

Министерство культуры Российской Федерации
Российская государственная библиотека для молодёжи

ИЗОТЕКСТ

Сборник материалов
III Конференции исследователей
рисованных историй

4 апреля 2018

МОСКВА
2018

Составители — А. Кунин, Ю. Магера.
Оформление и дизайн обложки — Н. Писарев.

Все материалы сборника опубликованы в авторской редакции.

Изотекст: Сборник материалов III Конференции исследователей рисованных историй 4 апреля 2018 г. / Рос.гос. б-ка для молодежи; Сост. А.И. Кунин, Ю.А. Магера. — М.: Рос.гос. б-ка для молодёжи, 2018. — 200 с.

ISBN 978-5-9909991-5-2

В сборник вошли материалы выступлений Третьей 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 4 апреля 2018 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 978-5-9909991-5-2

© Российская государственная библиотека для молодежи, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

А. Кунин. Вместо предисловия	4
------------------------------	---

Комиксы и рисованные истории

И. Антанасиевич. Сатирическое изображение русской эмиграции в югославском комиксе 1930-х гг.	5
Т. Прокупек. Индустрия чешских комиксов сегодня	13
М. Заславский. Ульяновские журналы комиксов «Серёжка» и «Арбуз» (1994–1999): Материалы к публикации полного электронного архива журналов на «Комиксолёте»	21
А. Лундгрэн. Введение в современный шведский комикс	37
М. Заславский. Обзор основных достижений Уилла Айснера в области комиксов и графических романов	44

Манга

Е. Рябова. Основоположник жанра «ёкай манги» — Мидзуки Сигэру	93
Ю. Магера. Элементы кайдана (японской литературы ужасов) в манге	115
Ю. Тарасюк. Исторические персоналии и деятели культуры в манге для девочек и женщин	131

Смежные темы

И. Бобылев. Приключения филактера: Выразительные средства комикса в российской авторской анимации	146
А. Завьялова. Роль элементов оформления в современном комиксе	167
Т. Киселева. PSA Comics — американский опыт социальной рекламы в комиксах	178

Общий список докладов	191
Summary	193

Вместо предисловия

Третья Конференция исследователей рисованных историй «Изотекст» состоялась 4 апреля 2018 года в Российской государственной библиотеке для молодежи в рамках Международного фестиваля «КомМиссия».

В конференции приняли участие специалисты из России, Чехии, Швеции, Финляндии, Сербии и Бельгии. Всего в однодневной программе конференции было представлено 14 докладов.

С полной информацией об этой и предыдущих сессиях конференции можно ознакомиться онлайн на сайте Центра рисованных историй и изображений РГБМ, штаб-квартиры проекта (izotext.rgub.ru/izotext). Там же представлены ссылки на электронные версии сборников конференции прошлых лет и видеозаписи выступлений 2017 и 2018 гг.

Задача нашей конференции остается прежней, с одной стороны – быть трибуной для иностранных ученых и практиков (комиксисты, издатели, библиотекари и т.п.), чтобы они могли рассказать о различных аспектах развития культуры рисованных историй в своих странах; а с другой – своего рода срезом актуальных тенденций и настроений в системе исследования девятого искусства в среде отечественных специалистов.

В настоящий сборник вошли отдельные материалы, специально подготовленные нашими спикерами. Первые два блока статей – материалы исторического и литературоведческого характера. Один из них выделен тематически и посвящен манге. В третий, заключительный блок сгруппированы статьи теоретического и междисциплинарного характера.

Надеемся, что это издание в очередной раз послужит стимулом для молодых отечественных исследователей к новым изысканиям в области девятого искусства, а также почвой для научных дискуссий.

Александр Кунин

Ирина Антанасиевич

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

Сатирическое изображение русской эмиграции в югославском комиксе 1930-х гг.

Аннотация: В статье описывается феномен возникновения в Королевстве Югославия комикса о русских эмигрантах, которые составили некий культурологический тип, интересный и для исследователей комикса, и для социологов и культурологов, и для нарратологов. Поскольку нам кажется интересной возможность рассмотреть комикс как некий текст, объединенный системой специфичных для эмиграции вообще и для белградской эмиграции в частности, культурных маркеров/кодов, то это поможет нам понять тот текст повседневности, который сложился не только в среде русской эмиграции первой волны, но и страны их принимающей. И не просто сложился, но и стал подвергаться высокой степени мифологизации, создавая свои типологические модели.

Ключевые слова: *русская эмиграция, комикс 30-х годов, Королевство Югославия, типология образа, поэтика комикса.*

О русских художниках комикса в эмиграции написано в последние годы немало: это русские авторы, зачинатели комикса в Югославии [Антанасиевич, 2014], русские художники в Болгарии [Стайков, 2013], одностраничные комиксы в русской эмигрантской печати (комиксы Михаила Дризо в «Иллюстрированной России» [Лободенко, 2014]

и «Новом времени», комиксы Николая Тищенко в сатирическом журнале «Бух!» [Антанасиевич, 2014]. Начинают появляться новые имена, крупица по крупице воссоздается история комикса в эмиграции.

Но пока мало исследуются сами комиксы, на возникновение которых повлияли события русской революции и эмиграции. Более или менее подробно мы знаем об истории создания первого комикса из серий приключений Тинтина (*Les Aventures de Tintin, reporter du Petit «Vingtieme», au pays des Soviets*) Эрже, но, к сожалению, контекст комикса анализируется мало, а чаще всего говорится о нем лишь как об очень неудачной графической попытке автора показать ужасы большевистской России.

На самом деле, изучение подобных произведений может быть весьма интересно с культурологической точки зрения, поскольку представляет собой не только отдельный эпизод в развитии комикса, но и феномен, который можно рассмотреть как фрагмент определенного текста, созданного страной, принимающей русских беженцев. Революционные события в России и последующее за ними появление в Европе большого количества русских эмигрантов были событиями уникальными и породили множество социальных феноменов в рецепции событий, которые необходимо учитывать. Русский мир, столкнувшийся с иной культурологической моделью и находившийся в процессе бытовой межкультурной трансформации, т.е. в процессе всегда довольно болезненном, связанном с интеграцией в чуждую культурную среду и выработкой новых маркеров идентичности, нелегко привыкал к новому положению дел. Но и принимающие их страны также проходили через процесс адаптации к русской эмиграции. На Балканах он был особенно болезненным, поскольку в чем-то нарушал или разрушал бытовавшие веками представления о России и русских. Отсюда возникало иногда неприятие некоторых сторон жизни русской эмиграции, в которых также винили русскую революцию, испортившую «настоящих русских». А непонимание приводило к появлению сатирических ма-

териалов. Серия газетных фельетонов и очерков сатирического характера породила в Королевстве Югославия особый культурологический тип, так называемого «Сережу».

Истории о русском эмигранте полковнике Сереже, его жене Ниночке и их друге Арсении (Арсе), которые начали выходить в 1933 году (сначала как радиопередачи на «Радио Белград»), быстро стали популярными, а ее герои стали активно использоваться в прессе: в газетных статьях и радиодрамах. Выходили брошюры, которые весьма охотно покупали в киосках. В театральных представлениях часто ставились скетчи, где использовался образ Сережи (его интерпретировали многие актеры, но чаще всего Власта Антонович).

Используя эту популярность, белградская газета «Время» запустила в 1936 году серию фельетонов о Сереже, а на пике популярности сделала Сережу кolumnистом — т.е. воспользовалась его образом, чтобы, прикрываясь им, давать сатирическую оценку актуальных событий.

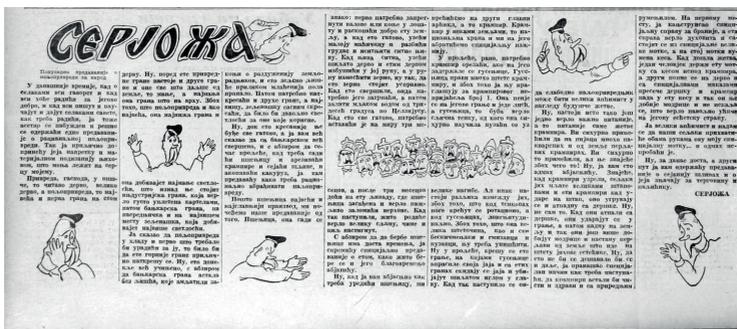


Рис. 1. Газета «Время»

Образ Сережи, который развивался как редакционный проект, выходил за рамки обычной карикатуры: иное визуальное решение образа, иной подход к типологии и пр. А с 1937 года в газете «Время» появляется и ленточный комикс-стрип, выпуск которого редакция предваряет «интервью» с Сережей.



Рис. 2. Интервью с Сережей — «Время», 16 апреля 1937

Комикс-стрип представлял собой серию коротких скетчей, которые выходили нерегулярно, но достаточно часто в период с апреля 1937 по май 1938 годов. Авторами комикса были разные художники. Уточнить их имена пока не представляется возможным: сохранилось несколько эпизодов, подписанных известным сербским комиксистом, участником «белградского круга» художников Джукой Янковичем, но его участие в данном проекте скорее исключение.

Именно в образе Сережи показаны все те культурологические различия, которые создавали определенные тренды и давали определенные толкования, иногда негативные. Часть русской эмиграции воспринимала образ Сережи весьма неоднозначно [3].

Хотя анализируя комиксы и глядя на их сюжеты ныне, нужно сказать, что они представляли собой, прежде всего, те моменты культурологических различий, которые были сербам чужды. Это и обычаи масленичные, рождественские и пасхальные, это и ресторанная жизнь, это и иные отношения в семье. Местное население уязвляла гордость



Рис. 3. Комикс «Сергея» — «Время», 17 мая 1937

эмигрантов, которые, защищаясь от действительности, иногда слишком агрессивно вспоминали красоты прошлого, вздыхая, что оказались в такой сельской провинциальной Европе.

Как известно, при столкновении с чужой культурой у человека неизбежно возникает так называемый «когнитивный диссонанс». Чтобы диссонанс устранить, человек изменяет свое поведение, т.е. стремится соответствовать своему окружению. Если это не удастся по каким-либо причинам, то возникает так называемый «культурный шок» — чувство физического и эмоционального дискомфорта. Королевство сербов, хорватов и словенцев, а потом и Королевство Югославия многое сделали для того, чтобы русские беженцы чувствовали себя в стране не чужими.

«Для русских эмигрантов были созданы особые отступления в рамках действующего тогда законодательства: с 1921 года в Королевстве действовал закон, по которому запрещалось предоставлять работу иностранцу, если по этой специальности имелись свои кандидаты» [4, с. 118]. Но уже в 1922 году министерский совет принял решение о том, что все русские беженцы уравниваются в правах по зарплате со своими югославянскими коллегами. Ситуация, правда, немного ухудшилась после убийства в Марселе короля Александра Первого Карагеоргиевича. В письме В.Н. Штрандмана от 1 сентября 1936 года принцу-регенту Павлу говорилось: «Министерство внутренних дел отказывается принимать эмигрантов в югославское подданство,

что лишает их права искать заработок даже на иностранных предприятиях, которым предлагается оказывать строгое предпочтение национальным рабочим...» [5, с. 410], новцелом в Югославии русские беженцы чувствуют поддержку, как властей, так и населения. Это очень важно, поскольку процесс бытовой межкультурной трансформации — процесс всегда довольно болезненный, связанный с интеграцией в чуждую культурную среду и выработкой новых маркеров идентичности. Интеграция русских беженцев в Югославии была не такой острой: разница же культурологическая, конечно, существовала, и более того — была больше, чем казалось на первый взгляд, но она не создавала острого дискомфорта, позволяя русским формировать свои общины и жить в рамках привычного поля самоидентификации: «В Белграде можно не только свободно обходиться русским языком, но и иметь полную возможность жить в атмосфере «русскости». Нет государственного учреждения, в котором не служили бы на различных должностях русские» [6, с. 12].

Ситуации, которые обыгрывает комикс, нас ныне смешат и даже умиляют, заставляя осознавать образ Сережи как феномен, описывающий те явления, которые вместе с русскими беженцами вошли в страну, став частью ее жизни.

Сережа — это блины, салат Оливье, привычка пить чай (которая до сих пор воспринимается на Балканах как особая русская прихоть), домашние животные в городской квартире, т.е. живущие с хозяевами в одном помещении (что на Балканах было немыслимо), привычка целовать дамам руки и подавать верхнюю одежду, а также иные семейные отношения (помощь жене и пр.) — все это было в Сереже. Все это изумляло и смешило непривычную к этому балканскую публику.

