Подобно другим детским журналам в нем была разработана серия местных персонажей, таких как Зарур (Zarur) и Фарфур (Farfur), через которых истории становились более доступными читателю. Персонажи были местными, но язык был классический арабский, как и в других журналах того времени. Только в последние десять лет в баблах можно найти разные диалекты арабского, правда, не столько в детских, сколько в комиксах для взрослых. В 1964 г. «Дуня аль-Ахдас» превращается в «Фурсан» (Foursan), но существует только до начала семидесятых.

Нефтяные деньги стран Персидского Залива тоже оказали влияние на мир комиксов. Стоит назвать журнал «Маджид» (Majid), созданный в 1979 г. в ОАЭ. Основан египетским художником Ахмедом Омаром, он продолжил линию известного Ахмеда Эджази в том же духе юмора и критики, которым славился «Самир». Проект «Маджид», как «Самир» или сегодняшний «Салахеддин», стремится максимально охватить детскую публику. Его панарабистские идеи теперь далеки от социалистических идеалов, «Маджид» назван в честь арабского путешественника XV века Ахмеда ибн Маджида. Журнал сумел приспособиться к новым временам, добавив к бумажной версии веб-интерактив, где можно посмотреть короткие мультфильмы про главных персонажей журнала.

Арабизация и ориентализм

Несмотря на волну национализма и антиколониализма, которая захлестнула арабский мир в первые десятилетия его независимости от европейских держав, след колониализма по-прежнему присутствовал в культурном контексте. Мир комиксов не был исключением. В большинстве журналов, которые мы перечислили, и в других, таких как «Синбад» (Sindibad), «Усама» (Usama), «Каткот» (Katkot)

или «Биссат аль Пикс» (*Bissat al Pix*) печатались истории про известных западных персонажей, будь то супергерои или герои сказок, типа Микки, Дональда или Алисы в Стране Чудес. В зависимости от персонажа и политики издательства переводился не только текст в баблах, но иногда арабизировались и имена. Так, например, в арабском издании 1938 г. Кларк Кент (*DC Comics*) стал называться Набил Фаузи и влюбился Ранду (*Луиз Лэн*). В другой более поздней версии, в Ираке 80-х, супермен стал носить усы (как и большинство иракцев) и нагрудный фонарик.

Самый переводимый в арабском мире герой был, без сомнения, Тинтин (*Tintin*), или Хаммам (*Hammam*) на арабском. Но, как мы уже говорили, переводческая политика не только диктовала правила звучания диалогов в баблах, но иногда и меняла имена. Также арабизировались персонажи, которые в версиях бывших стран-колониалистов были нарисованы экзотично, восточно. Арабов было принято рисовать жестокими, ленивыми женоненавистниками, а женщин — сексуальными балеринами в легких одеждах. В качестве примера стоит прочитать арабскую версию «Тинтина и крабы с золотыми клешнями», где черная фигура, которая ранит капитана Хэддока заменяется на араба.

Арабские супергерои и героини

Пусть Бэтмена и Робина зовут Собхи (*Sobhi*) и Заур (*Zajur*), но от этого они не перестают быть прекрасной адаптацией чужих персонажей в арабскую культуру. Несмотря на усилия крупных американских комикс-компаний, таких как *Marvel*, *DC Comics* и некоторых местных издателей, американские супергеройские комиксы не имели успеха и быстро исчезли с прилавков. Зато в 1990-х арабские художники взяли инициативу в свои руки и создали своих супергероев. Многие авторы раньше работали в детских журналах, о которых мы рассказывали выше, и легко применили свой опыт для создания супергероев по американской модели, добавив им арабский оттенок. Для большинства молодых авторов это было в удовольствие, они сами выросли на приключенческих комиксах и теперь хотели создать своих собственных героев.

В 2004 г. на рынок приходит египетская компания *AK Comics*, которая ставит своей целью захватить эту нишу. Компания издает комикс-серии, такие как «Зейн, последний фараон» и «Принцесса тьмы», главная героиня Айя ни в чем не уступает чувственным западным супергероиням, а в сюжете нет ничего специфически араб-

ского. Ни один из этих двух комиксов не сумел удержаться на рынке дольше шести номеров. Провал этого проекта, как и многих других, безусловно, обусловлен вышеупомянутой проблемой отсутствия оригинальности. Сыграла свою роль и очень слабая сеть панарабской дистрибуции, а также фрагментированность читательской аудитории.

Нечто подобное произошло в Иордании с Сулейманом Бакхитом (*Suleiman Bakhit*), который в 2006 г. основал компанию комиксов и он-лайн компьютерных игр «Араним» (*Aranim*). Несмотря на первоначальный успех игры, разработанной для социальных сетей, ее арабскую тематику и ряд новых разработок, реализованных на высоком техническом уровне (персонаж Нейт), компания закрылась в 2011 году. Другая инициатива, качественная, но без продолжения — Джин Райс (*Jinnrise*). Фэнтези, смесь историй про инопланетян и востоковедения, вышла в феврале 2012 г. под руководством Сухефба Авана (*Sohaib Awan*). Основной идеей было объединить лучшие находки Запада и Востока.

«Золотое кольцо» (*Gold Ring*), сценарий Кайс Седки (*Kais Sedki*), ОАЭ, художник — японец Акира Химэкава (*Akira Himekawa*) — стало первой мангой стран арабского мира. История рассказывает о приключениях Султана, молодого эмира, и его верного сокола. Несмотря на большое освещение в СМИ и увлекательную историю на английском и арабском, с 2009 по 2012 вышло всего лишь два номера. Та же судьба постигла компанию *Sarab.co*, первый арабский интерактивный комикс-портал, на котором около 2000 читателей сами решали, каким должно быть продолжение истории.

Тут надо сказать и об успешных историях с продолжением. Среди них *Малаак* (*Malaak*), супер-героиня, созданная ливанской художницей Юмана Медлех (*Joumana Medlej*).

Художница начинает работать над историей в Лондоне, и с момента своего появления в 2006 г. выходит регулярно. Это приключения девушки во время гражданской войны в Ливане. Комикс доступен в интернете на английском и французском языках, автор предлагает ряд дополнительных материалов для печатной версии, а за доплату комикс можно приобрести в формате электронной книги. Еще одна героиня фанзинов — «Каэра» (*Qáhera*, Каир на арабском, что означает «Победоносный»), героиня-мусульманка, которая носит платок и длинное платье, в отличие от *Малаак* с ее облегающим костюмом (влияние американских комиксов). Не зря Деена Мохамад уверяет читателей, что ее персонаж борется с исламофобией и женоненавистничеством. Детальная прорисовка компенсирует слабость сце-

нария. Комикс получил премию на фестивале комиксов в Каире в 2015 г.

