

DOI 10.18522/2415-8852-2023-2-7-20

**«А НА МЕСТЕ ЛЮЦИФЕРА ВО ЛЬДАХ ДАНТОВА АДА  
АВТОР МАНГИ РИСУЕТ ОГРОМНОГО СОМА»**



Юлия Магера – японовед, культуролог, сотрудник Института классического Востока и античности Высшей школы экономики, организатор международной конференции «Мир комиксов», главный редактор сайта «Мангалекторий».

В номере P&I, посвященном комиксу, специалист по манге и аниме Юлия Магера рассказывает об оборотнях тануки и Микки Маусе, городе Нео-Токио и «муняшках», о manga faculty в Киото и курсе “Cool Japan” в НИУ ВШЭ. Беседовала Екатерина Максимова.

**О**дин из наших собеседников, писатель и переводчик Алексей Поляринов, на вопрос «Где сегодня происходят все открытия в области нарратива, за чем интересно следить?» ответил: в Японии, следить интересно за мангой. А как вам кажется, чем может быть интересен европейцу восточный нарратив?

Соотношением визуального и вербального. Это связано с тем, что дальневосточная культура «специализируется» на визуальных нарративах. В отличие от европейской культуры – логоцентричной, где во главе всегда было слово, а «картинки» занимали подчиненную роль. На Востоке изображение никогда не имело маргинального статуса. Восток – это единство каллиграфии, живописи и литературы. И сам японский язык содержит в себе большой пласт китайских иероглифов – стилизованных картинок. В истории японской культуры в эпоху Эдо (эпоха, охватывающая период XVII–XIX веков) существовало огромное количество иллюстрированных книг, где как раз картинки играли первостепенную роль, а текст «обрамлял героев», в прямом смысле заполнял свободные места. Нарратив создавался в первую очередь с помощью рисунка.

**Сегодня ваша научная работа посвящена образам европейской ху-**

**дожественной культуры в японской манге. Расскажите о том, как Запад влияет на Восток и как Восток на Запад в области комиксов и анимации.**

История манги – это история взаимных влияний. Манга, точнее, сама форма комикса, форма стрипа, изначально была взята у американцев. А техника аниме основана на технике лимитированной, или ограниченной, анимации, которая, в свою очередь, была заимствована у американской студии “Hanna-Barbera”. Если в полной анимации 24 кадра в секунду, то в лимитированной – 12, 8 или всего 6 кадров. Это анимация, где используется минимальное количество рисунков, повтор кадров, не прорисовываются фазы движений.

Всплеск интереса к японской анимации на Западе начинается в конце 1980-х, и связан он с выходом лент в жанре научной фантастики, которые были нацелены на взрослую аудиторию, — речь идет прежде всего об аниме-фильмах «Акира» Кацухиро Отомо и «Призрак в доспехах» Мамору Осии. Темы этих аниме «попадали» в западную аудиторию: сильная философская подложка, все эти размышления о технологиях, о будущем, об апокалипсисе. В «Акире» действие происходит в постапокалиптическом городе Нео-Токио, потому что Токио был уничтожен ядерным взрывом, после чего началась Третья мировая война. На

этом фоне нам рассказывают историю детей с экстрасенсорными способностями, которые вынуждены справляться с собственной монструозной силой. «Призрак в доспехах» – киберпанк на тему антиутопического будущего. Миром правят кибертехнологии, практически все люди вживили себе нейронные имплантаты и боятся кибератак вроде «взлома мозга». В общем, фильмы эти показывают, что от Востока во все времена ждут философских высказываний и глубокомысленных концепций.

В нулевые интерес к Японии проявился в том, что американские авторы начали подражать стилистике манги, ее манере. Появилось даже такое понятие, как англоязычная манга, OEL-манга (original English-language manga), его используют для североамериканских авторов, работающих в стиле японских комиксов.

Моя работа, посвященная образам европейской художественной культуры в манге, показывает, что первые авторы многостраничной моногатари-манги (она появилась в конце 1940-х) вдохновлялись образами американской анимации. Антураж может быть японский, скажем, действуют какие-нибудь ёкаи-монстры, традиционная японская нечисть, но позы персонажей, какие-то образы или детали манги заимствованы из американской массовой культуры.