Но самое главное, на что мы обращаем внимание сейчас — это то, что смешной русский человек Сережа — бывший полковник, ныне муж Ниночки, прежде всего человек, который никак не может понять, что возвращение в Россию

невозможно. В этом его трагедия. И эта трагедия наивного, несмотря на ум и опыт, человека, делает образ таким живым. В комиксах, как в романе Вольтера «Простодушный», сарказм мешается с лирикой, а Сережа воспринимается как смешной, наивный и страдающий человек.

Простодушие Сережи, его наивность, его вера в людей и составляет половину сюжетов, делая их не только смешными, но и часто пронзительно по-чеховски щемящими. Как, например, смешная история, которая рассказывает о Сереже, купившем на последние деньги поросенка на Рождество (чтобы все было как когда-то, как в матушке России) и нанявшем первого подвернувшегося цыгана, чтобы тот принес поросенка ему домой. Конечно, полковника Сережу не интересуют документы цыгана. Ему достаточно того, что он берет с него честное слово, что тот доставит поросенка по адресу. Дав честное цыганское слово, цыган исчезает с поросенком навсегда и бедняга Сережа идет в полицию. Самое, наверное, трогательное в этой, в целом смешной, истории: Сережа идет не для того, чтобы пожаловаться на кражу. Он идет, переживая, что цыган ему не принес поросенка, потому что с цыганом что-то произошло, может ему стало плохо, может он заболел... И никак не может понять хохочущих полицейских, повторяя: «Он мне дал честное слово, он честный человек, мы должны ему помочь... Он дал честное слово» [8, с. 8].

Эта простодушность Сережи показана утрировано, с сатирической остротой, но она беззлобна, и, в общем, делает этот персонаж симпатичной и трогательной личностью. Недаром именно образ Сережи — наивного и честного человека, не понимающего лжи и обмана, используется в сатирических очерках, чтобы острее показать недостатки общественных явлений, слабости общественных структур.

Интересно понаблюдать и за развитием образа, который начинался как сатира на русскую эмиграцию, но со временем стал тем оселком, на котором проверялось собственно само югославское общество.

Как мы видим, исследования истории югославского комикса преподносят сюрприз за сюрпризом, поскольку появление русского эмигранта в качестве героя комикса — явление редкое и тем интереснее исследовать подобный феномен, поскольку он дает возможность дополнить общую картину культурной рецепции русской эмиграции в Европе вообще и в Югославии в частности.

Список литературы:

1. Антанасиевич И. Русский комикс Королевства Югославия. Нови Сад, Komiko, 2014.
2. Лободенко Е. МАД, Линский и другие: Русская карикатура во Франции в период между двумя мировыми войнами // Крещатик: журнал. - 2014. - № 3 (65). <http://magazines.russ.ru/kreschatik/2014/3/44l.html> (дата обращения 30.06.2018).
3. Маевский В. Русские в Югославии. Взаимоотношения России и Сербии. Нью-Йорк. Т. 2. 1966. С. 70-72.
4. Миленковић Т. Руски инжењери у Југославији 1919-1941. Београд, 1997.
5. Переписка бывших царских дипломатов 1934-1940. Сб. документов. М.: в 2-х кн. Кн. 1. 1934 -1937.
6. Роцин Н. Русские в Югославии. По чужим краям. Париж: Иллюстрированная Россия, 1932.
7. Стайков А. Кратка история на българския комикс. Кибя, София. 2013.
8. Kostic T. Serjoza (Костич Т. Сережа). Beograd: Radio Beograd, 1936.

Томаш Прокупек

Центр изучения комикса при Институте чешской литературы АН ЧР, философский факультет Университета Палацкого в Оломоуце

Индустрия чешских комиксов сегодня

Перевод с чешского
Смирновой Александры, Федорищевой Марии

Аннотация: *В настоящее время индустрия чешского комикса активно развивается, несмотря на отставание в этой сфере, возникшее из-за прерывания традиции. Однако на чешском рынке отечественный комикс сильно уступает переводному, в первую очередь англо-американскому, и лишь единицы художников могут обеспечивать себя за счёт рисования комиксов. Благодаря же тому, что комикс в Чехии преодолел ряд окружавших его предрассудков, стало возможным и его проникновение в академическую среду.*

Ключевые слова: *чешский комикс, история чешского комикса, рынок чешского комикса, манга, супергеройский комикс, положение чешского комикса в современной культуре, издание комиксов в Чехии, создание комикса.*

Подобно другим государствам бывшего советского блока Чехия пытается наверстать отставание в сфере комиксов, возникшее в коммунистический период истории страны. Ввиду этого российскому читателю может показаться интересным ряд параллелей между российской и чешской ситуацией в этой области, какие существуют до сих пор.

Краткий исторический экскурс

История чешского комикса начинается с середины XIX века, когда впервые появились чешскоязычные юмористические и сатирические журналы, ранее запрещенные цензурой Австрийской империи, в которую входили чешские земли. Заметное оживление в сфере комиксов наблюдается после 1918 года, когда возникла независимая Чехословакия, однако дальнейшее непрерывное развитие нарушили сначала нацистская оккупация (1939-1945), а затем — коммунистический режим (1948-1989). Если целью немецких оккупантов было уничтожение чешской культуры в целом, то при коммунистах комикс считали упаднической формой, импортированной с империалистического Запада. После падения коммунизма в Чехословакии комикс пережил кратковременный бум, но он по ряду причин вскоре сошел на нет (недостаточный опыт отечественных мастеров, экономические преобразования, обвал сети дистрибуции, распад Чехословакии...), так что вторая половина 90-х ознаменовалась стагнацией в этой сфере. Очередное оживление, которое продолжается до сих пор, началось в 2000 году. К настоящему времени удалось, по крайней мере в глазах молодого поколения, избавиться комикс от большей части прежде окружавших его предрассудков, однако его более активному развитию, кроме прерванной традиции, препятствует ограниченность чешскоязычной аудитории, составляющей 10 миллионов человек (правда, к ним можно прибавить еще 5 миллионов словаков, которые без труда понимают чешский).

Чешский рынок комиксов в наши дни

В настоящее время ежегодно выходит около 200 комиксов на чешском языке. Примерно 80% из них являются переводными. Эти публикации имеют разный формат, чаще всего B5, объем составляет от 64 до чуть более 100 страниц, а цена колеблется от 10 до 20 евро (средняя зарплата в Чешской Республике — около 1200 евро). Поскольку из-

дательства не обязаны указывать тираж, можно лишь приблизительно оценить количество мейнстримовых комиксов цифрой порядка 2000 экземпляров. Граница рентабельности колеблется в диапазоне от 1000 до 1500 экземпляров и зависит от оформления издания, а также от того, заплатил ли издатель только за лицензию и перевод или выплатил — по логике вещей, более высокий — гонорар чешским авторам.

Наибольшим успехом у чешских читателей сейчас пользуется англо-американский переводной комикс. До падения коммунизма он был фактически недоступен в чешской среде; постепенное его продвижение началось приблизительно только с 2000 года. В настоящее время он занимает лидирующую позицию на чешском рынке, где его доля составляет около 60% всех издаваемых комиксов. При этом обычно речь идет о ТРВ (trade paperbacks, т.е. подборки из нескольких первоначально отдельных книжек), тогда как серий, которым удалось бы составить конкуренцию журналам на прилавках газетных киосков, выходит совсем мало. На популярность англо-американского комикса несомненно влияет волна коммерчески успешных фильмов о супергероях, которые собирают полные кинозалы во всем мире, а также выпускаемые на многих языках американскими издательствами Marvel и DC сборники комиксов: благодаря одновременной международной печати они с финансовой точки зрения легкодоступны. Изредка на чешском рынке появляются и переводы альтернативных американских комиксов (Арт Шпигельман, Чарльз Бернс, Дэниель Клоуз и др.). В последнее время стали оперативно выходить публикации, предназначенные для читателей младшего возраста; первым таким успешным проектом, который проложил дорогу последующим, была серия «Хильда» Люка Пирсона.

Японский (и корейский) переводной комикс, по сравнению с комиксами из большинства соседних стран Европы, начал распространяться в Чехии с запозданием — только после 2010 года. У него большая фанбаза, часть которой уже привыкла читать мангу (и манхву) в изданиях на английском

языке или в формате сканлейта (любительские переводы в Сети). На данный момент азиатские комиксы составляют около 20% чешского рынка; в ближайшие годы их число, по всей вероятности, возрастет. Пока издаются только серии, уже завоевавшие мировую популярность. Единственная попытка выпустить мангу, претендующую на большее в художественном отношении, закончилась неудачей.

Западноевропейский (в первую очередь французский и бельгийский) переводной комикс был в определенной мере доступен в Чехии и до падения коммунизма («Астерикс», «Пиф»). Еще в начале 90-х он оказал значительное влияние также на чешских авторов, но затем стал быстро сдавать позиции. На сегодняшний день на его долю приходится приблизительно 5% чешского рынка, и долгое время казалось, что он не сможет конкурировать с англо-американской продукцией. Одна из причин такого положения состояла в том, что классические европейские альбомы формата А4 объемом в 40 страниц на чешском языке по ряду экономических причин издавались только в мягком переплете и для них с трудом находилось место на полках книжных магазинов. Постепенное увеличение количества западноевропейской переводной продукции наряду с оживлением отечественного рынка связано с изданием так называемых «интегралов», нескольких первоначальных альбомов под одной твердой обложкой. В настоящее время Чехия наверстывает самые крупные упущения прошлых лет. Так, например, вышли переводы «Барбареллы» и основных комиксов Мёбиуса. Но увеличения объема поставок новейшей западноевропейской продукции или появления более экспериментальных произведений чешским читателям еще придется немного подождать.

На долю комиксов чешских (и словацких) авторов приходится около 15% процентов рынка. При этом следует отметить, что в Чехии издаются и некоторые словаки, так как словацкого рынка комиксов фактически не существует, а языки двух стран очень схожи. Впрочем, людей, живущих в Чехии за счет создания комиксов, можно пересчитать по

пальцам одной руки. Большинство авторов зарабатывает в сфере рекламы или видеоигр, и свое творчество в области комиксов они вынуждены финансировать из этих источников. Поэтому среди создателей комиксов преобладают молодые люди в возрасте около 20 лет. С годами авторы, сталкивающиеся с практическими жизненными проблемами, постепенно выбывают. Полновесные истории оказываются способны довести до конца лишь самые упорные.

Среди опубликованных комиксов отечественных авторов наиболее интересны, прежде всего, авторские графические романы или альбомы комиксов, создатели которых рассказывают свои личные истории или пускаются в дебри фантастики (довольно распространено и переплетение этих двух сфер). Все популярнее становятся пространные повествования, основанные на конкретных исторических событиях: некоторые из них, ставят перед собой дидактико-описательные цели, другие же претендуют на большее, пытаясь представить историю пластичнее и затронуть проблемы, разрешение которых актуально и сегодня. Достаточно яркий сегмент представляют собой также издания сборников классики. При этом постепенно улучшается их редакторская обработка, так что в наши дни уже стало обычным наличие в книге послесловия, в котором данная серия или автор вписываются в более широкий контекст. Вновь и вновь повторяются попытки продвинуть отечественные серии комиксов в мягкой обложке. Недавно, например, в течение двух лет выходила (не особенно креативная) серия о супергерое по имени Чудо. Более жизнеспособной пока выглядит серия комиксов о приключениях популярного ютуб-блогера Йирки.

Хотя в период коммунизма комикс воспринимался, прежде всего, как чтение для детей, в наши дни чешские комиксы, предназначенные для маленьких читателей, не особенно успешны. Отдельные публикации комиксов в большинстве случаев представляют собой собранные вместе серии из детских журналов, новые проекты возникают довольно редко. Единственным же периодическим

изданием, выходящим в течение продолжительного времени, в котором публикуются исключительно комиксы для детей, является журнал «Четырехлистник» (чеш. Čtyřlístek). В 1969 году он отпраздновал пятидесятилетие своего существования и своей популярностью он обязан, прежде всего, давней традиции.

Контекст индустрии комиксов

В Чешской Республике в данный момент существует несколько издательств, специализирующихся на комиксах (из них два средних и порядка пяти небольших); все вместе они охватывают приблизительно 35% рынка. Для большинства их владельцев источником средств к существованию отчасти является иная деятельность, так как эксплуатация издательств не приносит им достаточных доходов. Оставшаяся часть продукции комиксов покрывают универсальные книжные издательства (включая крупные).