Безусловный успех в мире арабских комиксов имела серия «99», созданная в 2006 г. психологом из Кувейта Наифом Аль Мутавэем. Его персонажи 99 национальностей – отсылка к 99 именам Аллаха. Автору менее чем за десять лет удалось создать франшизу, которая не только быстро и регулярно производит комиксы на арабском и английском языках, но и создать серию мультфильмов, которые сегодня показывают по телевизору в более 70 странах. Одним из факторов успеха этого проекта, который даже оценил Барак Обама во время своего президентства – оригинальность идеи, умение автора найти золотую середину между экзотикой и убедительностью персонажей, а также плодотворное сотрудничество с такими экспертами, «ветеранами» в мире супергероев, как Фабиан Нисиеса и Стюарт Моориль.

Альтернативные комиксы

По другую сторону от супергероев и манги находятся иные очень продуктивные художники – авторы графических романов, коротких юмористических рассказов, комикс-проектов, журналов, фэнзинов, интернет-комиксов. Это новое поколение молодых арабских художников с прекрасной технической подготовкой, сильной творческой энергией, они впитали в себя разнообразные течения, что отражается в богатстве создаваемых ими миров. Два основных полюса нового арабского комикса – Бейрут и Каир, но и в Тунисе и Касабланке тоже формируются интересные группы молодых художников.

В 2007 г. в Ливане выходит журнал «Самандал» (*Samandal*), обязанный своим появлением работе мастерских Jad Workshop, которые вел Jad, псевдоним Джорджа Хури (*George Khouri*), чей альбом «Карнавал» опередил своё время. Хотя студия, которую он открыл четыре года спустя, не сработала, ее можно и нужно рассматривать как фундамент для следующего поколения, которое будет развиваться вокруг журнала, олицетворяя пробуждение современного арабского комикса. Арабский комикс подвергался разным влияниям, настолько же разнообразны творческие траектории художников. Здесь важно отметить одну из основательниц современного ливанского комикса, Лену Мерхэй (*Lena Merhej*), прилежную последовательницу французской школы, как можно заметить из ее работ, вылившихся в графический роман «Йогурт и мармелад» (2011). Еще одна значимая фигура – Фуад Мезхер (*Fuad Mezher*), уверяет, что на его творчество

П. Рохо. Комикс как пульс развития арабского общества: от постколониальной логики к современным протестам

одинаково повлияли заморские авторы из Европы и США и совместные проекты с местными и иностранными художниками.

Его комикс-серия под названием «Воспитатель», выполненная в изысканной черно-белой стилистике, тонкой линией с небольшими оттенками серого, была одним из фаворитов читателей. Сам журнал «Самандал» появился в Бейруте как площадка для обмена комикс-историями, но очень быстро получил популярность, и в 20 выпусках успели поучаствовать художники из Египта, ОАЭ, Иордании, Германии, Бельгии и Бразилии. «Самандал» — больше, чем журнал. Команда проводит образовательные мероприятия, связанные с миром комиксов и искусства.

В Египте в начале революции в январе 2010 г. выходит аналогичный журнал «Токток» (Tok Tok), но только с местным египетским колоритом и без высоких литературных амбиций. Проект зрел в течение года, его основатель и нынешний координатор Мохаммед Шенави (Mohamed Shennawy) сознается, что не интересуется супергеройскими комиксами. Он воспитан на произведениях египетских карикатуристов, таких как Мишель Маалуф (Mishel Maaluf) и Фаваз (Favaz), героев 1980-х. Поколение современных египетских художников более открыто разным новым течениям благодаря доступу к интернету, большей свободе передвижения и знакомству с разнообразными комиксами.

После победы египетской революции, говорит Шенави, «мы имеем дело с сильным духом свободы, мы думали, что благодаря революции сможем писать в журнале что угодно, но, в конце концов, решили все-таки двигаться, постепенно расширяя границы, слушая отклики наших читателей». Этот опыт можно назвать положительным: на протяжении 13 выпусков в журнале поднимались политические темы, были комиксы про секс, наркотики и даже заигрывание с религией. За ними последовали другие. Например, журналы Garage, Jarich al Saitara, Autoestrاد и фанзин «Зин эль-Араб», издаваемый в Иордании при поддержке египетского граффитиста Ганзира (Ganzeer). Среди похожих журналов, но со своим местным колоритом, стоит назвать Lab619 (Тунис), Skefkef (Марокко) и совсем недавний Masaḥa (Ирак).

Формирование графического романа

В этом жанре наиболее проявились и получили широкую популярность персональные проекты художников. Среди них первый араб-

ский графический роман «Метро» египетского художника Махди аль-Шафайи (*Megdi Al Shafaai*), а также «Город Земли» Хорха А. Мхайя (*Jorg A. Mhaya*) из Ливана и алжирский «Фатма под зонтом», авторы Махмуд Бенамер, Сумайя Урезки и Сафия Урезки (*M. Benameur, S. Ouarezki*). Несмотря на то, что «Metro» перевели на английский и итальянский, «Город Земли» — на французский, арабские графические романы, изданные в Испании, переводились не с языка оригинала, а с французского. Еще до невероятного успеха романа «Араб будущего» французского арабофоба Риеда Сатуфа, отец которого из Сирии, испанское издательство *Sin Sentido* сделало ставку на ливанскую художницу Зейну Абирашид (*Zeina Abirached*). Визуальный ряд ее работ состоит из геометрических фигур, она рисует в черно-белой гамме, чем-то напоминающей «Персеполис», за что даже была прозвана «арабской Сатрапи». Наконец, в 2017 г. в Испании впервые вышел арабский графический роман, переведенный с языка оригинала благодаря издательству *Ediciones de Oriente y Mediteranio* (Издательство Востока и Средиземноморья), которое обещает также выпустить вышеупомянутый «Йогурт и мармелад» Лены Мерхэч.

Египет также отличился графическим романом, последователем «Метро» — волшебным *Ana wa Ana*, кисти художников Мишель Ана и Рания Амина (*Mishel Hana, Rania Amin*). Это серия иллюстрированных эссе. Египетская комиксистка А. С. Селим (*Seleem*) создает роман *18 yaumtan*, нарисованный по сценарию Рами Хабиба (*Habeeb*). Повествование довольно бедное, зато интересная графика, вдохновленная стилистикой манги. Роман рассказывает о 18 днях, которые потребовались Мубараку, чтобы уйти в отставку после начала египетской революции. В Ливане в 2013 г. вышло два графических романа, центром действия которых становится Бейрут. Это *Beygouth* художника Баррака Рима (*Barrack Rima*) и *Chou beppo* художницы Зины Муфарридж (*Mufarrij*). Они появились в виде блога про ливанское общество, которое описывается через историю любви и ненависти героини к своему городу.

Несмотря на эти выдающиеся примеры, зарождающейся арабской индустрии комиксов не удалось избежать трудностей, свойственных издательскому бизнесу в регионе вообще, и жанру комиксов в частности. Принимая во внимание эти специфические особенности, становится ясно, почему в последнее десятилетие во всем арабском мире едва ли наберется десяток монографий на эту тему. Несмотря на появление издательств, специализирующихся исключительно на комиксах, им не удалось регулярно выпускать книги и закрепиться в арабских книжных магазинах. Комиксы, которые увидели свет — это

результат упорства и преданности авторов и несгибаемости смелых издателей, таких как *Дар Онбоз* (*Dar Onboz*) в Ливане и *Далимен* (*Dalimen*) в Алжире.