Например, приключенческая манга Тэдзуки Осаму 1947 года «Новый остров сокро-

вищ»: мальчик спешит к отплытию корабля, он мчится на автомобиле на пристань. Эта сцена графически цитирует сцену из комикса про Микки Мауса: несколько кадров, которые в точности повторяют все действия Микки. Однако история рассказана по-японски, сама форма большого комикса на 200 страниц, моногатари-манга – это новаторство Тэдзуки Осаму. Американские стрипы такого объема никогда не знали, они печатались небольшими книжечками в 30 страниц. У японцев же главы манги группируются в танкобон, сборник на 200 страниц, и томов этих может быть от одного до ста и более.

Часто манга обращается к европейским сюжетам, обыгрывает прецедентные живописные или скульптурные образы. Мидзуки Сигэру, популяризатор жанра историй о японской нечисти ёкаи, в комиксе под названием «Ночные истории Китаро» использует образ Вавилонской башни, перерисованный с одноименной картины Питера Брейгеля Старшего. Известный библейский сюжет автор комикса использует для того, чтобы показать, что с распространением людей по свету монстрам и призракам пришлось спрятаться, уйти в подземный мир. Есть у Мидзуки Сигэру и менее очевидные цитаты. Например, не самая известная картина «Маяк Эдистон» всем известного писателя Виктора Гюго превращается у него в башню ёкаев. В этой башне обитает двуро-

тая женщина футакути-онна, которая ловит добычу своими змееподобными волосами, обладающими невероятной силой и удлиняющимися на 200 метров. Китаро, герою манги, удастся ее победить. Но скоро появятся новые противники – животные-оборотни тануки, которые хотят захватить власть. Они приведут Китаро к подземному озеру, где сидит огромный сом, который, по поверьям японцев, может вызывать землетрясения. Рисунок подземного озера в точности воспроизводит гравюру французского художника Гюстава Доре, это последний круг ада из «Божественной комедии», Люцифер, замороженный во льдах. Копирование фона этой гравюры намекает на способ, которым Китаро расправится с огромным сомом: он уведет его далеко на север и заморозит. Мидзуки Сигэру не один раз обращался к работам Доре: в своей манге он полностью оставлял фоны гравюр и менял только персонажей. Это выглядит стилистически органично: манга монохромна, как и гравюра. И еще одна цитата в манге Мидзуки Сигэру: после победы Китаро над сомом в небе над Токио возникает странный летающий объект – корабль тануки. По форме он напоминает парящий камень с картины Рене Магритта «Чувство реальности».

Образы европейской художественной культуры могут быть не просто цитатами в японской манге, они могут превращаться в манга-знаки, включаться в графико-сим-

волический язык манги. Например, Пьета Микеланджело – образ Марии, оплакивающей Христа, сама эта скульптурная поза – часто возникает в японских комиксах. Иногда в прямом значении, когда, например, герой погиб. Но чаще это инверсия, пародия, реакция на какое-то шокирующее событие, своеобразный эмодзи, реакция наподобие *facepalm*.

**Аниме как субкультура есть в России или это преувеличение? Любопытно еще, как у фанатов манги и аниме с течением времени меняется «предмет одержимости»: что смотрели, читали, коспектили любители японских комиксов в нулевые, в десятые и что смотрят сегодня?**

Первая большая волна интереса к японской стилистике у нас пришлась на 1990-е, это были сериалы, популярные в самой Японии. И это была так называемая сёдзэ-манга, нацеленная на женскую аудиторию. Впервые, аниме-сериал «Сейлор Мун» («Луна в матроске») по манге Такэути Наоко про девочек-волшебниц. Рассказ про школьниц, которые обладают суперспособностями, породил первые сообщества поклонников аниме, которых у нас называли «муняшки». То есть увлечение Японией началось у нас с аниме, а не с манги, и в самом названии «анимешник» сохраняется память о том,

что анимация пришла к нам раньше комикса, и теперь так называют не только фанатов анимации, но и тех, кто увлечен японскими комиксами или видеоиграми. Анимация была быстрее и доступнее, сама приходила «из телевизора», а мангу нужно было доставать. Только в нулевые у нас появятся издательства, которые будут печатать мангу.

В 1996 году появляется “R.An.Ma” – целая фанатская сеть аниме-клубов в разных российских городах. “R.An.Ma” – это аббревиатура – «российская ассоциация аниме и манги», а еще это название популярной 38-томной манги и аниме-сериала «Ранма ½» («Ранма наполовину»), созданных Такахаси Румико – автором-женщиной, работавшей обычно для мужской аудитории. Сама история комбинирует мужское и женское – боевые искусства с элементами романтики. По сюжету «Ранмы» отец главного героя, мастер боевых искусств, берет сына в путешествие, чтобы сделать из него настоящего мужчину. Случайно они попадают в долину проклятых источников, там Ранма падает в источник утонувшей девушки, а его отец – в источник утонувшей панды. Теперь, когда на них попадает вода, Ранма превращается в девушку, а отец – в панду. На основе этого превращения мальчика в девочку и обратно строятся различные комические ситуации в манге. В частности, у «женской половины» героя много настырных поклонников.