Первые фестивали комиксов на территории Чехии прошли в начале 90-х годов, непрерывная традиция их проведения продолжается с 2000 года. Два самых больших фестиваля по понятным причинам проходят в столице, то есть в Праге (весной – мейнстримовый, осенью – ориентированный на альтернативный комикс). Количество их посетителей обычно колеблется в пределах нескольких сотен. Менее масштабные мероприятия проводятся в некоторых других городах. Любители манги (и аниме) устраивают отдельные фестивали, которые иногда посещают до нескольких тысяч человек.

Для развития чешского комикса, безусловно, весьма важны премии. За продукцию уходящего года вручается, с одной стороны, премия Muriel, за которой стоит специализированное жюри, а с другой – премия Fabula gasa, которая присуждается по результатам голосования читателей. Помимо этого, каждые два года проходит конкурс CS.KOMIKS, участниками которого могут быть чешские и словацкие

студенты, а главным призом на нем является поездка на крупнейший в Европе фестиваль комиксов во французском городе Ангулем. Другие конкурсы из года в год объявляют, например, Польский культурный центр и некоторые некоммерческие организации.

Свидетельством вхождения комикса в нормальный культурный процесс является тот факт, что он постепенно попадает в галереи, первоначально служившие «высокому» искусству. Так, в 2002 году прошла первая крупная выставка, посвященная отношению комикса к изобразительному искусству, через десять лет — первая масштабная выставка об истории отечественного комикса, в 2014 году — первая большая авторская выставка создателя комиксов Кайи Саудека, именуемого иногда «королем чешского комикса», а два года спустя первая общественная организация, занимающаяся коллекционированием и коллекциями, приступила к работе по собиранию отечественных комиксов (в первую очередь, оригиналов).

Позитивные изменения в восприятии комикса сказались и на подходе университетов. До 2000 года заниматься комиксами в художественных училищах было фактически невысказано, сейчас же в двух старейших и наиболее традиционных из них (в Академии изобразительных искусств и Декоративно-прикладном институте в Праге) стало возможно изучать комикс хотя бы в рамках других специальностей (живопись, иллюстрация, графика). На возникшем недавно факультете дизайна и искусств в г. Пльзень уже даже существует студия, специализирующаяся непосредственно на комиксах. Что же касается написания сценариев для комиксов, то этим можно заниматься в рамках курса по выбору, например, в Киноакадемии изящных искусств в Праге.

В академической среде уже успело прижиться и серьезное научное изучение комикса — благодаря довольно щедрой поддержке агентства грантов Чешской Республики — главного источника финансирования чешской науки. Было

издано несколько солидных книг по истории чешского комикса, а также публикаций, посвященных теории комиксов. Кроме того, Министерство культуры ЧР ежегодно присуждает гранты на издание комиксов чешских авторов на сумму порядка 10 000 евро; поддержку можно найти также на краевом или городском уровне, причем дотации могут быть выделены и на организацию фестивалей и выставок комиксов.

Перспективы на будущее

Во многих отношениях чешский комикс никогда так не благоденствовал, как в наши дни. Противостоять давлению со стороны развитого зарубежного рынка комиксов он будет способен и в последующие годы, только если ему, как важной составляющей чешской культуры, будет оказываться достаточная поддержка со стороны государства (и частных благотворителей).

Список литературы:

1. Архив чешских комиксов www.comicsdb.cz
2. Томаш Прокупек, Павел Коржинек, Мартин Форет, Михал Яреш. История чехословацкого комикса 20 века. Akropolis, Praha, 2014.

Михаил Георгиевич Заславский

Независимый исследователь (Москва)

Ульяновские журналы комиксов «Серёжка» и «Арбуз» (1994–1999): Материалы к публикации полного электронного архива журналов на «Комиксолёте»

Аннотация: Данная работа посвящена публикации на интернет-ресурсе «Комиксолёт» полного архива ульяновских журналов комиксов «Серёжка» и «Арбуз», ставших самым обширным по периодичности и объёму изданий российским комиксным проектом 1990-х гг. Творчество ульяновских авторов комиксов этого периода до сих пор не находило отражения в исследованиях, посвящённых русскому комиксу, и целью данной работы является систематизация имеющихся разрозненных данных об обоих журналах и их авторах, основываясь на доступных публикациях, включая интервью и личные воспоминания участников проекта.

Ключевые слова: комиксы, российские комиксы, журнал «Серёжка», журнал «Арбуз», газета «Жизнь», издательство «Бабл».

23 февраля 2018 года сетевой журнал комиксов «Комиксолёт» представил полную коллекцию архива ульяновских детских журналов комиксов «Серёжка» и «Арбуз», собранного и подготовленного в электронном виде одним из их авторов, комиксистом и иллюстратором Дмитрием Никулушкиным. Коллекция находится в свободном доступе в Интернете [1].

Рисованный журнал для мальчиков и девочек «Арбуз» (с августа 1994-го по январь 1997-го – журнал «Серёжка») был создан коллективом ульяновских художников и издателем и главным редактором Арамом Габреляновым на базе редакции газеты «Симбирские губернские ведомости» и выходил вплоть до февраля 1999-го (№ 52), став самым продолжительным изданием в истории российских комиксов 90-х годов. Это несомненный рекорд для «дикой эпохи» отечественного комиксостроения: кроме «Серёжки» с «Арбузом» ни один студийный проект тех времён не сумел выдержать ежемесячную периодичность. К концу 90-х журнал вышел на федеральный уровень, распространяясь в более чем 30-ти городах России и достигнув тиража 20 тыс. экземпляров.



1993, панно будущих «арбузовцев» с рекламой «Симбирских ведомостей»

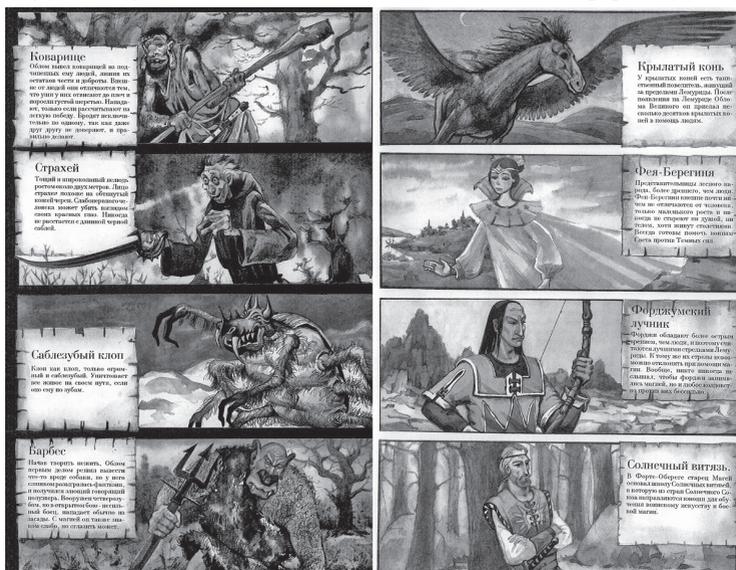
Художник Олег Ершов, из интервью Катерине Лобос, о том, как всё начиналось: «Первое, что мы вместе „натворили“, был огромный рисованный баннер на стене стадиона „Труд“ под названием „Симбирск“, отражающий лицо нашего города в середине 90-х. А потом мы решили, что

было бы здорово выпускать детский журнал. И вот тогда я, Андрей Васин, Дима Никулушкин и Андрей Миняков стали рисовать журнал „Серёжка“, который потом переименовали в „Арбуз“. У нас в штате были литераторы, которые составляли канву комикса, писали сюжет, а мы воплощали его в персонажах. Причём, тогда, да и до сих пор, когда сначала читаешь сюжет и представляешь героя, то он совсем не обязательно получится именно таким, каким пришел в голову в первый момент. Или вообще бывает, что героя ну никак не видишь, тогда всё откладывается в сторону и достаётся при появлении идеи или вдохновения. Тогда я чувствовал себя настоящим художником. Мы с ребятами постоянно соревновались: кто круче нарисует, кто смешнее придумает. Кто кого будет рисовать, решалось на планерках. Причём, не могу сказать, что у меня есть любимые «арбузные» персонажи, все они одинаково родные. Для меня времена „Арбуза“ стали золотым временем творческого полёта» [4].

В редакции культивировался искренний, энтузиастский подход к созданию комиксов: «Если для себя рисуешь — это хорошо. Если с душой это делаешь, то всегда будешь кому-то интересен, пять человек — да найдутся», — замечает позднее в интервью «Спайдермедии» главный редактор многих выпусков Андрей Васин [2].

Подробный рассказ художника Дмитрия Никулушкина о редакционной жизни записан в ностальгическом подкасте комиксно-информационного портала «Comicsboom» [7]. Вот что говорит Дмитрий о первом выпуске журнала: «Самый первый номер подтверждает, что мы ориентировались немножко на „Пиф“: он тоже был запечатан в целлофан, и в нём лежали игрушки. Хотя нам до „Пифа“ далеко, в „Пиф“, конечно, шикарные игрушки вкладывались, а мы пошли по простому пути: тогда были очень популярные пластиковые фигурки со всякими гоблинами, с какими-то мечами, автоматами [Warhammer]. Мы этих фигурок и напихали туда, потому что в номере как раз был такой комикс, немножко фэнтезийный, и они худо-бедно к этому делу припая-

вались. Притянуто за уши, но, тем не менее, три-четыре игрушки прилагалось в запечатанном пакете» [7].



«Серёжка» №1: герои настольной игры «Странствия по Лемуриде»

Далее он рассказывает о редакционной жизни: «Меня со сватал тогдашний автор [сценариев] всех их комиксов, был такой Серёга Юрьев, а им потребовался ещё один художник, потому что они, мягко говоря, начали не справляться с объёмом. Поэтому в первом номере я не участвовал, подключился только со второго номера, и дальше уже так и понеслось. В команду входило четверо основных художников: я, Олег Ершов, Андрей Миняков, Андрей Васин (который рисовал первые выпуски „Бесобоя“ в „Бабле“). Плюс у нас был один автор [сценариев], затем подключилось ещё двое основных, которые работали в редакции, плюс были договора с некоторыми, как Андрей Трушкин, московскими и другими авторами, которые давали нам свои произведения. Ну, и была пара-тройка приходящих художников, которые работали, начиная от одной странички и заканчи-

вая тем, что приносили готовые комиксы. Имелся человек, который отвечал за печать, человек, который отвечал за подписку, технический персонал какой-то присутствовал — всё как у взрослых. Честно сказать, мы кайфовали — собрали людей, которым нравилось то, чем они занимаются. Сразу могу сказать, что Габрелянов за это ещё и хорошие деньги платил: если в чём-то он видел, скажем так, какую-то идею, ценную для себя, то он в этом плане человек не жадный. Мы зарабатывали, при этом занимались тем, что очень нравилось. Единственное, если у кого есть вот эти журналы, видно, что первые две страницы комиксов хорошие, а третья-четвёртые полосы, скажем так, похуже. Объяснялось тем, что журнал выходил ежемесячно и, первое время, на 48-ми полосах, и сроки никто не отменял, а в редакции стоял теннисный стол... и художников было как раз четверо. Это у нас как бы было место работы, а в последнюю неделю все хватались, срочно начинали гнать хвосты, добывать комиксы — ну, как всегда. С другой стороны, работали в своё удовольствие» [7].

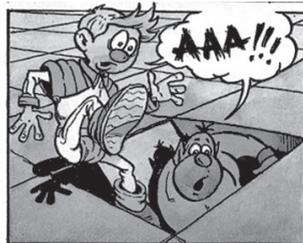


1995, в редакции «Серёжки». Слева направо: Андрей Миняков, Андрей Васин, Олег Ершов, Дмитрий Никулушкин

О программном обеспечении: «Стоял компьютер (можно представить, какой он был в 94-м году) с Виндоус, чуть ли не первой или второй, не знаю. Имелся сканнер, тоже различных размеров. Мы не знали многих технологий. В частности, одним из минусов, как сейчас уже знаю, журнала на выходе из печати было то, что на одном листе делалось всё: карандаш, тушь, заливка. Пузырьки делались отдельно. Текст набирался на уже отсканированном изображении в компьютере, потом выводился на отдельный лист бумаги и в типографию уезжал на кальке, так сказать, приложенной, прикрепленной: лист оригинала без текста, и на нём лежала калька с впечатанными текстами, попадающими в баллоны. Естественно, после цветоделения контур плавал, потому что он выводился на всех четырёх цветах, и, соответственно, очень часто после печати разъезжался. По-хорошему надо было заливку делать на одном, тушь на другом, и всё потом совмещать. Но у нас было по старинке, метода такая интересная: обтягивалась мокрым ватманом доска осиновая, мягкая, прикреплялось кнопочками, ватман высыхал, натягивался; на нём всё рисовалось, сначала карандашом, потом тушью; тушь запекалась, чтобы не расплывалась от воды, утюгом (мы пользовались настольной лампой), и по туши уже акварелью делалась заливка. Таким и было наше программное обеспечение» [7].