Политика в арабском комиксе

«Бог, страна и король» – темы табу, известные для жителей Марокко, они хорошо известны и тем, кто вращается в мире комиксов, считает иллюстратор Зайнаб Бенелюн (*Zineb Benyelún*). В Ливане эта триада выглядела бы так: «секс, религия и коррупция», говорит Лена Мерхэч, координатор последнего выпуска журнала «Самандал» (2016), в котором поднималась тема секса. Она знает не по наслышке, что такое цензура, так как была осуждена за сатирический комикс о христианских оскорбленииах. После пятилетнего процесса она и два других автора журнала «Самандал» были приговорены к штрафу в размере 6000 евро или двум годам и девятым месяцам тюрьмы за «оскорбление религии».

К сожалению, это не первый случай цензуры и преследований в отношении арабских комиксистов. Несмотря на то, что комикс является миноритарным, практически маргинальным жанром в арабских странах, его способность напрямую поднимать злободневные темы посредством яркого визуального языка, который может быть очень убедительным и, следовательно, опасным для костных институтов, всячески подавляющих любые попытки к изменению и движению вперед.

Молодежь и большинство смелых авторов вдыхают новую жизнь в свои истории, находят язык со своей самой близкой аудиторией. Почти все без исключения новые комиксы для взрослых написаны на арабском наречии: ливанском, марокканском, египетском и т.д. Это решение, которое авторы приняли спонтанно и естественно, само по себе является революционным актом против классической традиции арабской литературы, в которой писать на диалекте считалось чуть ли не мерзостью и оскорблением классического арабского – «фуша».

Арабские революции открыли новые горизонты свободы, что усилило спонтанность нового поколения арабских комиксистов. Контрреволюции и особенно государственный переворот в Египте, действия маршала Сиси, все тогда пытались отнять или ограничить нашу свободу в выборе тем, вспоминает Салах Малули (*Malouli*), отец марокканского журнала «Скефкеф» (*Skefkef*).

«Когда напали на редакцию журнала *Charlie Hebdo*, все ожидали, чуть ли не требовали от нас выпустить материал об этом. Но это был не тот материал, с которым нам было интересно работать на тот момент. Мы следовали нашей внутренней динамике». Эта динамика очень конкретная, но в результате благодаря честности, с которой заговорили арабские комиксы, этот жанр превратился в универсальное средство слежения за цензурой.

Когда в 2007 г. вышел роман *Metro*, он вначале остался незамеченным, и даже снискал одобрение цензурного совета, который одобрил его издание в виде книги. Впоследствии он был изъят из книжных магазинов, а художника и издателя оштрафовали за публикацию обнаженной женщины. Цензоры увидели в романе жесткую критику абсолютной коррупции, широко распространенной в Египте Мубарака, это стало идеальным предлогом, чтобы запретить неудобный жанр комикса, который только начал быть успешным, только вернулся в египетские библиотеки после революции. Египетские власти тогда опирались на то, в чем и сегодня сходятся арабские страны: запрещено говорить о сексе на публике.

Нечто подобное произошло недавно с иллюстрированным романом «Истиждам аль-Хайат» (*Istijdam al Hayat*) из-за откровенной сексуальной сцены в шестой главе. Ахмед Наджи (*Ahmed Nayi*) почти год из двух провел в тюрьме. Эти случаи, и выпуск журнала «Самандал», посвященный сексу — это пришедшее, наконец, осознание того, что с каждым годом все больше и больше авторов, осмеливаются рисовать и писать на эту тему, интерес к которой естественен у молодых людей во всем мире. Благодаря этим смелым попыткам, красные линии потихоньку отодвигаются: «мы не самоубийцы, которые идут на прямую конфронтацию с нашим обществом, мы часть его. Как и другие художники мы работаем в этой теме и ясно, что имеем влияние на общество», — уверяла Лена Мерхэ в время фестиваля независимого комикса *Rosoum* в Барселоне в ноябре 2015 г.

Жанры в мире арабского комикса

Споры вокруг дискриминации женщин, которые почти не получили призовых мест на фестивале в Ангулеме в 2015 г., подняли вопрос о доминировании мужчин в мире западного комикса. Последствия этого конфликта не заставили себя ждать, учитывая, что фестиваль в Ангулеме является крупнейшим событием в мире комиксов, существующих вне американских супергероев *Marvel* и *D.C.*

П. Рохо. Комикс как пульс развития арабского общества: от постколониальной логики к современным протестам

К удивлению авторов и читателей, ситуация в мире арабского комикса в корне отличается от Европы, женщины-комиксисты не только занимают важную, но часто ведущую роль в этом жанре. Так, например, в последнем выпуске тунисского журнала *Lab619*, одна из основателей, Ноа Хабиб (*Noha Habaieb*), говорит, что это вполне естественно, так как в среде студентов дизайна и изобразительных искусств преобладают женщины, и публика в основном молодая.

Роль комиксисток в зарождающейся индустрии арабских комиксов не только в сломе стереотипов об арабских женщинах, они также выступают в качестве катализаторов расширения издательской линейки, рисуя и создавая сценарии на любую тему, а не только на тему гендеря.

Качество и перспективы новой индустрии арабского комикса были высоко оценены европейскими институтами, которые финансировали и поддерживали арабские комикс-инициативы, такие как Фестиваль Комиксов в Каире. Несмотря на то, что присутствие арабских авторов стало обычным явлением на европейских фестивалях, точечные выставки на фестивале в Эрлангене (Германия) в 2014 г. или «Каллиграфия и карикатура: арабское комикс-движение» в Испании, международное признание арабского комикса можно будет считать состоявшимся только в 2018 г., когда фестиваль в Ангулеме посвятит ему один из своих залов.

Список литературы:

1. *Lab619*, комикс-журнал. [Электронный документ] – URL:. <http://www.lab619.com/>.
2. Малули, Салах. Интервью с Педро Рохо. – Барселона: 2015.
3. Медлех, Юмана. «Малаак». [Электронный документ] – URL:<http://www.malaakonline.com/>.
4. Мерхеч, Лена. Интервью с Педро Рохо. – Барселона: 2015.
5. Мохамад, Деена, «Каэра» [Электронный документ] – URL: <http://qaherathesuperhero.com/>.
6. Рима, Баррак. Графические романы. [Электронный документ] – URL:<http://barrackrimaa.blogspot.ru/p/correspondances-de-norvege.html>.
7. «Самандал», комикс-журнал. [Электронный документ] – URL:<http://www.samandalcomics.org/>.
8. Хабиб, Ноа. Интервью с Педро Рохо. – Барселона: 2015.

Иллю Коскела

**Люся,
или
Последняя
ведьма Европы
(фрагмент)**

Перевод с финского Анны Воронковой



Перевод выполнен при поддержке FILI

От переводчика

Рисованная история может быть важным инструментом как для культуролога и антрополога, так и для популяризатора истории. Вот почему так актуальны рисованные истории, выполненные в жанре путевых заметок или графического репортажа. Большинство образов (архитектура, типажи людей, типичные ситуации) пишутся буквально с натуры, передавая сиюминутный колорит жизни. Примеров таких работ сегодня уже немало. Но одно дело – рассказывать о том, что видишь непосредственно, и совсем другое – реконструировать события далекого прошлого. В этом контексте весьма примечательна история финского комиксиста Илпо Коскела «Люся», фрагмент которой представлен в сборнике.