Нулевые и десятые годы – это время сёнэн-манги, историй для мальчиков, которые используют антураж боевых искусств. Манга и аниме «Наруто» Кисимото Масаси использует антураж лазутчиков-ниндзя, манга и аниме «Блич» Кубо Тайто – самурайскую стилистику. Эти манги уже закончились, а есть манга, которая выпускается с конца 1990-х по сей день – это “One Piece” Эйитиро Оды, адаптирующая пиратскую стилистику. Главный герой – капитан пиратской команды, который в детстве съел дьявольский фрукт, давший ему способность растягиваться и сжиматься, как резина. И вот с конца 1990-х фанаты ждут и никто не знает, чем закончится эта манга, потому что капитан вместе со своей командой все еще ищет легендарное сокровище, известное как “One Piece”.

**Кстати, о «Наруто», точнее о спорах вокруг него и о запрете других аниме в связи с «деструктивным влиянием» на наших соотечественников. Манга «Невероятные приключения ДжоДжо» (“JoJo’s Bizarre Adventure”), например, действительно рассчитана на то, чтобы молодые люди сменили ориентацию, насмотревшись на сексуализированное изображение мужчин?**

«ДжоДжо» – это сёнэн автора Араки Хирохико, который начал выходить еще

в середине 1980-х годов. 135-томная фантастическая манга, в которой каждый герой обладает личностью-стендом. Стенд – это сущность, психически созданная владельцем, такое физическое проявление духовной силы пользователя. Стилистика этой манги действительно очень яркая, подиумная, основанная на модном дизайне персонажей. Сам автор не скрывает, что он вдохновляется Неделями высокой моды, сотрудничает с легендарными модными домами. Кстати, изначально героини выглядели немного иначе: Араки, работая над передачей мускулатуры персонажей, ориентировался на фильмы «Терминатор» и «Рэмбо», то есть на героев Арнольда Шварценеггера и Сильвестра Сталлоне. Но со временем фэшн победил. Герои стали более андрогинными – возможно, это сделали исключительно в коммерческих целях, просто для расширения аудитории, что очень часто бывает именно в случае сёнэн. Но здесь важно понимать, что представления о мужественности отличаются в японской культуре от западных. То, что нам кажется гетеросексуальным мачизмом, в Японии выглядит агрессивно. Традиционный японский мужчина не должен выглядеть брутально, быть коротко остриженным, например. Традиционный японский костюм не сильно отличается от женского: мужчина одет в халат-кимоно и широкие штаны-юбку. Японские мужчины выглядят немного по-другому, но

при этом они остаются мужчинами. Просто там другие паттерны поведения. Даже мальчики делают мейк или маникюр не для того, чтобы привлечь мальчиков, а для того, чтобы понравиться девочкам, чтобы выглядеть красиво для женского пола. Женственное не указывает на нестандартную ориентацию, а брутальное как раз кажется женщинам враждебным и намекает на однополые отношения. Есть даже специальная манга для гомосексуалов, и там как раз фигурируют такие мачо. Так что «ДжоДжо» – это не про геев, а про мир фантазий – про борьбу добрых и злых сил на фоне подиумного шика.

Но аниме действительно в чем только не обвиняют в последнее время. С одной стороны, это косвенное подтверждение большой популярности аниме, а с другой, это связано с тем, что японская анимация очень разнообразна и часто адресована взрослому зрителю. И поэтому, да, она поднимает самые разные темы, чего там только нет. А если говорить об одном очень известном аниме, попавшем-таки у нас под запрет, так что не будем его называть, то, мне кажется, подозрения в его адрес связаны в первую очередь с его названием: мол, только прикоснешься, тут же тебя суицидальные мысли одолеют. Но это аниме совсем о другом – о том, как поймать преступника, который прибегает к волшебству, разбираясь с врагами. Он записывает их имена в некую тетрадку, и из-за этого они умирают. Да, там

представлены разные, порой изощренные методы убийства, но это формирует острую детективную историю. Это аниме о поимке хитроумного преступника, о победе добрых сил и о том, что игра в бога ничем хорошим для ее инициатора не заканчивается. К сожалению, все это вырывается из контекста. Но ведь мы не читаем «Преступление и наказание» как пособие по убийству старушек. Так и Достоевского можно запретить.