Основное наполнение номеров составляют детские юмористические комиксы с экзотическими названиями: «Как богатырь Ватруша у царя Ашоки гостил», «Ом – зажигатель звёзд», «Возвращение сивой кобылы Мэри», «Макар Коробков и оборотни», «Под стенами Обломбурга», «Инельда – королева эльфов»... Пёструю галерею персонажей журнала отличает карнавальная характеристика. Любимые авторами со школьных времён ковбои, индейцы, пираты, викинги, древние греки, майор Пронин, Шерлок Холмс и т.п. соседствуют с героями русских сказок и плеядой персонажей, вторгшихся в общественное сознание через видеосалоны и СМИ после снятия в России ограничений на жанры, производства и формы проявления мировой массовой культуры,

от Эркюля Пуаро и Джеймса Бонда до эльфов и гоблинов. Сюжеты комиксов балансируют между занимательностью, романтизмом, иронией и пародией, нередко реагируя и на многие негативные приметы постперестроечного общества, включая разгул преступности, коррупцию, утрату моральных ориентиров, деформацию нравственных ценностей. Пантеон героев журнала не ограничивается общеизвестными образами. Публикуются и оригинальные авторские сериалы про Вечного Духа (сценарий Сергея Юрьева), кота Феропонта (рисунок Андрея Минякова) и космических робинзонов мальчика Яшку и его друга джина Шурика (сцен. Геннадия Шпоркина, рис. Дмитрия Никулушкина). Последний обретает особую популярность: всего вышло 9 серий, и в современных ностальгирующих откликах повзрослевших читателей «Серёжки» и «Арбуза» имя Яшки встречается чаще всего.



Персонажи комиксов (слева направо): Лесной Дух, кот Феропонт и капитан Яшка с джином Шуриком

Кроме комиксов, около четверти содержания журналов занимают познавательные, литературные, прикладные и игровые материалы. На литературных страницах печатаются познавательные рассказы и сказки, включая произведения известных детских писателей Сергея Георгиева и Андрея Трушкина. Среди прикладных материалов стоит отметить интересно придуманные и оформленные вырезалки и настольные игры. Вообще, все игровые материалы отличает разнообразие: они изобретательны, не повторяются; в любые традиционные типы игр, от кроссвордов и загадок до настольных

игр, редакцией привносится бережный подход, неординарность. В феврале 1997 года, начиная с 28-го номера, «Серёжка» переименовывается в «Арбуз». В местной и центральной прессе ребрендинг связывают с ухудшением отношений между издателем и ульяновским губернатором, в честь внука которого и был назван журнал [8]. В интервью русскому изданию «RollingStone» Арам Габрелянов объяснил ситуацию следующим образом: «Там был конфликт с сыном губернатора, я подрался с ним. Реально подрался. Дал ему два раза по морде» [5].



Анонс смены названия журнала в «Серёжке» №27

Должность главного редактора занимает Андрей Васин. Сама структура переименованного журнала существенно не меняется, только добавляется подзаголовок «Журнал для мальчиков и девочек», как бы подчёркивающий, что он адресован не только мальчишеской аудитории. Кроме того, уменьшается объём: до 27-го номера он составлял 48 страниц, а с 27-го варьируется от 28-ми до 36-ти страниц.

Для читателей того поколения, судя по многочисленным тёплым отзывам, «Серёжка» и «Арбуз» остаются в числе

ярких воспоминаний детства: «Вы сами не представляете, быть может, насколько это великое было дело сделано, этот журнал. Такое на всю жизнь в человека (в меня) впечатывается, и уже не отпускает, становится частью личной мифологии, переходит по наследству своим детям. Отдельное спасибо за настольные игры; очень уж сложно было, правда, зеркальцем светить с пальмы кораблям, но мы справлялись». — «Каждый месяц ждала тот день, когда придёт „Серёжка“ по подписке. А уж сколько времени приходилось уговаривать родителей на неё!» — «Ёлки, любимый журнал моего детства. Приключения Яшки до сих пор мне кажутся весьма-весьма занятными» [4]. — «Такой был классный журнал! Я на нём выросла! Жаль, что он кончился...» [9].

В 1999-м, на 52-м номере «Арбуз» прекращает издание, столкнувшись с трудностями, последовавшими после «чёрного вторника» 1998 года. Помимо общих экономических проблем, Олег Ершов среди основных причин прекращения



Первый номер «Серёжки» и последний номер «Арбуза»

издания отмечает отсутствие налаженной системы распространения [4]. В 1998-м многие из рисованных историй «Серёжки» и «Арбуза» оказываются в числе первопроходцев только-только формирующегося Рунета. Тольяттинский пионер сайтостроения Евгений Печёнкин запускает первый основательный ресурс с российскими комиксами www.comics.ru, основной контент которого собирается из работ ульяновского коллектива: «Группа замечательных художников, мои хорошие друзья. С архивов, любезно предоставленных ими, начинался сей проект. <...> Боязно слышать словесные конструкции типа „псевдокультура комиксов“, мнения, что „комиксы оболванивают подрастающее поколение“, и т.п. Один посетитель из США прислал письмо, что в России комикс обречен на вымирание. Грустно, если он прав... » [3].



Приветствую Вас!

Если Вы попали ко мне в первый раз, то рекомендую начать знакомство с просмотра [этого](#) комикса или [другого](#), хотя бы для того, что бы определиться, нравится Вам или нет...

«Comics.ru»: первая шапка сайта с арбузовским персонажем

После закрытия журнала дальнейшая судьба большинства создателей «Серёжки» и «Арбуза» в той или иной степени остаётся связанной с комиксами. Олег Ершов, около десяти летних сезонов проработав художником-портретистом в Анапе и Испании, переключается на иллюстративную работу, создание сторибодов для клипов и кино. Издатель Арам Габрелянов в 2001 году, переместив часть ульяновского коллектива «Симбирских ведомостей» в Москву, основывает газету «Жизнь», вскоре достигающую рекордных

тиражей среди периодики. В контексте развития комиксных направлений «Жизнь» интересна двумя новшествами.

Во-первых, она массово представляет оригинальную, исключительно отечественную модель стрипов — газетных комиксов, отличающуюся от зарубежных аналогов. «Жизнь» регулярно публикует адаптации народных анекдотов, которые рисует бывший «арбузовец» Андрей Миняков. Их правомерно назвать самыми читаемыми комиксам в стране в период «нулевых годов» в силу огромного, более чем миллионного тиража самой газеты. Вообще, комиксы по анекдотам крайне распространены в России — практически каждый из отечественных комиксистов хоть раз да поработал в этом жанре. Подход Минякова к отбору и адаптации анекдотов отличает весёлый юмор, сочетание лаконизма и эффективности в выборе изобразительных средств.

Вторым комиксным новшеством «Жизни» становится внедрение в газетные жанры фотонвеллы. Из номера в номер под эгидой рубрики интимных советов «Дорогая Инна», помимо консультаций читателям её ведущей, публикуются фотокомиксы с любовными историями из жизни молодых



Комиксы в «Жизни»: стрип Андрея Минякова и эпизод фотонвеллы

людей, перекликающимися с темами рубрики. Каждая фотоновелла разбита на 6 серий и печатается с продолжением в течение недели.

В 2011 году сын Арама Габрелянова Артём основывает компанию «Бабл», ставшую крупнейшим издателем отечественных комиксов со стремительно растущим годовым оборотом, который к 2017 году достигает более 32 млн. рублей [6]. Художник и редактор «Арбуза» Андрей Васин активно участвует в проектах Артёма Габрелянова, с 2011-го по 2012-й год рисуя сериал «Брюс Немогущий», а с осени 2012-го – сериал «Бесобой», положивший начало обширной линейке героических сериалов, сформировавших вселенную «Бабл». Андрей Миняков продолжает работу над газетными стрипами, занимается иллюстрациями и оформляет ульяновский детский журнал «Симбик». Дмитрий Никулушкин в 2016 году создаёт молодёжный мини-сериал «Мошка» и много работает с книжными издательствами, иллюстрируя книги Улицкой, Горькавого и издания «Библиотеки приключений и научной фантастики».

Редакция «Комиксолёта» рада представить полную онлайн-коллекцию журналов «Серёжка» и «Арбуз» [1] и надеется, что она окажется полезной как исследователям отечественной культуры 90-х, так и просто читателям и любителям качественных комиксов. Главная заслуга этой публикации принадлежит Дмитрию Никулушкину, который сохранил все номера и проделал основной, огромный труд по подготовке, сканированию, обработке и размещению всех журнальных страниц в цифровом виде. Также «Комиксолёт» крайне благодарен директору издательства «Бабл» Артёму Габрелянову за любезное разрешение опубликовать журналы в электронном виде.

Список литературы:

1. Архив журналов «Арбуз» и «Серёжка» // Комиксолет [сайт]. URL: <https://www.comicsnews.org/author/serge>

watermelon/ (дата обращения 30.01.2018).

2. Еронин Е. Эксклюзив: Интервью с художником «Штурма Берлина» Андреем Васиным // Спайдермедиа [сайт]. URL: <http://spidermedia.ru/comics/andrey-vasin-interview> (дата обращения 30.01.2018).

3. Комиксы для детей и не только (1999) // Комикс.ру [сайт]. URL: www.comics.ru (дата обращения 30.01.2018).

4. Лобос К. Олег Ершов: «Издавал детский журнал, стоял на «панели» и рисовал клипы для Тимати» // О людях Ульяновска [сайт]. URL: <http://ul-people.ru/2011/oleg-ershov-izdaval-detskij-zhurnal-stoyal-na-paneli-i-risoval-klipy-dlya-timati> (дата обращения 30.01.2018).

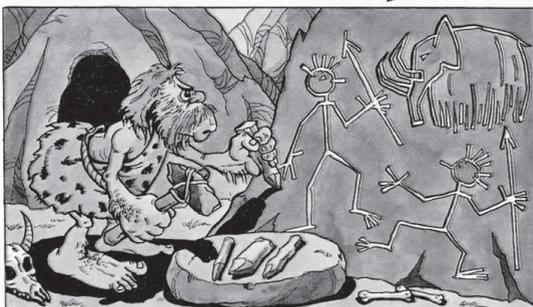
5. Нехезин В. От советского информбюро // RollingStone, 26 апреля 2011.

6. ООО «Бабл» // Rusprofile [сайт]. URL: www.rusprofile.ru/id/7257288 (дата обращения 05.07.2018).

7. Подкаст №002 — Комикс-ностальгия (запись прямого эфира 02.03.2014) // КомиксБум [сайт]. URL: <http://comicsboom.net/onair/1328-podkast-002-komiks-nostalgiya-zapis-priyamoego-efira-02032014.html> (дата обращения 30.01.2018).

8. Сенчев Н. Честь не продается // Российская газета, 11.09.1999. — №179.

9. «Серёжка» — детский журнал комиксов // АК-форум [сайт]. URL: <https://acomics.ru/forum/index.php?showtopic=819> (дата обращения 30.01.2018).

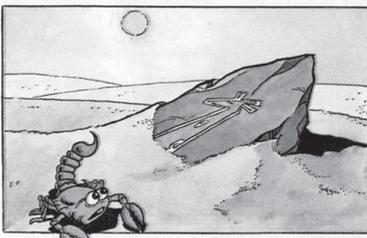


Первые комиксы появились, когда журналов не было и в помине. Древние люди высекали их прямо на скале. Было это примерно 10 тысяч лет назад. На один комик уходило лет двадцать работы...



И народ было кормить и его, и целые стада слонов, верблюзов, ослов, на которых он приезжал. В конце концов любители комиксов вытоптали и съели всю растительность и выпили всю воду.

...потому что его народ было высекать на камне, и делали его крупнее: жирафа изображали высотой с двухэтажный дом. Ну, конечно, чтобы посмотреть комиксы, со всех концов Африки стекался толпами народ.



Так образовалась пустыня Сахара, в которой не осталось ничего, кроме песка и комиксов. А народы, которые там жили, пришли в ничтожество и упадок.