Действие графического романа «Люся» разворачивается в Средневековье, на территории современной Финляндии, в деревне Ахмас, на берегу одноименного озера. Главная героиня, целительница Люся – реальный исторический персонаж, сказительница и знахарка. Песнь о ней появляется в историческом документе «Песне о Люсе дочери Руси Корхонена», найденном в судебных записях деревни Ахмас 1680 г. Жители деревни славились умением слагать runы и песни еще в 17 веке, считается, что они внесли большой вклад в создание народного карелло-финского эпоса Калевала, их записывали собиратели фольклора Сакари Топелиус и Эллиас Лёнрот, скомпоновавший потом все песни в одно целостное произведение – Калевалу.

Упоминание о Люсе и другой жительнице Ахмаса, Реете, дочери Туома, мы находим в судебных записках, где обе они обвиняются в колдовстве. Реета обвиняется в том, что взяла из мешка деревенского батюшки облатку, а Люся в том, что с ее помощью излечила глаза Реетиной дочери. Обвиняемые вину не признали, и за неимением доказательств суд перенесли на лето. Но летом дело закрыли, так как Люся, Русина дочь, не выдержав травли односельчан, повесилась. Говорят, когда она уходила в лес, она пела заклинания – йойку. Так Люся и осталась в истории, как последняя осужденная целительница деревни Ахмас и старейшая сказительница, о которой сохранились исторические документы. Говорят, то дерево, на котором она повесилась, до сих пор растет в Ахмасе. (Подробнее см.: <http://www.kirjastovirma.fi/utajarvi/ahmas>)

Автор графического романа, финский художник-комиксист Илпо Коскела, известный своими учебниками по комиксостроению, графическими романами «Куба», «Яхты» (он даже был переведен на

берберский язык!) подошел к работе очень тщательно. Наткнувшись однажды на историю Люси (тогда он рисовал графический рассказ о героях деревни Ахмас, а Люся была одним из персонажей), он решил вернуться к ней, к ее жизни до суда, и сделать графический роман о дохристианских верованиях и обычаях той земли, которая сегодня называется Финляндия, переплетая верование и традиции северных лапландцев (танцы с бубном и песни йойку) и карельские руны на Медвежьем празднике. Он сознательно хотел, чтобы роман получился максимально реалистичным, чтобы в нем были и радости, и печали. Полгода автор собирал материал в архивах, и только потом принялся за сценарий. Главная героиня романа — сказительница, говорит песнями, они «сами у нее рождаются» и чем-то напоминают ритмику Калевалы, хотя нет прямого заимствования. Художник скорее брал за основу стариные заговоры и народную поэзию начала 19 века. Все источники аккуратно перечислены в трех страницах комментариев после текста.

Сюжет строится на противостоянии крестьян с их традиционными верованиями и прибывшего из города грамотного капеллана, который «с книгой в руке кричит».

Роман начинается с обряда прощения с медведем, который обставляется как праздник или свадьба. Он известен и в Карелии, и у обско-угорских народов, родственных финнам (хантов и манси), также носит название «Медвежьи игрища», некоторые ученые относят его ко временам прибалтийско-финской общности.

Медведь у этих и многих других народов считался сакральным животным, имя которого нельзя произносить всуе. У финно-угров насчитывается около ста имен медведя, у славян — около тридцати четырех. Убитого медведя сопровождает особый ритуал прощения. С песнями и почестями везут тушу убитого в чистую избу, где уже готовится праздничная еда — то, что медведю угодно: ржаные лепешки, пиво, домашнее вино. Но ничего молочного или связанного с коровой, так как медведь — гроза скота.

По древним поверьям считалось, что медведь по происхождению человек, праздник — это искупление своей вины перед зверем. В песнях и заклинаниях всячески отводили вину от себя («нож не мною изготовлен, не моим товарищем»). Обряд мог принимать вид свадьбы, когда одну из девушек наряжали в свадебное платье, смысл его — увеличить плодородие «медвежьего рода», так как медведь считался одновременно и прародителем. Праздник состоял из танцев — повторения медвежьих движений, и почтительных песен, длился несколько дней, в конце внутренности медведя возвращали его не-

бесному родителю, а череп утром с песнями несли в лес и вешали на крону высокой сосны. Такие сосны и до сих пор есть в Финляндии, а черепа на них, говорят, вешали еще в 1930-е годы. (Также см.: <http://www.taivaannaula.org/2014/01/31/karhunpeijaiset/>)

Древние обряды и культуры в книге Коскела разворачиваются на фоне исторических событий. Реконструируя реалии тех времен, автор строит сюжет вокруг судьбы дочери знахаря Люси.

Как уже было сказано, действие начинается с Медвежьего праздника (почести воздаются убитому медведю, которого вносят в дом и женят на молодой девушке). Праздник ведет Йозеф, отец Йоханны, лучшей подруги Люси. Йоханна, играя роль невесты, неудачно падает. Разбитое колено Йоханны становится примером, на котором приезжий капеллан пытается доказать превосходство молитвы и новой веры над языческими обрядами. Отец Йоханны встает на сторону капеллана, чтобы отомстить люсиному отцу Руси, местному знахарю, за старые обиды. Он запрещает лечить дочь знахарскими методами, полагаясь на силу молитвы. Но это приводит к плачевному результату.