Вообще японские исследователи замечают, что в современных манге и аниме персонаж, его характер, его стиль становятся важнее сюжетных перипетий. Это объясняет огромное количество фанфиков – любительских повествований с отдельными героями, где с ними может происходить все что угодно. Часто герои очень популярны еще потому, что они точно попадают в подростковую аудиторию: не так много книжной продукции непосредственно для подростков. Манга и аниме заполняют эту нишу.

Взять суперпопулярного Наруто – это очень актуальный герой, и хотя на поверхности в аниме мы имеем дело с древней эпохой, там все очень современно. Сама история о Наруто основана на сюжете сказания о доблестном Дзираяя. Это целая серия рассказов, создававшихся разными авторами и популярных в эпоху Эдо. Главным героем серии является Дзираяя, ниндзя, владеющий жабьей магией. Он встречает девушку,

которая владеет магией улиток, и вместе они борются с противником, способным превращаться в большого змея. Главные герои «Наруто» – Наруто, Сакура, Саске – повторяют путь этих легендарных ниндзя. Персонажи вроде японцы, у них японские имена, но выглядят они как европейцы. Так что подросткам очень легко ассоциировать себя с этими персонажами, узнавать себя в них. Тот же Наруто не лучший ученик в школе, все вокруг постоянно его ругают, называют ленивым и нерадивым, а ему хочется веселиться, но при этом он борется за свою мечту стать великим ниндзя. Такой Иванушка-дурачок, который между делом добивается успеха. Очень понятный и свой.

**А как в вашей жизни появилась манга? Что было сначала – «специальность востоковедение» или увлечение комиксами?**

С мангой я познакомилась на последнем курсе университета, когда училась на культуролога, это моя первая специальность, а вторая уже японовед. Просто в книжном магазине увидела «Ранму» и «Принцессу Аи» – первые публикации, другой манги тогда просто не было. Это было чем-то очень новым и необычным. В той же манге «Ранма» необычным был сам этот сюжет про мальчика-девочку, много забавных милых персонажей: смотришь-читаешь и вдруг



какие-то поросята появляются. Сам стиль черно-белый, смешные рожицы, символы – сразу возникает ощущение, что текст живет на разных уровнях. В общем, я тут же решила писать дипломную работу на тему манги как феномена японской массовой культуры. Уже на втором высшем я занималась творчеством японского писателя Эдогавы Рампо и адаптацией его текстов в манге. Русскоязычной литературы о манге тогда практически не было – так я поняла, что придется учить японский.

**Насколько институализирован научный интерес к комиксам? Где в мире их изучают основательно? Расскажите о том, что делает манга в ВШЭ, и о своих проектах «Мангалекторий» и «Мир комиксов».**

Расскажу о Киото и о тех местах, где сама бывала не раз. В Японии есть отдельные факультеты, посвященные манге. В частности, в университете Сэйка в городе Киото есть факультет манги, он так и называется *manga faculty*, где изучают и теорию, и практику японских комиксов, где можно стать и создателем, и исследователем манги. У них есть анимационное отделение, есть отделение карикатуры. Довольно много иностранцев, русские тоже там учатся. Киото вообще один из центров манги, где находится один из крупнейших музеев страны с огромной

коллекцией японского комикса. Там можно полистать газеты начала XX века, в которых публиковались первые приложения с мангой, есть редкие экземпляры протокомиксов эпохи Эдо, пара томов манги Хокусая, но это уже национальное достояние, и их вы сможете посмотреть только вместе с библиотекарем.

Конечно, в России в таком объеме комиксы вообще и японские в частности не изучают. Помню, когда в 2009 году я писала свою работу, старалась как-то обходить слово «манга», потому что оно не было так популярно, как сегодня, его не все знали, и приходилось писать просто «японский комикс». Сегодня ситуация изменилась, слово «манга» многим в нашей стране знакомо, а с 2016 года у нас есть целая конференция, посвященная манге. Сначала конференция проходила в Российской государственной библиотеке для молодежи и называлась «Изотекст», а с 2020 года я начала проводить конференцию в Высшей школе экономики на базе Института классического Востока и античности, теперь она называется «Мир комиксов». В нынешнем году мы провели конференцию уже в восьмой раз. У нас широкий разброс тем и большая география: французские исследователи «Приключений Тинтина», китайские исследователи комиксов маньхуа и протокомиксов лянхуа, а на седьмой конференции мы, например, слушали доклады об индийских комиксах

и о комиксных элементах в мезоамериканском искусстве.