Как показывает история развития комиксов, одной из первых великих цивилизаций была древнеегипетская. Египтяне делали комиксы не только на камне, но и на шпфере и бумаге и ввели новых интересных героев...



...видимо, мутантов (плита Нармера)...



...а может, инопланетян (животноголовые боги).



Из древнеегипетских комиксов ясно видно, отчего погибла великая цивилизация: напавшие на Египет враги были, как нормальные люди, а египтянам, видно, было положено жить, увязаться, воевать только в профиль.



Можно ли было в таком положении толком сопротивляться? И они, конечно же, пришли в ничтожество и упадок.

Приложение

Комикс-исследование происхождения комиксов «Из истории развития цивилизации», рис. Дмитрия Никулушкина, журнал «Серёжка» №1 (15) 1996.

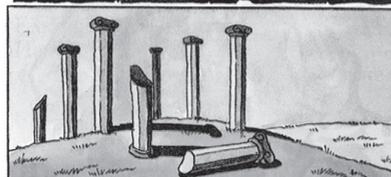


Самой могучей из древних цивилизаций по праву считается древнегреческая: у греков были самые лучшие комиксы. Кроме того, хитрые греки не хотели, чтобы их Грецию, вытоптав, превратили в Сахару. Поэтому они стали делать комиксы легкие, переносные, не на скалах, а на вазах и амфорах.

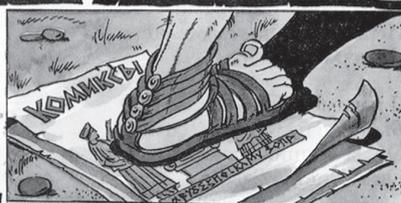


Сюжеты были из жизни богов и героев, а для рекламы комиксов наливали внутрь масло и вино лучших сортов и рассылали комиксы на кораблях по всему миру.

Это привело Грецию к победному величию, но это же ее и погубило: радкие на рекламу зрители стали больше увлекаться вином, чем комиксами.



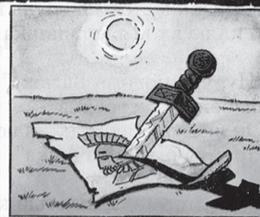
И, конечно, в результате Древняя Греция пришла в ничтожество и упадок.



Но потом был Рим, где комиксами не очень-то увлекались...



Поэтому на него и напали варвары, которых так называли за полное незнакомство с комиксами. Они победили римлян, после него и те и оружие пришли в ничтожество и упадок.



Так наступил конец первой эры комиксов в истории человечества.

Андерс Лундгрен

Независимый исследователь (Стокгольм, Швеция)

Введение в современный шведский комикс

Перевод с шведского
Алены Дарской

Аннотация: *Статья описывает ситуацию в современной индустрии шведских комиксов. Включает обзор основных книжных проектов в этой области, повествует о деятельности наиболее значимых авторов и дает представление о ключевых издательских стратегиях на рынке комиксов в Швеции.*

Ключевые слова: *шведский комикс, история шведских комиксов, индустрия шведских комиксов.*

Данную статью я бы хотел условно разделить на три части: художники и тенденции; обзор ныне существующих издательств (наиболее исчерпывающая часть); фестивали, выставки и сочувствующие.

У шведской комикс-индустрии своя специфика

Многие комиксы можно встретить в руках шведов ежедневно. Ярким примером тому — автобиографические стрипы «Роки» Мартина Келлермана (*Rocky, Martin Kellerman*) и «Маленький Берлин» Эллен Экман (*Lilla Berlin, Ellen Ekman*). Есть и комиксы, не теряющие своей популярности с сороковых годов двадцатого века! Например, «Фантом» в Скандинавии популярнее, чем у себя на родине в США. У другой американской легенды, «Дональд Дак» (в шведском переводе Дональда зовут Kalle Anka), множество выпусков написаны и нарисованы в Швеции (впрочем, как и у «Фантома»). Например, в прошлом году вышел номер, разработанный автором детективов Камиллой Лэкберг.

Однако наибольшее внимание шведского читателя привлекают комиксы, которые на международной арене обычно идут с приставкой «альтернативные» или «андеграунд». Именно на них у нас в стране пишут большинство рецензий и широко освещают в медиа. Можно даже сказать, что «альтернативные» комиксы в Швеции — это мейнстрим. Данная тенденция была заложена парой некрупных издательств в восьмидесятые годы. Они тогда старались привлечь старшее поколение к чтению графических романов и новелл. Я еще обращаюсь к этому далее.

Из этой новой традиции и родились два основных течения, которые доминировали на протяжении 90-х гг.: острая сатира и автобиографии. Они живы и по сей день, хотя выросли и развились вместе со своими создателями и читающей публикой.

Например, у нас есть — условно! — «старая гвардия» в лице, например, Матса Йонссона (Mats Jonsson). В своем последнем графическом романе «Новый Норрланд» (*Nya Norrland*) он продолжает рассказывать о своем взрослении на севере Швеции. Но помимо повествования о жизни главного героя, он изображает свой родной город Боллстабрук со времен первых поселений и до наших дней. Йонссон также обсуждает его экономическое развитие и современную финансовую действительность: некогда зажиточный город пустеет и приходит в упадок вопреки тому, что местная лесопилка имеет один из наибольших оборотов во всей Европе.

В графическом романе «Палимпсест» Лиза Вуул-Рим Шоблум (*Palimpsest*, Lisa Wool-Rim Sjöblom) вспоминает о своем взрослении в приемной семье и рассуждает о порой мрачных аспектах индустрии усыновления в мире.

Некоторые художники, например, Аннели Фурмарк, создают комиксы в диалоге с классической литературой. В «Солнце среди мертвых планет» (*En sol bland döda klot*, Anneli Furmark) главный герой Барбро едет по следам своей любимой героини Альберты Сельмер из романа 1926 г. «Альберта и Якоб» норвежской писательницы Коры Сандель.

«На этом месте мог быть я» Сары Улауссон и ее соавтора Фелиции Иосиф (*Det kunde varit jag*, Sara Olausson, Felicia Iosif) больше документальное, нежели художественное повествование. В нем рассказывается о тяжелейших условиях жизни иммигрантов в Швеции.

Издаются также и антологии. В «Опиуме для народа» (*Opium för folket*) современные шведские авторы графических романов обсуждают религию и то, какую роль она играет в жизни разных людей.

Параллельно с появлением этих зачастую политизированных остросоциальных изданий мы в последний год могли наблюдать ренессанс жанров, которые, как казалось, вот-вот канут в небытие. За это стоит поблагодарить несколько совсем недавно возникших издательств. Которые, в свою очередь, ведут нас ко второй части моей статьи.

Издательства

Справедливости ради стоит упомянуть, что скандинавские издательства, такие как **Egmont**, по-прежнему постоянно издают ставшие классикой шведские юмористические комиксы, а также американскую классику вроде «Тайный Агент X9» или упомянутого ранее «Фантома». Сотрудники издательства **Ades Media** начали свою деятельность с перевода итальянской серии черно-белых комиксов о частном детективе Дилане Доге, «специалисте по кошмарам». С тех пор они изрядно расширили свои горизонты, начав издавать журнал *Seriemix* и авторский шведский комикс «Мильд и Фромм» (*Mildh & Fromm*, Göran Semb, Carlos Pedrazzini).

Издательство **Albumförlaget** известно своими ужастиками, как, например, «Виктор Каспарссон» авторства Денниса Густавссона (*Viktor Kasparsson*, Dennis Gustafsson). Главного героя (который выглядит точь-в-точь как сам автор) в Хельсингборге тридцатых годов посещает привидение-убийца и другая нечистая сила. А в романе «Тысяча глаз» Юнаса Андерссона и Даниеля Троллина (*1 000 Ögon*, Jonas Andersson, Daniel Thollin) совершенно лавкрафтиан-

ский монстр навевается в гости в университетский городок Уппсалы. Albumförlaget, впрочем, не ограничивает себя только монстрами и выпускает самые разные книги — например, антологию современного французского комикса.

Сфера деятельности издательства **Cobolt** лежит очень близко к Albumförlaget — они также печатают много франкобельгийской классики. Но также выпускают и уникальные вещи, такие как, например, «Рольф Гос: Жизнь Художника» (*Rolf Gohs: Ett tecknarliv*) и «Соединенные Банановые Штаты» Жианнины Браски и Иоакима Линдгрена (*United States of Banana*, Giannina Braschi, Joakim Lindengren).

Издательство **Apart Förlag** славится комиксами в жанре экшена, хоррора, научной фантастики и даже авторскими шведскими историями о супергероях. Также именно оно издало в Швеции популярные американские комиксы «Вельвет» и «Ходячие Мертвецы».

Издательство **C'est Bon Kultur** с 2001 года держит пальму первенства в сфере издания так называемых «авангардных комиксов». Антология СВК дала возможность высказаться множеству новых талантов. Недавно они также издали ужастик «Путь в Некромикон» Хенрика Мёллера и Ларса Крантца (*Vägen till Necronomicon*, Henrik Möller, Lars Krantz).

Epix (а ранее его предшественник, издательство **Medusa**) было одним из тех самых издательств, кто в восьмидесятые годы прививал взрослой публике любовь к комиксу. Они издавали журнал, где публиковались современные американские, французские и итальянские графические новеллы (например, «Корто Мальтезе» Хьюго Пратта). Издательство чрезвычайно активно по сей день, хоть в последние годы и переключилось на более юную аудиторию.

Что касается политической сатиры (впрочем, и просто красивых неординарных работ), то тут еще с семидесятых годов особняком стоит издательство **Galago**. Оно по сей день является одним из наиболее известных комикс-издательств страны. В Galago и его дочернем издательстве

Kartago недавно произошла смена поколений. Проработавшие там много лет редакторы Матс Йонссон и Юханнес Кленелл (Mats Jonsson, Johannes Klenell) уступили свое место Софии Ульссон и Роину Пертову (Sofia Olsson, Rojin Pertow). Основатель сначала Galago, а потом и **Kartago**, Рольф Клаессон (Rolf Claesson) передал эстафету художнице Нине Хемингссон (Nina Hemingsson). Сейчас мы стоим на пороге интересного периода: хорошими женщинами-художницами в Швеции давно никого не удивишь, но только сейчас они начинают принимать непосредственное участие в издательской жизни.

Kartago начало свою издательскую деятельность с французской классики о приключениях Тинтина. Упомяну еще несколько их примечательных публикаций: «Дорога теней» Магнуса Энгстрёма (*Skuggfärd*, Magnus Engström) и «Я, остатки Эстер» Эстер Эрикссон (*Jag, Esters rester*, Ester Eriksson), которая написана в примечательном «поджанре» — шведские комиксисты обращаются к образам Диснея и переворачивают их с ног на голову. Kartago также активно издает юмористические феминистские комиксы — еще один крайне популярный в Швеции жанр. В качестве примера могу привести одну из самых успешных работ последнего времени — «Зельда» Лины Нейдестам (*Zelda*, Lina Neidestam). В прошлом году вышла еще одна примечательная книга — «В тумане аневризмы» Пера Мюрхилла (*Aneurysmdimma*, Per Myrhill). Это тяжелое автобиографическое повествование о том, каково жилось автору после инсульта, случившегося с ним в 37 лет.

Nosebleed studio было создано на волне популярности манги, которая в начале двухтысячных захлестнула Швецию. Благодаря им увидели свет ряд тематических антологий, учебников по рисованию манги и несколько милых комиксов вроде «Мя!» Наталии Батисты (*Mjau!*, Natalia Batista).

Помимо крупных издательств, в Швеции издают и фанзины. Например, этим занимаются **Peow! Studios**. С помощью

ризографа и разветвленной сети международных контактов они производят на свет красивые маленькие книжечки. Здесь мы вновь можем наблюдать явные следы японской культуры и эстетики геймеров.

Еще одно отличное издательство — **Sanatorium**. Его основатель Йенс Андерссон (Jens Andersson) получил множество заслуженных премий за яркий дизайн своих книг. Последняя награда была присуждена за «Мондо» Эрика Светофта (*Mondo*, Erik Svetoft). Она красива как снаружи, так и изнутри. Очень богатая работа, комикс-абсурдизм во всей красе.