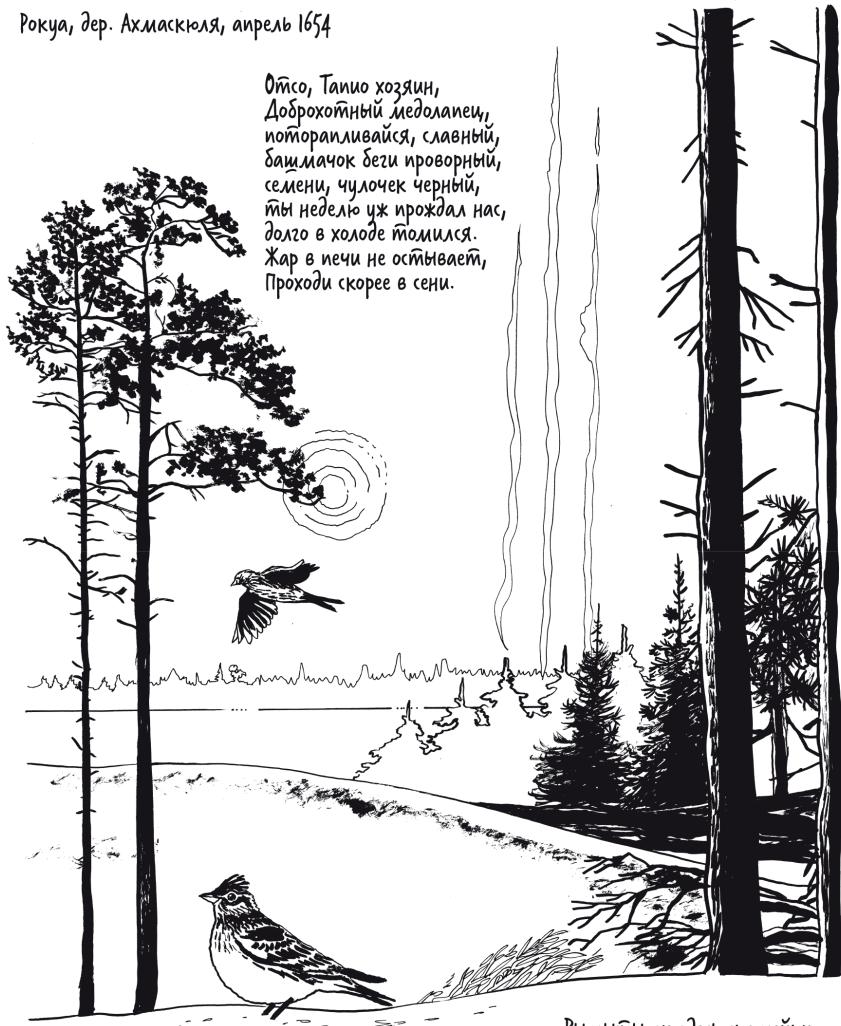
После смерти подруги Люсе приходится бежать из родной деревни. Это время — самый разгар Северной войны между Швецией и Польшей и Русско-Шведской войны. Беглые солдаты приносят с собой чуму, от которой одно спасение — огонь. Пожар в деревне Корхола возвращает Люсю в родное село. Там, двадцать лет спустя, она обретает мир и покой. Ненадолго... Ибо вновь появляется больная девочка, пытаясь ее вылечить Люся подписывает себе смертный приговор...

Где-то опираясь на исторические источники, где-то домысливая и достраивая сюжеты, Илпо Коскела создает яркую и проникновенную историю. С одной стороны, это служит обогащению национальной мифологии, с другой — может послужить для читателя стимулом, чтобы и он обратился к историческим источникам, начал реконструировать для себя историю своей страны.

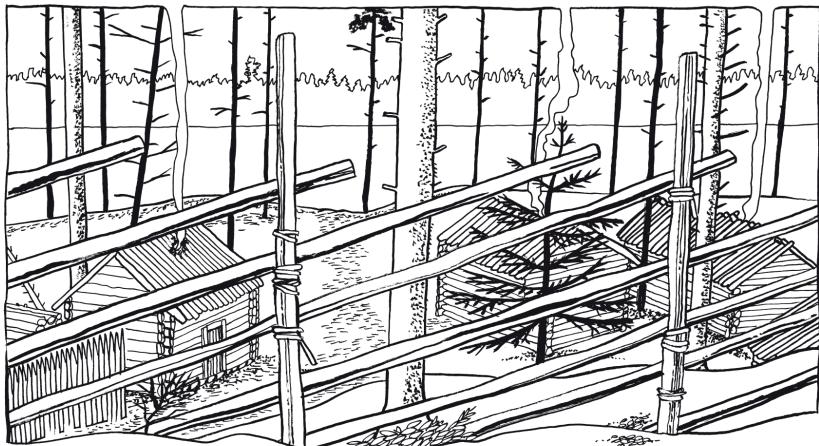
Анна Воронкова

Рокуа, дер. Ахмаскюля, апрель 1654

Отсо, Тапио хозяин,
Доброхитный медолапец,
поторопливайся, славный,
башмачок беги и проворный,
семени, чулочек черный,
ты неделью уж прождал нас,
долго в холодах томился.
Жар в печи не остывает,
Проходи скорее в сени.



Вымыты ли здесь скамейки,
Выметен ли пол повсюду,
Для ступающего в избу,
Прибывающего в дом?



Бабы прочь от дверей избы,
от дверных причелин дома,
Дети, убегайте с пола!

Из сеней уйдите, парни,
от дверей подальше, девы,
в дом герой вступает смелый,
дорогой гость входит в избу.



Вот он, ойко, повернется,
Вот на дверь свой взгляд направит,
Снова наперед посмотрит.



Вот и лес к нам повернется,
Вот тучи встрепенятся,
(ловно бедный царь наш славный,
ловно темперев пернатый).

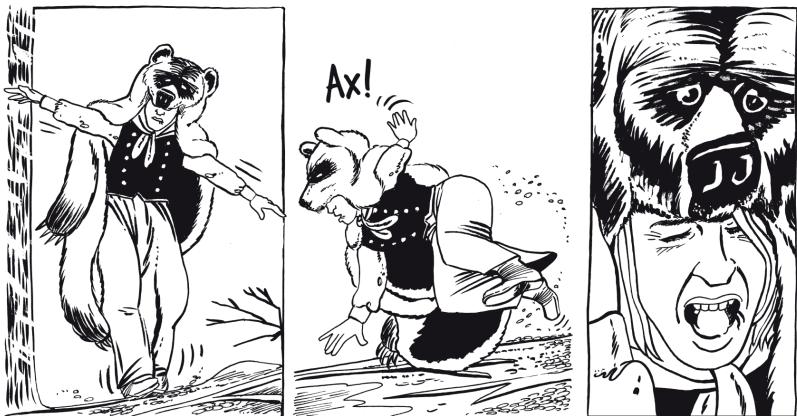




Вот несут пиво медовое,
Кувшины на стол ставят,
Полна моя чарка,
И полон приносящий,
И полную чашу дал нам создатель.



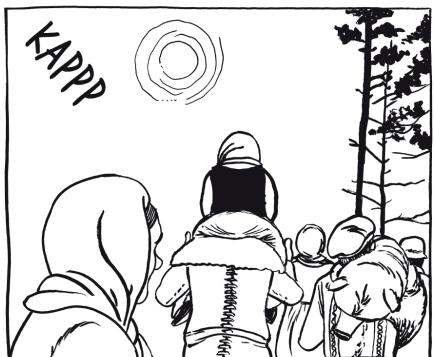
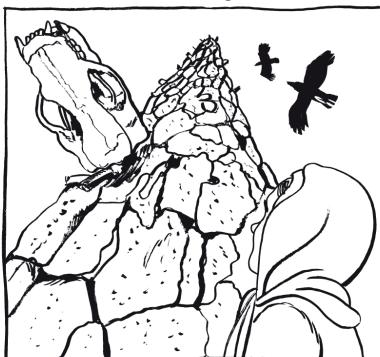






Тут рожден был
славный отъсо,
В драгоценной
шубе вырос.