С 2021 года я веду свой курс, посвященный комиксам и анимации Японии, в Высшей школе экономики для студентов-японистов в рамках дисциплины «Визуальная культура Японии». Мы обсуждаем историю развития этих жанров, ключевые концепции японских теоретиков, пишущих о манге и аниме, занимаемся грамматикой манги, ее графико-символическим языком, а также переводом. Еще я веду курсы в рамках дисциплин-майноров – это поточные курсы, которые читаются для студентов разных факультетов, не только для японистов. Я говорю о майноре «Изобразительное искусство и каллиграфия Дальнего Востока и Юго-Восточной Азии», он включает курсы по культурам Китая, Кореи, Вьетнама, Японии. А сейчас мы с коллегой готовим новый курс под названием “Cool Japan” («Крутая Япония»), в котором расскажем о восприятии японской культуры – аниме, манги, кино, театра – на Западе.

С 2011 года я стала сотрудничать с командой сайта «Мангавест», который был создан для анонсов новинок и рецензий на вышедшие комиксы. В 2012 году они помогли мне запустить собственный веб-проект «Мангалекторий», посвященный исследованиям манги. На «Мангалектории» мы публикуем информацию о конкурсах манги, которые предлагают зарубежным художникам, рабо-

тающим в технике манги, хорошие денежные призы и возможность выиграть поездку в Японию. Русские ребята, действительно, участвуют и побеждают. Есть много интересных работ, скажем, немая манга (манга без слов) «Первый» про Юрия Гагарина художника Amito Arai и сценариста Михаила Ищенко.

**Почему комиксы в России не так популярны, как в Японии или в Америке? В России сегодня есть сильные авторы комиксов, графических романов, адаптаций? Расскажите о тех, кого нужно знать.**

В России нет своей традиции комикса. Был лубок, всем известен «русский комикс» «Как мыши kota хоронили». В СССР тоже была традиция советской иллюстрации, но тогда комиксы считались упрощением, чем-то несерьезным. Рассказывать что-то визуальными средствами значило снижать интеллектуальный градус истории. Лубок и советская иллюстрация не вылились в живую традицию, остались герметичными историями. И сегодня русские художники, занимающиеся комиксами, подражают либо японцам, либо американцам, либо французской стилистике *bandes dessinées*.

Конечно, у нас есть хорошие комиксисты. Я больше слежу за теми, кто рисует мангу, но есть и самобытные авторы. Сейчас все

обсуждают комикс «Сурвило» Ольги Лаврентьевой. Это графический биографический роман, в котором автор рассказывает историю жизни своей бабушки Валентины Викентьевны Сурвило, прошедшей через страшные годы репрессий и блокаду Ленинграда. В 2020 году художница Наталья Акимова выпустила комикс «Цветок. История, случившаяся во время одной пандемии» – графический роман о пандемии ковида, самоизоляции и любви. Все действие происходит в спальне: молодой человек заболевает, его увозят на скорой, а девушка остается и превращается в цветок.

На создании и продвижении русских супергеройских комиксов специализируется издательский дом “Bubble Comics”. Их самый успешный проект – кинокомикс про майора Грома. Это супергерой, но он не имеет суперспособностей. Майор МВД Игорь Гром – это больше литературный типаж, замешанный на традициях советской литературы, такой модернизированный дядя Степа.

Если говорить о русской манге, то здесь самый известный комикс – это манга «Тагар», созданная сценаристкой Анной Сергеевой и художницей Мариной Приваловой. Вышли уже четыре тома, готовится пятый, и это много для русского комикса. У нас нет сквозных героев вроде Тинтина или Супермена, нет журнальных публикаций комиксов. В этом наше главное отличие от

Японии, где комиксы издаются огромными журнальными тиражами, и потом только, если они станут популярны, издаются книжкой. У нас сразу выходят книги, и, как правило, на одном томе все заканчивается. «Тагар» – редкий пример успешной много-томной манги.