Syster förlag под руководством Осе Греннвалл и поначалу также Софии Ульссон (Åsa Grennvall, Sofia Olsson) — хороший пример коллаборации художников, которые стали издателями. Они выпустили ряд впечатляющих работ, например «Бездну» Карин Гафвелин (*Djupet*, Karin Gafvelin). Она точнейшими штрихами обрисовывает свою связанную с морем жизнь и людей, которых встречает на этом пути. Берит Виклюнд в своем дебютном графическом романе «Кроличья нора» (*Kaninhålet*, Berit Viklund) повествует о деструктивных межличностных отношениях.

Фестивали, выставки и сочувствующие

В последние годы в Швеции получает все большее распространение научное исследование комиксов. Художник Гуннар Крантц (Gunnar Krantz), чей дебют пришелся как раз на волну популярности комиксов для взрослых в восьмидесятые, преподает на Факультете визуальных искусств в Высшей школе дизайна при Университете Гётеборга. В Университете Уппсалы работает доктор философии Дэвид Гедин, который недавно издал книгу «Язык графических романов: форма и выражение» (*De tecknade seriernas språk: Uttryck och form*, David Gedin). Нина Эрнст в прошлом году защитила диссертацию при Университете города Лунд на тему «Рисовать свое «я». Графические автобиографии в Швеции» (*Att teckna sitt jag. Grafiska självbiografier i Sverige*, Nina Ernst).

Кранц также ранее сотрудничал с *Seriefrämjandet* — организацией, которая с 1968 года ставит своей целью популяризацию комикса в Швеции и поднятие его статуса как вида искусства. Ежеквартальный сборник *Bild & bubbla* (ранее фанзин *Thud*, впервые вышедший в 68-м) в этом году отметит пятидесятилетний юбилей. *Seriefrämjandet* также держит галерею-магазин «Пространство комикса» (*Rum för serier*), Шведский комиксный архив (архивариус Томас Сторн, *Thomas Storn*) и каждый второй год проводит фестиваль *I Seriernas värld*. До недавнего времени они также организовывали фестиваль *AltCom*, но в 2016 эта обязанность перешла к создателям вышеупомянутой антологии СВК. Кроме того, *Seriefrämjandet* сотрудничает с Высшей школой Кварнбю, которая предлагает обучающий курс «Искусство комикса».

Постоянные выставки проводятся в Музее Оберга (*Lasse Åbergs Museum*), магазине *Seriegalleriet* и Музее Игрушек и Комиксов (*Bergrummet: Tidö Collection of Toys and Comics*) в Стокгольме.

С 2012 года в Уппсале проходит фестиваль **Uppsala Comix**, который организует магазин-долгожитель *Seriezonen*.

Самым крупным фестивалем комиксов в Швеции является, конечно, **Международный фестиваль комиксов в Стокгольме** (*Stockholms internationella seriefestival*), в организации которого я принимаю непосредственное участие. Афиша Осы Экстрёма (*Åsa Ekström*) демонстрирует тему этого года, 150 лет дипломатических отношений между Швецией и Японией. Одним из наших партнеров является доктор философских наук Жаклин Берндт (*Jacqueline Berndt*), которая будучи сотрудником Стокгольмского университета много лет изучала мангу в Японии. Главным организатором фестиваля выступает Сериатека, Стокгольмская библиотека, специализирующаяся на графических романах и новеллах (основана в 1996 Кристиной Колемайнен).

Михаил Георгиевич Заславский

Независимый исследователь (Москва)

Обзор основных достижений Уилла Айснера в области комиксов и графических романов

Аннотация: Данная биографическая статья посвящена одному из крупнейших авторов комиксов Уиллу Айснеру и приурочена к первому русскоязычному изданию его произведения – графического романа «Контракт с Богом», – осуществлённому издательством «Манн, Иванов и Фербер». В рамках данной статьи в хронологическом порядке рассматриваются основные творческие достижения Уилла Айснера как его личной биографии, так и ряда ключевых событий в истории мирового комикса.

Ключевые слова: последовательное искусство, комиксы, графический роман, Уилл Айснер, графический роман «Контракт с Богом».

В июле 2018 года премия имени Уилла Айснера, ежегодно вручаемая в среде американской комикс-индустрии, отметила свое 30-летие. Её нередко называют «Оскаром комиксов», и действительно, наряду с фестивалем во французском Ангулеме, это важнейший ориентир по миру современной графической литературы, выделяющий наиболее интересные произведения, а также авторов, сценаристов, художников. Своим названием ведущий профессиональный конкурс обязан Уильяму Эрвину Айснеру (1917–2005), автору с насыщенной творческой биографией, охватывающей чуть ли не все базовые направления «девятого искусства» XX века: газетные, журнальные, информационные комиксы,

графические романы, теорию и практику визуального повествования. В 2018 году московское издательство «Манн, Иванов и Фербер» («МИФ») представило первую русскоязычную публикацию этого крупнейшего мастера — книгу «Контракт с Богом» [1], впервые вышедшую в 1978 году [5] и оказавшуюся провозвестником одной из важнейших типологических форм современного комикса — графического романа. Приуроченный к первому российскому изданию Айснера, данный материал ставит целью рассмотреть основные творческие достижения автора в контексте как его личной биографии, так и ряда ключевых событий в истории мирового комикса.

Начало «Золотого века»

В комикс-индустрию Айснер приходит в середине 30-х гг., 19-летним юношей, и попадает в самый эпицентр событий, положивших начало тому, что историки позднее назовут «Золотым веком комиксов». Страна переживала последствия тяжелейшего экономического кризиса. «Кому как, а по мне, так это был Свинцовый век. Все работали на износ. Большинство рисовало, чтобы перебиться кое-как, пока не удастся перебраться повыше. Под „выше” подразумевался Верхний Манхэттен с его престижными рекламными агентствами», — вспоминает Айснер [25, с. 44].

На тот момент в Америке сложилась устоявшаяся традиция стрипов — газетных комиксов, пользовавшихся всенародной популярностью. Они производились централизованно синдикатами и продавались во все газеты страны: от общенациональных до городских. Газеты нуждались в стрипах — они способствовали росту тиражей. Ежедневно в стриповом разделе читатели находили полоски с юмористическими и остросюжетными комиксами, а в воскресном выпуске под них отводилась отдельная полноцветная тетрадь. Комиксы в те времена заменяли художественные телепередачи. Их читали все от мала до велика.

Расхожим объяснением впечатляющего бума рассказов в картинках стала неграмотность эмигрантского населения США. Оно однобоко характеризует явление, учитывая, что вчерашние эмигранты владели, как минимум, ещё одним языком – родным. Правильнее сказать, что в комиксах сформировалось новое, интернациональное коммуникационное средство.



Из книги «Мечтатель» — газетный киоск 30-х

Поначалу преобладали юморески. В 1920-х всё большее признание стали обретать и другие жанры: приключения, детектив, фантастика, фэнтези. Развивавшие их авторы Рой Крейн, Милтон Кэнифф, Честер Гулд, Алекс Раймонд, Хэл Фостер, Ли Фальк стали известны не менее, чем голливудские режиссёры, а их персонажи Уош Таббс, Терри Ли, Дик Трейси, Флэш Гордон, Принц Вэлиант, Фантом, маг Мэндрейк достигли уровня славы ведущих кинозвёзд.

К середине 1930-х газетный комикс пребывал на пике и бодро распространялся за океан, покоря страны Европы. Однако, пока он оставался просто придатком к новостной периодике, неотъемлемым, но вспомогательным, наподобие кроссвордов или гороскопов, от которого могли и извлекать. И лишь выход на самостоятельные просторы – в виде исключительно комиксных журналов – укрепляет позиции молодого искусства.

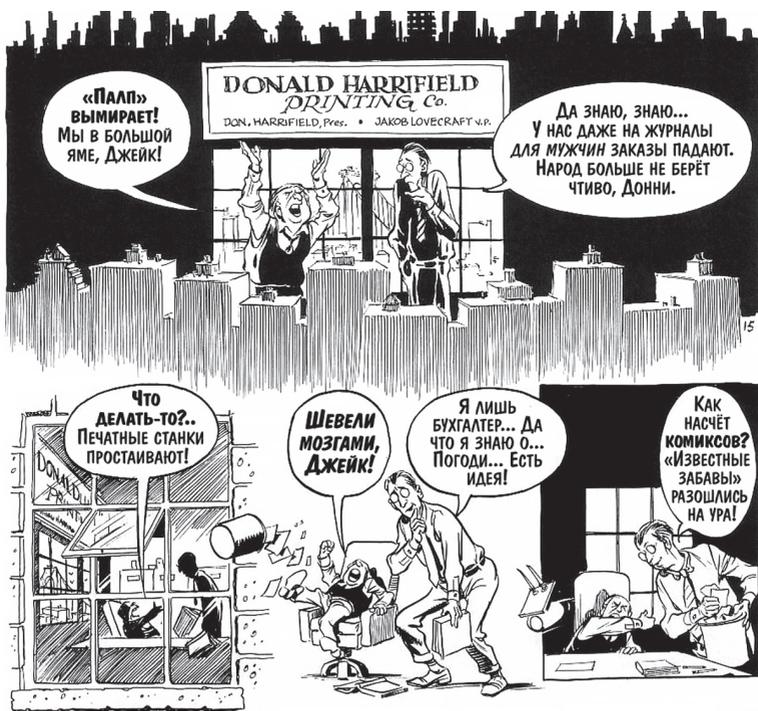
Из беседы Айснера с Милтоном Кэниффом, классиком приключенческих и военных стрипов (февраль 1982):

Кэнифф: «Редакторы многих газет терпеть не могли комиксы» — **Айснер:** «Да, помню, ещё по выездам с представителем синдиката. Редакторы неприязненно вертели наши страницы: „Что ж, придётся это взять”». — **Кэнифф:** «Метод отбора мог ограничиваться лишь опросом соседей по писсуару в уборной: „Эй, вы это видели?” Или же сотрудников. Что тоже не дело, поскольку каждый ответит только то, что, как он думает, начальник хотел бы услышать». — **Айснер:** «Само собой. В лучшем случае — проводили анкетирование, давали маленькое объявление: „Какой комикс ваш любимый?” Хотя люди, которые откликаются на подобное, как правило, писали: „Сиротка Энни”. И это во времена-то, когда никто уже не читал „Сиротку Энни”, за исключением пожилых леди» [20, с. 127].

«Золотым веком» американских комиксов окрестили двадцатилетний период 1934–1954. Сейчас, на волне глобального коммерческого успеха супергероев, те события приковывают всё больше внимания. Именно тогда формируется рынок журналов с рисованными историями и изобретается исключительно комиксный жанр — «супергероика». Подобно яблоку Ньютона или ванне Архимеда, прологом к открытию новых горизонтов была случайность. Вернее, череда случайностей.

До середины 1930-х годов среди журналов господствовал «палп фикшен» (pulp fiction) — дешёвая беллетристика, с лёгкой руки отечественных кинопрокатчиков культового фильма Тарантино прославившаяся у нас как «криминальное чтиво». Реальный «палп» не ограничивался одними детективными и уголовными историями, а обращался ко всем популярным жанрам массовой культуры.

Первые опыты самостоятельного издания коллекций газетных комиксов пользовались переменным успехом. Сперва они собирались в традиционные газетные тетради. В 1934-м торговый представитель печатно-издательской



Из графической повести Айснера «Мечтатель» — рождение комиксного издательства

компания «Истерн колор паблишинг» Максвелл Гейнс в качестве эксперимента использует технические возможности печатных станков и переверстывает газетные стрипы под брошюру в половину таблоидного листа. Так рождаются «книги комиксов» (comic books) — журналы размером 7 на 10 дюймов, практически без изменений существующие по сей день и ставшие одним из базовых форматов как в Америке, так и в Японии. Выпущенный таким образом в июле 1934-го сборник «Парад забав», при цене 10 центов и тираже 200 тысяч, расходуется почти полностью и стимулирует шквал комиксных журналов, количество наименований которых разрастается как грибы после дождя. Рынок «палпа» тем временем сужается — падает спрос.



Из графической повести Айснера «Мечтатель» — Максвелл Гейнс рекомендует оригинальное наполнение



Айснер и Кирби на комик-коне в Сан-Диего (1982, фото Alan Light)

В перспективную коммерческую нишу устремляются предприниматели средней руки, часто далеко не лучшие специалисты в журнальном деле. Открывается всё больше издательств. Газетных стрипов уже не хватает для наполнения сборников, да и стоимость прав на их перепечатку относительно велика. Выясняется, что куда дешевле создавать новые рисованные истории.