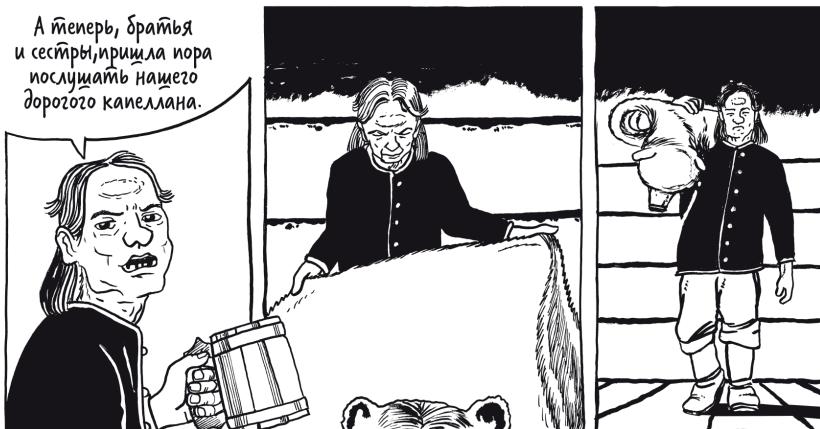
Поднял на сосну святую,
да на крону всех ивышнее,
на сучок, что всех прочнее.
Если бы на верх повесил,
вейер сильно испрепал бы.
Законал бы в сирку землю,
муравьи б твои сожрали.







А теперь, братья
и сестры, пришла пора
послужить нашего
дорогого капеллана.



Люся, все на
улицу пошли.
А нам куда?

Поглядим колено
твое хворое.



О, душа святого Иисуса Христа,
очисти меня,
Тело Иисуса Христа,
освободи меня.

Истинно говорю я вам:
Вы проводили отсюда в лес,
но с Иисусом Христом
будет благодать и людям,
и скоту, и дому.
Принимите Иисуса Христа,
единственного спасителя,
и будете помилованы!

(Кладно поёт.)

Капеллан шкуру
точечкой и вирихи читает.
Как бы не навлекло
безды на дом Иофефа.

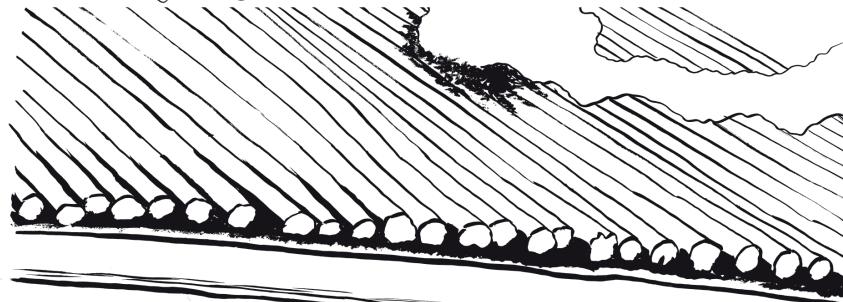


Неужто
канелланов
Христос сильнее
хозяина
Таню?

В Мухосе-то,
в приходе,
народ ходит
Христово слово
слушать.

Господь говорит:
отвертайтесь от гречих
языческих обычаяев,
еретических своих обрядов.
В Христе - истина
и жизнъ.

До Мухоса - то 40 верст
путь. Далеко, это и спасает
от церковного оброка. Муж
говорит, конь еле в поле
- то справляется.

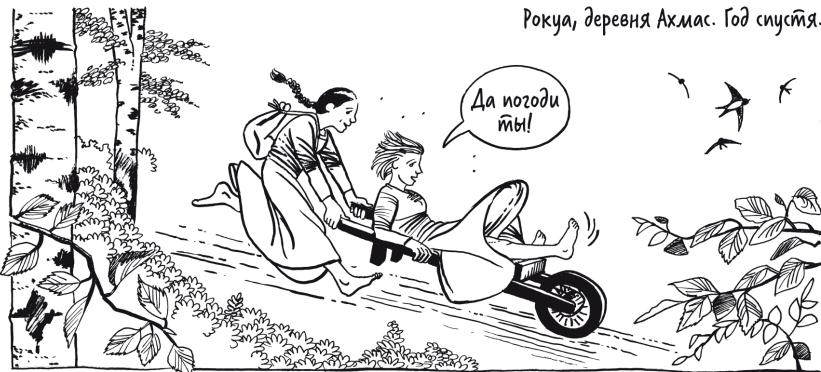


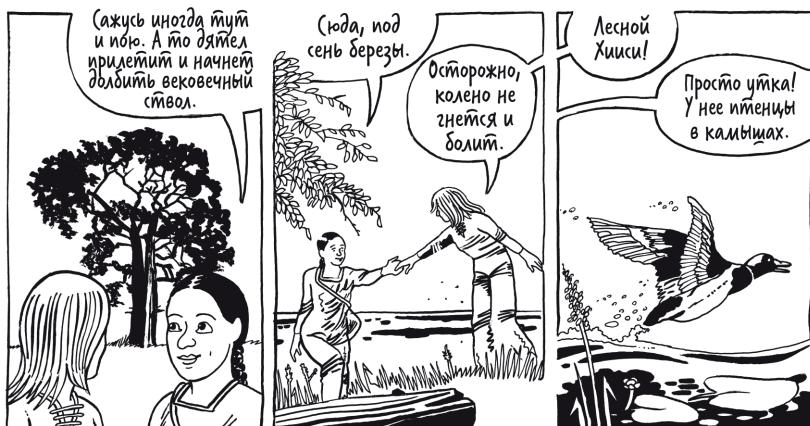


Вы грешники, язычники,
отступники.
Прими́те благодать Иисуса
Христа
и приди́те к Господу.



Рокуа, деревня Ахмас. Год спустя.





Нога не гнетется и
воняет. Ранку
можешь ислечить?
Мухи донимают.

Капеллан уж трижды
«сомиче наши» прочел,
а отец, сказал,
Что верю я не горячо.
Вот молитва и не помогает.

Капеллан говорит,
деды-знахари
во всем виноваты.
Истина есть лишь
в Христе Иисусе.

Отец, мой с твоими
Русей-найдой в ссоре,
Вот древние обряды
чертовыми делами
теперь и кличет.

Говорят, что нойда-Руси,
твой отец, на Раусанселья
саамские песни поет,
руны демона Хииси
читает.



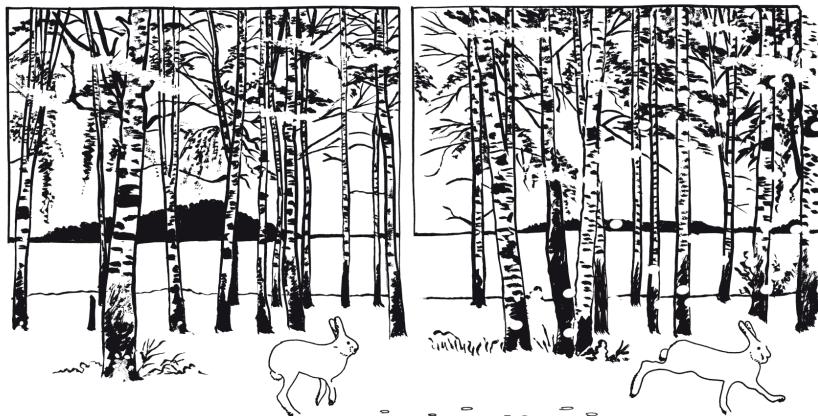
Руси на Раусанселья
ушел. Говорят,
В Ахласе капеллан
с книгой орёт.
Делу вредит,
заговорам и
целительству.