**Если случайного прохожего в России спросить, кого из японских аниматоров он знает, ответ, наверное, будет один: Миядзаки. А в самой Японии Миядзаки считается «главным аниматором»? И если я попрошу вас назвать самого популярного аниматора в современной Японии, кто это будет? А еще самого модного и «самого японского» – прямо дистиллированного японца от аниме, со всеми соответствующими крайностями.**

Несмотря на то, что Хаяо Миядзаки объявил об уходе из анимации, все равно он не прекратил работать, продолжает снимать. Недавно в японских кинотеатрах появился постер его нового фильма. Постер необычный, не очень понятно, что там изображено, какая-то картинка-перевертыш, неизвестно даже название ленты, но игра уже началась: теперь все ждут, что же выйдет на экраны. А в конце 2022 года открылся новый парк развлечений, посвященный анимационной

студии “Ghibli”, локации которого были созданы по мотивам работ Хаяо Миядзаки. Все знают парк “Ghibli” в городе Митака близ Токио. И вот в природном парке префектуры Айти открыли новый, где должно быть пять локаций, дублирующих ландшафты и панорамы мультфильмов «Ходячий замок», «Мой сосед Тоторо», «Принцесса Мононоке», «Унесенные призраками» и «Ведьмина служба доставки». Но открыты пока только три зоны: «Холмы юности» по аниме «Шепот сердца», музей под названием «Большой склад Ghibli» и еще одна локация – домик из «Тоторо». Посетить их все не так просто, потому что билеты продаются только один раз в месяц по принципу лотереи, и сайт в обозначенные часы обрушивается моментально, причем билеты покупаются за несколько месяцев. Я смогла купить билет только в Большой склад, в остальные зоны пока не попала. Сам природный парк с холмами и реками «из аниме Миядзаки», домики, в которых воссозданы предметы из мультфильмов, где можно попробовать еду аниме-героев, – все это производит впечатление. Да, для Японии Миядзаки – без преувеличения один из столпов современной культуры. Но если говорить о модном режиссере, то «новым Миядзаки» считается Макото Синкай, автор аниме 2016 года «Твое имя» и «Судзумэ, закрывающая двери», премьера которого состоялась в прошлом году. Чем-то этот ре-

жиссер действительно похож на Миядзаки: в его фильмах важен природный фон, важен пейзаж, природа у него фактически выступает как персонаж. Но при этом у него сильна социальная, актуальная повестка, в частности отсылки к японской трагедии 2011 года, страшному землетрясению, которое унесло жизни десятков тысяч человек.

«Самым японским» я бы назвала Юаса Масааки. Интересный режиссер. Его отличительная особенность в том, что он постоянно меняет свой стиль, все время экспериментирует с нарративом. У него есть и сериалы, и полнометражная анимация, он цитатный, очень смелый. В свое время меня поразил его сериал “Kemonozume” («Когти зверя», 2006). Там и необычная графика, и в меру безумный сюжет: главный герой влюбляется в девушку, но потом она убивает его отца, потому что, оказывается, она монстр. В 2022 году в России была премьера его фильма «Ину-О: Рождение легенды». Там прослеживается сюжет о кланах Тайра и Минамото: о войне между крупными самурайскими кланами – войне, положившей конец спокойной эпохе Хэйан и открывшей дорогу самурайским эпохам Камакура, Муромати, Эдо. То есть в этом аниме все вроде бы начинается с Древней Японии, но постепенно традиционная японская стилистика преобразуется в современный мюзикл, оказывается, что главный герой – певец и музыкант, с подтанцовкой и группой под-

держки. Получается сложное повествование на стыке самых разных стилей. Вот это смешение нарративов вполне ожидаемо для японского зрителя, а европеец, который

пришел было посмотреть фильм про самураев, обязательно спросит: а что, так можно было?

---

**Для цитирования:** Магера, Ю.А., Максимова, Е.С. «А на месте Люцифера во льдах Дантова ада автор манги рисует огромного сома» // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2023. Т. 8. № 2. С. 7–20. DOI: 10.18522/2415-8852-2023-2-7-20

**For citation:** Magera, J., Maksimova, E. “On the ice of Dante’s hell the author of manga draws a huge catfish instead of Lucifer”. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 8 (2), 7–20 . DOI: 10.18522/2415-8852-2023-2-7-20

Julia Magera is a scholar in the field of Japanese culture studies, a researcher at the Institute for Oriental and Classical Studies, the organizer of the international conference “The World of Comics”, the editor-in-chief of the website “Mangalectory”.

In this issue of P&I dedicated to comics culture, Julia Magera talks about tanuki werewolves and Mickey Mouse, the city of Neo-Tokyo and “munyashki”, about the manga faculty in Kyoto and the course “Cool Japan” at the HSE. Interview by Ekaterina Maksimova.