Вчерашние бухгалтеры, коммивояжёры, авантюристы, печатники, бульварные издатели призывают на работу вчерашних школьников, в той или иной степени наделённых художественными способностями. Всех их объединяет одно: большинство было из эмигрантских семей. Любо-

пытно, кстати, что корни многих участников, оставивших заметный след в событиях Золотого века, уходят в тот или иной уголок Российской империи. И все, без исключения, немало претерпели от Депрессии. Особенно – те, кто застал её в детстве, в каком-либо из эмигрантских гетто Манхэттена или Бронкса.

Из беседы Айснера с Джеком Кирби, создателем Капитана Америки, Фантастической четвёрки, Людей Икс (июль 1982):

Кирби: «То было не лучшее место для жизни. Перенаселённое, в мяч не поиграть... С детства превращаешься в тореадора, уворачиваясь от телег со льдом. Каникулы я проводил на пожарной лестнице». — **Айснер:** «Что ж, следует отметить, наш опыт схож. С тем отличием, что „гетто” наложило на нас разные отпечатки. Тебя, полагаю, оно обозлило. Ты как-то говорил, что рос „неуправляемым, ожесточённым, буйным ребёнком». А я смотрю на прошлое чуть шире... с большей терпимостью, что ли...» — **Кирби:** «Ну, может, я слишком чувствителен. Я ненавижу гетто. Наверное, оно оставляет на всю жизнь... Даже не знаю, назвать ли это шрамом или опытом...» — **Айснер:** «Скорее, опытом. Похоже, оно сформировало наши взгляды, отложившись в памяти как система координат». — **Кирби:** «Ну, меня оно разозлило достаточно, чтобы порвать с ним. Запугало настолько, что я сфантазировал в некотором роде инфантильный, воображаемый мир – более реальный, чем тот, что был вокруг меня». — **Айснер:** «Однако, не слишком ли это упрощённо – приписывать влияние на твоё творчество одной лишь ранней среде? Ты имеешь в виду, что все те ярость, энергетика, очевидные в твоих работах, являются её прямым отражением?» — **Кирби:** «Да, думаю, ярость даёт силы бороться за жизнь, как-то менять её. У гангстеров, наверное, похожий запал, с той разницей, что они используют его в неправильном направлении» [20, с. 195].

Уильям Эрвин «Уилл» Айснер родился в 1917 году в семье еврейских иммигрантов первым из трёх детей эмигриро-

вашего из Австрии Сэмюеля Айснера и Фанни Айснер (до замужества — Ингбер). Биографы Айснера обычно пишут, что у его матери румынские корни. В автобиографическом рисованном романе «К сердцу бури» рассказывается, что она родилась прямо на корабле, следовавшем из Румынии в Америку [19]. Однако это не документальное произведение, а художественная интерпретация автором собственных воспоминаний. Тем более, что некоторые знакомые Айснера отмечали его интерес к СССР, к России, и объясняли это происхождением родителей.



Из графической автобиографии «К сердцу бури» — первое свидание родителей Айснера.

Действительно, Сэмюель Айснер, как указано, например, во всеамериканской переписи населения 1940 года, родился в городе Коломыя, до Первой мировой войны принадлежавший Австро-Венгерской империи, после 1944-го перешедший в состав Ивано-Франковской области УССР, а с 1991-го — Украины. В работе «К сердцу бури» упоминается, что семьи Сэмюеля и Фанни находились в отдалённом родстве. Изучение онлайн-архивов при подготовке русскоязычных изданий Айснера помогло уточнить корни автора. В той же переписи страной рождения Фанни Айснер названа Австрия, а по данным генеалогического архива «MyHeritage» — и город: Тысменица, тоже Ивано-Франковской области [31]. Возможно, для родителей Фанни Ингбер Румыния была транзитным пунктом на пути в Штаты.

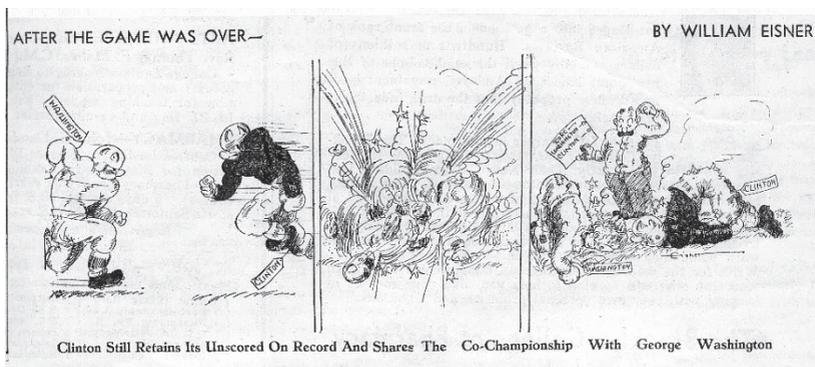
Из беседы Айснера с Джеком Кирби (июль 1982):

Кирби: «Я слишком любил родителей, чтоб пойти против их воли». — **Айснер:** «Ха! Моя мать была против, чтобы я устроился в театр, ездил на гастроли, оформлял декорации, потому что это „кошмарная жизнь“». — **Кирби:** «А я хотел в Голливуд, в Калифорнию. Мечтал стать актёром, но мать не позволила бы. Депрессия была в самом разгаре, и чтобы ты ни приносил в дом — было на счету, помогало прокормиться». — **Айснер:** «В те времена каждый в семье обязан был вносить свой вклад. Мы все подрабатывали. Я торговал газетами, чтобы те несколько долларов, которые они приносили, обеспечивали приличный стол на пятничные вечера». — **Кирби:** «Гм, хочешь знать, какого типа ребёнком я был? Когда расхватывали газеты с грузовика, то я был тем малышом, которого вечно отшвыривают». — **Айснер:** «У меня был газетный лоток на Уолл-стрит». — **Кирби:** «Я тоже их продавал. У меня это здорово получалось». — **Айснер:** «Как и у меня. В часы пик я не успевал отсчитывать сдачу». — **Кирби:** «А я не заморачивался с ней». — **Айснер:** «Нет, только не я! Слушай, газетный лоток приносил три с половиной доллара в неделю, а в 1934-м это были серьёзные деньги». — **Кирби:** «У тебя просто хвата-

ло терпения. Мне кажется, ты всегда более по-взрослому ко всему относишься, чем я» [20 с. 195-196].

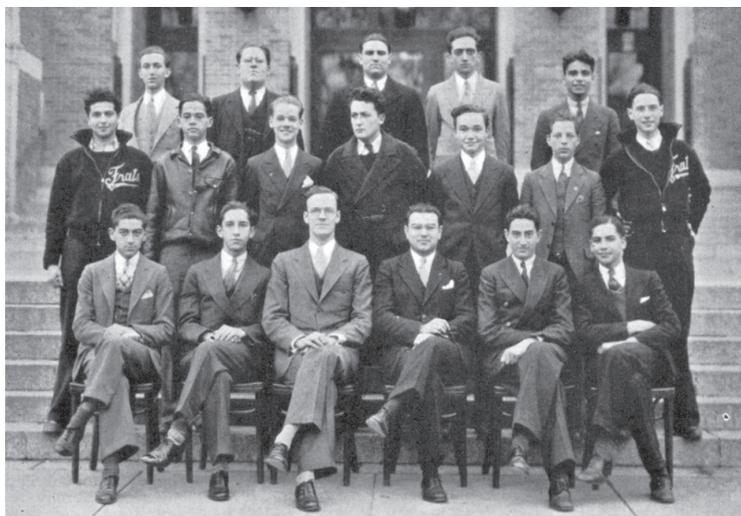
Детство Билли Айснера было не из простых. Отец, в «старой стране» занимавшийся религиозной живописью, первое время зарабатывал сценографией в нью-йоркском еврейском театре. С ростом семьи доходов театрального художника стало не хватать. Отец менял работы, пускался в рискованные коммерческие предприятия. Семья балансировала на грани нищеты, переезжала с места на место: в мультиэтнических рабочих кварталах у Билли зачастую вспыхивали конфликты с соседскими мальчишками.

Перенявший от отца тягу к рисованию, он самоутверждался среди сверстников художественными способностями. Они развились в бронкской Школе имени Клинтона Деви-та, располагавшей отличным арт-классом. На страницах школьной газеты «Клинтониан» увидели свет первые айснеровские карикатуры и комиксы [28].



Стрип Айснера в «Клинтониан» (1932)

Он оформлял самодеятельный ученический журнал, расписывал декорации для школьных постановок. Впрочем, Уильям так и не сумел дойти до выпуска. Во-первых, провалился по геометрии. Во-вторых, пора было всерьез браться за работу. С 1929 года, когда в ходе банковского краха сго-



*Айснер среди одноклассников (в центре, смотрит в сторону),
1934 год*

рели немногочисленные накопления отца, семья Айснеров пребывала в тяжёлом финансовом положении. И юный Айснер уходит во «взрослый» мир, который отныне и на всю жизнь окажется для него неразрывно связанным с миром рисованных историй.

Комикс-студия

Мастер американской прозы Джон Апдайк отмечал: «Уилл Айснер не просто обогнал своё время – оно само до сих пор пытается догнать его» [цит. по 1, с. 18]. И это не преувеличение. Работы Айснера всегда были новаторскими. Они предопределяли дальнейшее развитие комиксов на десятилетия вперёд, служили источником вдохновения для многих поколений авторов. При этом, как ни парадоксально, большинство их создавалось в стороне от основных течений комикс-индустрии, а иногда и вопреки им. Единственным, пожалуй, временным отрезком, когда творчество Айснера вполне вписывалось в общую волну, было самое его

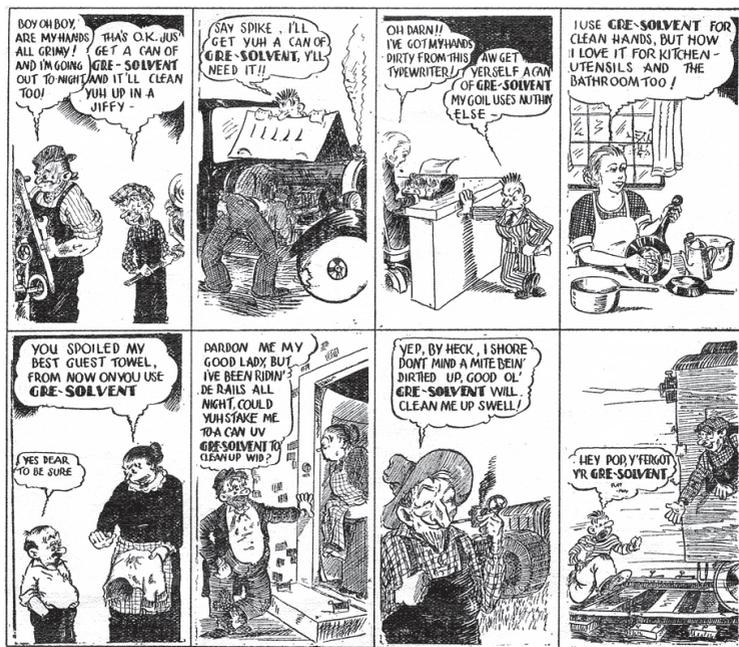


Айснер за работой (конец 30-х гг.)

начало, период 1936—1940 гг., эпоха возникновения рынка комиксных журналов, становление Золотого века американского комикса.

Рассвет «Золотого века» застаёт юного Айснера в начале творческого пути с портфолио под мышкой, шлифующего манхэттенские мостовые в обходе редакций. Он уже успел поработать в типографии, изучить азы печатного дела, нарисовать миниатюры для газетных реклам и иллюстрации для дамского журнала, когда его принимают на работу в «Wow, What a Magazine!» (Вау, что за журнал!), одну из многочисленных периодических скороспелок, запущенных в свете разраставшегося спроса на журнальные комиксы. «Вау!» закрылся, не дожив и до пятого номера. Впрочем, неудача не обескураживает Айснера, а подталкивает к многообещающей идее. Издание, кроме перепечаток, публиковало и оригинальные истории, и он предлагает редактору «Вау!» Джерри Айгеру, аналогично оставшемуся без рабо-

ты, открыть компанию по производству комиксов для бурно расцветающего рынка. Айгер, с его знанием издательского дела, берёт на себя поиск заказов и работу с клиентами, часть административных и редакционных функций, а Айснер – создание комиксов. Здесь ему пригождаются и художественные навыки, и любовь к чтению: с детства он взахлёб проглатывал всё, что попадалось в руки, от рассказов О. Генри, Чехова, Мопассана, Бена Хекта, Саки до «Чёрной маски», форпоста «криминального чтива», знакомившего с новыми детективами Дэшила Хэммета, Раймонда Чандлера, Эрла Стэнли Гарднера.