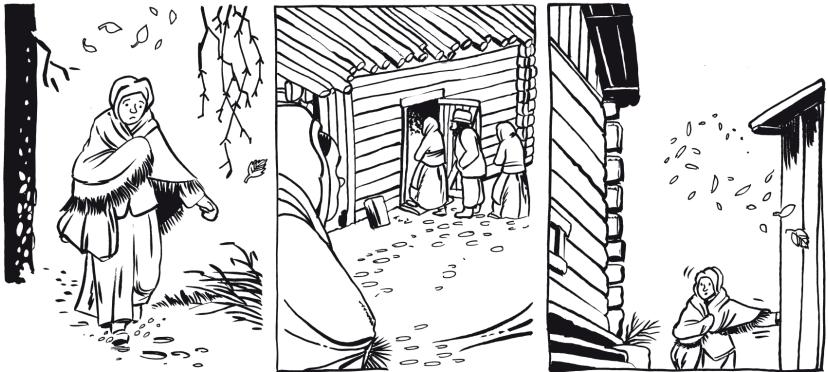
Почему Йошка
так сильно
в Христа поверил?

В Райске говорят:
отец твой не
любит, когда его
Йошкой кличут.
Его в честь отца
Иозефом назвали.

А песни капеллана
болезнь-то
не уводят.
За раной-
уход нужен.







И сказал Иисус:
Я есмь путь и истина и жизнь;
никто не приходит к отцу,
как только через Меня.
Евангелие от Иоанна 14:6





Второго дня воруг снег пошел.
Иоханна кочергой больную
Ногу обожгла. От пота совсем взмокла,
от жара — словно головешка.

Ночь простонала и уснула навсегда.
Последние часы по Люсе тосковала,
Добра тебе желала.

Не помогли все капелланы,
молитвы, не исцелили. Не сам ли Иозеф
медвежьим призраком Тапио разгневал?
Христи на иир иззвал, отко рыло не отрезал.
Вот Тапио в гневе девушку и унес.

Не знаю, что и думать...
Как пришел капеллан,
Древние заговоры, травы
да снадобья
Зашевякают...

Скот дохнет,
Падает люд.



Извини, что бранила
тебя по весне.
Иозеф и меня
во гнев ввел.

Этот чертов клунч в рясе
Ум Иорзебу затуманил.
отец твой сказал, а тебя винят,
что Иоханна в Туонелу ушла.

Народ не знает, с кем быть.
Иозеф Русе отомстить клянется.
Уже б убил его,
Если б волшебства не боялся.

В Ахмасе
тебе нельзя
оставаться.

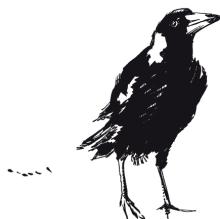
Туда я
и ила...





Плакать я хотела,
Но плакать не могу,
Ты зачем, владыка,
Вознал меня в тоску?

Черная печаль в душе,
Как мне с ней жить?
Не был бы то грех большой—
Страх смертью излечить.



Общий список докладов

17 мая. 11:00 — 17:30

Махашвили Г.Д. Преподавание комикса в Институте графики и искусства книги Московского Политеха.

Штейнер Е.С. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками.

Мишель Пьер (Франция). Корт Мальтезе: рождение героя. (доклад приурочен к выходу на русском языке книги Уго Пратта «Баллада соленого моря», изательство «Бумкнига»).
Косатик П. (Чехия). Что является правдой в историческом комиксе?

Цыркун Н.А. Комикс и кинематограф: общий генетический код.

Санна Хукканен (Финляндия). «Живой язык» — комиксы на финно-угорских языках малых народов (доклад приурочен к открытию выставки художницы).

18 мая. 11:30 — 14:00. КОМИКСЫ И ОБРАЗОВАНИЕ

Воинова Н.А. Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи и развития аналитического мышления у школьников.

Дмитриева Д.Г. Связь и взаимодействие подростков и комиксного искусства.

Киселева Т.В. Пробел между кадрами (гаттер) сквозь призму детского восприятия.

18 мая. 15:00 — 17:00. МАНГА

Магера Ю.А. Влияние французского искусства на становление жанра манги «сёнэн-ай» (boys love).

Тарасюк Ю.Б. Сёнэн-манга для милых дам или мужские комиксы по-женски.

Общий список докладов

Толчельникова А.В. Манга. Заемствования и интеграция.

Журавлева О.В. Русские мотивы и сюжеты в японских иллюстрациях и манге.

18 мая. 17:30 — 19:00. РУССКИЙ КОМИКС

Заславский М.Г. День рождения русского комикса.

Павловский А.Ф. Прошлое и будущее России в комиксах «Велес» (1992–1995).

Кунин А.И. Новая российская мифология: проблемы и потенциал народных образов в отечественных рисованных историях.

19 мая. 11:30 — 15:00. СУПЕРГЕРОИКА

Педро Рохо (Испания). KifKif и другие образовательные комикс-проекты фонда АльФанар против исламофобии.

Киселева Т.В. Герои комиксов на службе маркетинга.

Антанасиевич И. (Сербия). Супергерои в русском комиксе королевства Югославия.

Третьяков Д.В. Секс, наркотики и Человек-Паук, или Этика в коротких штанишках.

Summary

Superheroes in Russian comics of Kingdom of Yugoslavia

Irina Antanasievich

Professor of University of Belgrade, doctor of philology, member of the Slavonic Society of Serbia and member of the editorial board of «Slavic Studies»

Annotation: The analysis of the emergence of the superhero image in comic books deals with the images of superheroes created by Russian artists-emigrants in the period from 1934 to 1944. The formation of the superhero image is considered in its evolution and includes analysis of the base image, directly associated with the dime novels of the late XIX – early XX century, which gave to comics a necessary features in the creation of such characters (unusual costumes and the mystery that is necessarily associated with the birth or origin of a hero, altruism as a special mission, etc.).

Separately investigated the mechanism of fixing the image in the comic book and the link is created by Russian emigrants images with the first European and American superhero comics. Comparative analysis allows to address the issue of parody and self-parody in comics.

Analyzes in details the history of the images of Yugoslav superheroes: Zigomar (Nicholay Navoev), Lord of death (Yuriy Lobachev), Black mask (Sergei Solovyov) and Dr. Giant (Alexei Ranhner).

Key words: Dime novel, roman-feuilleton, retro comics, superhero.

Prospects for the use of comics to improve the quality of school students' mono-logue speech and the development of analytical thinking

Nina A. Platzek (Voinova)

Post-graduate student of the Department of Publishing and Bibliology
Higher School for Printing and Media Industry, Moscow

Annotation: The correlation between reading comics and the reader's perception of children is being discussed. The results of the comparative research of the reader activity of children from 11 to 16 years, and the characteristic of the influence of reading comics on the development of monologic speech are given.

Key words: Comics, education, learning disabilities, reading, reader's perception.

Summary

Russian motives and stories in Japanese illustrations and manga

Oxana V. Zhuravleva

Independent researcher and self-taught artist

Annotation: This article is the sum of my experience of meeting Russian motives and stories in Japanese illustrations and manga. For a long time being my hobby was anime and Japanese games then eventually I went on manga. So the article is about my experience and my conclusions of this phenomenon.

Keywords: Russian motives, Russian history, Russian literature, Russian personality, manga, ballet, illustration, hybridization.

Birthday of the Russian comics

Mikhail G. Zaslavskiy

Independent researcher of Russian comics

Annotation: The article reviews a number of Russian comics in XX century in order to define the edition that demonstrates transferring from protocomics' forms to modern forms of comics. By the author's opinion, it might be the published in 01.1937-05.1937 magazine of stories in pictures for children Svertchyock.

Keywords: comics, protocomics, Russian comics, the magazine Svertchyock.

Comic book heroes in the service of marketing

Tatiana V. Kiseleva

Independent researcher, advertising and public relations specialist

Annotation: Discusses the examples of marketing campaigns, in which comics are the object of marketing, the advertising medium and/or the original source of characters and themed stuff. The characteristics of these campaigns, the specifics and originality of the applied methods. The potential of marketing activities in the comic book field.

Key words: comics, marketing, marketing communication, marketing campaigns, cross-media, promotion, advertising, comics industry.

Summary

The influence of French art on the development of manga genre shounen-ai (boy's love)

Yulia A. Magera

Manga researcher, japanologist, culturologist,

Editor of the website Mangalectory

Annotation: Discusses the works of Japanese manga authors of the 1970s – Takemiya Keiko and Hagi Moto, who created a new genre shounen-ai (boy's love). This genre of manga is intended for female audiences and developed in Japan, but was experienced a considerable influence of European art, especially French literature and cinema.

Key words: female comics, French art, shounen-ai, yaoi, Year 24 Group.

The Past and the Future of Russia in the «Veles» comics (1991-1995)

Alexei F. Pavlovskiy

European University at St. Petersburg

The «ComixStudies» project (www.comixstudies.com)

Annotation: «Veles» comics magazine (Yekaterinburg) is one of the most powerful projects of the Wild Age of Russian comics of 1980s and 1990s. This article, written within the theoretical framework of memory studies, focuses on the 1990s «Veles» comic-artists' transformation of the images of the Past and the Future of Russia. Placing «Veles», «Krasnaya Krov» («Red Blood»), «Batman v SSSR» («Batman in the USSR»), «Cherez Krov' I Stradaniya» («Through the Blood and the Suffering») and other Russian comics of 1990s into the contexts of the interviews with the comic-artists Igor' Kozhevnikov and Radik Sadykov, the author of the article shows, how their perception of Perestroika of the late 1980s, the collapse of the USSR and the life in Russia in 1990s changed. The article emphasizes the problem of «the Imagined West» in 1990s and the representation of the trauma in the comics reflecting the Afghan War (1979-1989). The «Veles» comics are placed there in the context of «the last Soviet generation»'s memory of the post-Soviet reality of 1990s.

Keywords: Veles comics, the Wild Age of Russian Comics, memory studies, memory of Perestroika, memory of 1990s in Russia, memory of Afghan War, the Imagined West, the last Soviet generation.

Summary

Comic as the pulse of Arab society's development: From post-colonial logic to the modern protests

Pedro Rojo

Arabist, President of the Foundation al Fanar (Fundación Al Fanar), which involved in the development of knowledge about the Arab world www.fundacionalfanar.org

Annotation: From the first comics for children in the early 20's from last century Arab comics have followed the reality of its society. The Arab nationalist wave lead by Nasser had a great presence in kids' comics. Also the new generation of young comics' authors has created a great variety of very high quality publications in different countries.

Keywords: Arab comic, postcolonial, gender, Lebanon, Egypt, Morocco, Tunis, Arab Spring, censorship.

Shounen manga for the lovely ladies or men's comics feminine

Yulia B. Tarasyuk

Curator of Saint-Petersburg's Comics Library (Saint-Petersburg)

Annotation: Discusses history of genesis of «shonen manga for women»: it's appearance and development in manga magazines. The research and the brief history of manga magazines publishing shonen manga for women.

Key words: manga, shoujo, josei, shonen, Japanese comics, woman comics.

Corto Maltese: The hero of all times (to the release in Russian «the Ballad of the salt sea»)

Mikhail A. Khachaturov

Historian of Bande dessinee, translator

Annotation: 2017 is a year of the triple anniversary of one of the world most important graphic novel characters, Corto Maltese, and his creator, Italian artist Hugo Pratt: 50 years of the first Corto's appearance, 130 years of Corto Maltese as a «real person» and 90 years of Hugo Pratt's birthdate. The article tells the story of Corto's creation in 1967.

Key words: Graphic novel, Corto Maltese, literature, adventure, Hugo Pratt, anniversary.

Summary

Comics and cinema: From ptoro-realism to digital ontology

Nina A. Tsyrkun

PhD (Arts), Head of Contemporary screen arts department of Film Art Institute (Moscow)

Annotation: Genetic proximity of comics and cinema rooted in the protoart of rock painting is considered. Analogies between filmic visuality and graphic comics beginning from early cinema up to present day movies are exemplified. Development of movie comics as a characteristic stage of convergence of the two arts is specified.

Key words: comics, cinema, mutual genetic code, graphic novel, digital ontology.

«Hokusai Manga» and the tradition of Chinese and Japanese picture-books

Evgeny S. Steiner

Professor of School of Asian Studies in Higher School of Economics, doctor of sciences in Art History

Annotation: The article explores the cultural role of Hokusai Manga (15 vols, 1814-1878) and its place in the history of Chinese and Japanese picture-books (ehon). The Hokusai Manga became the synthesis of the centuries-long development of picture-books and epitomized their various genres. The article offers a classification of picture-books based on their subject and style. It gives a thorough description of these groups and demonstrates what Hokusai borrowed from them and how he reworked the pictorial idioms of his predecessors.

Key words: picture-books, ehon, manga, Hokusai Manga, Hokusai, Edo period.

Для Заметок

ИЗОТЕКСТ

*Сборник материалов
II Конференции исследователей рисованных историй*

17 - 19 мая 2017

Составление: А. Кунин, Ю. Магера

Корректура: Ю. Магера

Макет и вёрстка: А. Кунин

Оформление обложки: Д. Городилов

Подписано в печать 21.12.17. Заказ № 123.

Российская государственная библиотека для молодёжи
107061 Москва, ул. Б. Черкизовская, д. 4., корп. 1.

Официальный сайт РГБМ: rgub.ru

Электронный каталог РГБМ: opac.rgub.ru

Информационно-справочный портал: library.ru

Методобъединение. Для библиотек, работающих с молодежью: vmo.rgub.ru

Для связи: kunin@rgub.ru (общие вопросы), JuliaM14@yandex.ru (прием заявок)

Сайт Центра рисованных историй и изображений РГБМ: izotext.rgub.ru