Рекламный стрип, окупивший аренду офиса (1936)

Стартовый капитал компании составили 15 долларов, полученных Айснером в качестве гонорара за рекламу чистящего средства. Комикс-студия «Айснер и Айгер» быстро выходит на интенсивные производственные темпы,



Из графической повести Айснера «Мечтатель» - оптимизация творчества

выдвинувшись в первые ряды «комплектовщиков» — авторских студий и групп, удовлетворяющих запросы издателей и газет на комплекты комиксов. Заказов становится всё больше, и компаньоны нанимают на оклад художников и сценаристов.

Производство рассказов в картинках ставится на поток: Айснер придумывает концепции сериалов, персонажей, какие-то из серий ведёт сам; сценаристы прописывают сюжет, диалоги; шрифтовик вписывает текст в уже расчерченные на кадры листы ватмана; листы с леттерингом поступают к художникам. Один намечает рисунок в карандаше, другой прорисовывает его в туши, а третий (обычно, кто-то из самых молодых) помогает чем может: дорисовкой фонов, забеливанием, ретушью.

Из эссе «Великие герои комиксов» (1965) Жюля Файфера, писателя, драматурга, карикатуриста, начинавшего в студии Айснера:

«Работа шла непрерывно. Некоторые весь день трудились в студиях и фрилансили по ночам — в пять тридцать уходили с работы, до четырёх утра сидели над подработкой,

а в восемь вставали и шли на работу. Тяжелее всего приходилось на выходных. Друг мог призвать на помощь: взял заказ скомплектовать 64-страничную книжку с новыми сериалами, новыми героями – всё нужно разработать, написать, нарисовать и доставить гравёру от шести вечера пятницы и до восьми тридцати утра понедельника. На девять зарезервирована печатная машина. Бизнес был в разгаре. Новых журналов всё прибывало и прибывало, многие из них рисовались за пару выходных дней» [21, с. 66].

Царит жёсткая конкуренция. В поисках дополнительных рабочих рук студии Айснера решают умыкнуть из соседней артели талантливого мальчика Алекса Коцкого. Но выход из офиса сурово караулит издатель Гари А. Чеслер, и молодого художника тайком выводят по пожарной лестнице. Двадцать лет спустя Коцкий создаст популярную мыльную оперу «Квартира 3-G», которая не будет сходить со страниц газет более полувека.

Тем временем предприниматель Винсент Фокс, в свою очередь, решает переманить у Айснера и Айгера некоторых комиксистов. Не зная, как добраться до художников, он размещает газетное объявление, в котором приглашает на работу Спенсера Стила, Моргана Томаса, Виллиса Р. Рейнси, Уильяма Эрвина. Ни один не откликается: всё это были псевдонимы Айснера, рисовавшего для разных сериалов в разных стилях и подписывавшегося разными именами, создавая эффект толпы. Впрочем, рабочих рук хватало, и Фокс всё равно формирует собственный цех, впечатляя работников эксцентричными репликами: «Я – король комиксов! Запомните: король! Здесь вам не школа! Комиксы – это не мелом по доске шкрябать! Тут в бизнесе миллионы долларов на кону!» [20, с. 328].

Из эссе «Великие герои комиксов» (1965) Жюля Файфера:

«Мы были поколение. Нас переполняли чувства, схожие, вероятно, с теми, что испытывали зачинатели кинематографа. Мы стремились потрясти мир – не менее. А пока

обсуждали за чертёжными досками Кэниффа, Рэймонда, Фостера. Спорили о важности деталей. Следует ли рисовать пуговицы на пиджаке? Реалисты утверждали: да. Экспрессионисты спорили: нет — в конце концов, всё, что от нас требуется, это зрелищность. Проводились эксперименты с ракурсами. Споры нарастали: зачем менять ракурсы, для внешней ли эффектности или же для подкрепления сюжета? Все бежали пересматривать „Гражданина Кейна”. Расползались слухи, что Орсон Уэллс и сам читал комиксы и учился по ним» [21, с. 65-66].

Штат студии «Айснер и Айгер» достигает пятнадцати человек. Однокашник Айснера по Школе Девитта Роберт Кан поначалу сотрудничает с товарищем, пока не находит издателя для своего нового персонажа по имени Бэтмен. Наделённый неуёмной работоспособностью Якоб Куртцберг рисует фантастику, вестерны, юмористические сюжеты, адаптацию «Графа Монте-Кристо». Позднее под псевдонимом Джек Кирби он прославится как создатель целого пантеона супергероев издательства «Марвел» и как один из величайших мастеров комиксной графики. Здесь начинают свою карьеру в комиксах и другие таланты: Ник Карди, Рид Крэнделл, Чак Куидера, Чак Мазоян, Боб Пауэл, Джордж Туска, Лу Файн.

Из беседы Айснера с Джеком Кирби (июль 1982):

Кирби: «Я восхищался тобой и Джерри Айгером так, как восхищаюсь всяким, кто профессионал в своём деле. Уважаю тех, кто знает, что делает. Я выполнял всё, что бы ты ни говорил, потому что знал — так чему-то научусь. Я хотел стать таким же профи, чтобы уже никогда не возвращаться назад в трущобы. Если б ты тогда сказал идти маршем на Россию, я б пошёл». — **Айснер:** «У нас была слаженная команда: ты, я, Лу Файн... Казалось, что вся студия крутится вокруг нас... Мы отлично сработались». — **Кирби:** «Я чувствовал, что у тебя есть чему научиться. Как бы мы там ни сработывались, для меня это был учебный процесс». — **Айснер:** «Тут под запись я должен в скобках отметить, что

ничего не платил Джеку за эти слова». — **Кирби:** «Нет-нет, я серьёзно, а не из сантиментов. Однажды мне в бою довелось столкнуться с ээсовцами. Они были всецело профессионалы. Я посмотрел на них и понял, что если хочу выжить, то должен стать как они. А я не был». — **Айснер:** «Впечатляющий пример!» — **Кирби:** «В общем, я хотел стать Уиллом Айснером и Джерри Айгером» [20, с. 196].



Из графической повести Айснера «Мечтатель» — посвящение Кирби

Студия производит материалы для издательств Винсента Фокса, «Кволити», «Джамбо», что-то перепечатывается и в Англии, и странах Южной Америки. Из придуманных в ней многочисленных персонажей всех сортов и мастей, от сыщиков и мультяшных зверюшек до разнообразных искателей приключений и супергероев, наиболее долгоживущими оказались «Тарзан в юбке» Шина — Королева джунглей, Человек-Кукла — химик, открывший формулу



Студийное обсуждение «Спирита»: Айснер, Ник Карди и Боб Пауэл.



Премьерный выпуск «Спирита» (2 июня 1940)

уменьшения роста, суперкоп Синий Жук, лётный отряд «Чёрный ястреб»... Компания Айснера и Айгера преуспевала. По итогам 1939 года компаньоны делят между собой 25 тысяч долларов прибыли – внушительная по тем временам сумма. И тут Айснер неожиданно решает уйти.

Сыграла роль усталость от однообразия и неприхотливости производимого материала. Среди критериев, диктовавшихся рынком, качество содержания остаётся на последнем месте. Издатели ориентировались на невзыскательные вкусы школьников. Айснер верил, что комикс, как искусство, способен на большее. Поэтому, когда один из деловых партнёров предлагает молодому, но перспективному автору сделать самостоятельное приложение для газет, предполагающее обширнейшую аудиторию всех возрастов по всей стране, то Айснер принимает предложение. Он продаёт Айгеру свою долю в бизнесе, приглашает троих студийных художников принять участие в новом проекте и с головой окунается в него. Это становится прологом к созданию одного из выдающихся произведений мировой комиксной культуры — цикла графических рассказов «Спирит».

Времена Уилла Айснера: Спирит — дух большого города

Цикл графических рассказов Айснера «Спирит» (The Spirit [Дух], 1940—1952) замечателен по многим причинам. С профессиональной точки зрения он был новаторским, а для читателей — неожиданным, отличавшимся от того, что встречалось до этого в комиксах. «Реалистичные декорации, звуковые эффекты, вроде протекающего крана, газеты, порхающие по мостовой, навевали достоверный облик города, в котором я рос: его суровость, неприглядность — взгляд с самого дна... Но для меня в этом было своего рода гламурное очарование», — делился школьными воспоминаниями известный писатель, драматург и карикатурист Жюль Файфер, десять лет проработавший в студии Айснера [21, с. 39].

Российской аудитории «Спирит» знаком по киноверсии Фрэнка Миллера, вышедшей в 2008 году. У нас фильм называли «Мститель» — редкий случай, когда привычка прокатчиков переименовывать зарубежные картины приблизила

название к содержанию, попутно объяснив и зрительский неуспех фильма. Миллер, поборник брутальной супергероики и «черного» детектива, попытался выделить из оригинала именно эти составляющие, а зря. В комиксах Айснера они занимали не главное место. Под маской оригинального Спирита скрывался не мститель, не сверхчеловек, а обычный горожанин, выходец из низшей прослойки среднего класса. Своего рода дух, олицетворение большого города, участник и очевидец присущей мегаполису хаотичной череды событий во всем их многообразии. Да и маска пристала к лицу героя случайно.

Из беседы Айснера с Джо Кубертом, классиком военных комиксов и супергероики (август 1982):

Айснер: «Вот ты назвал персонажей, с которыми работал, „супергероями“... Но раньше ведь их иначе называли? У нас в студии говорили „костюмированные персонажи“ — именно так, помнишь?» — **Куберт:** «Приключенческие комиксы». — **Айснер:** «Да, и приключенческими тоже... Я пытаюсь припомнить, поскольку термин „супергерой“ возник, вроде бы, не так давно... Мне кажется, все-таки „костюмированные персонажи“, поскольку именно это и стало проблемой между мной и синдикатом. Они требовали, чтобы Спирит был костюмированным героем. Пришлось нарисовать ему маску и перчатки». — **Куберт:** «Это была уступка?» — **Айснер:** «Я не хотел, но, если честно, то был слишком хороший проект, чтобы им бросаться, и пришлось уступить. Помню, Бизи Арнольд, мой партнер, спрашивал по телефону: „У него есть костюм?“ — а я: „Да, маска с перчатками...“ И Арнольд переспрашивает: „А это точно костюм?“» [20, с. 234].

Айснеровский «Дух» материализовался в ходе эксперимента по скрещиванию журнального и газетного комикса. К концу 30-х волна журнальных комиксов оттягивает от газет часть читателей. Их успех способствует появлению нового, исключительно комиксного жанра — супергероики. На этом фоне идея синдиката предложить редакциям для

воскресных толстухек журнал-вкладыш выглядела многообещающим предприятием, а конъюнктура момента требовала «костюмированных героев».

В июне 1940-го новообразованная студия Айснера представляет 16-страничный еженедельник рисованных рассказов о трех экзотических борцах с преступностью: о мастере перевоплощений Мистере Мистике, о Леди Лак, оперирующей инкогнито дочери ирландского шахтовладельца, и о Спирите — сочным убитым полицейском детективе Денни Кольте, который под маской призрака возвращается в родной участок, чтобы продолжать охранять спокойствие города. Коллектив студии с энтузиазмом берется за новые серии.

Из беседы Айснера с Джо Кубертом (август 1982):

Айснер: «Помнишь студию в Тюдор-Сити? Ты присоединился в 1941-м, кажется». — **Куберт:** «Мне было около двенадцати лет. Я устроился к тебе на летние каникулы. В мои обязанности входило подметать полы, стирать карандаш на готовых листах, выбеливать и подчищать страницы Чака Куидеры и тому подобное... Мой первый сногшибательный триумф состоялся, когда мне доверили четверть полосы в подвале тыльной страницы — разрешили нарисовать короткий стрип! Лето как раз подходило к концу. О, это было потрясающе!» [20, с. 225-226].

Формально в «Спирите» имелись признаки супергероического комикса, но это сходство достаточно условно. Аналогичным образом гротескные площадные маски комедии дель арте в руках мастеров вроде Гоцци или Гольдони становились средством отображения жизненных реалий и сложных характеров. Несмотря на «костюм», Спирит обделен сверхъестественными способностями. Их заменяет железобетонный стоицизм. С помощью него герой неуклонно движется к цели, невзирая на любые удары судьбы и врагов, чьи образы, в отличие от традиционных сверхзлодеев, вырисовываются весьма неоднозначными.

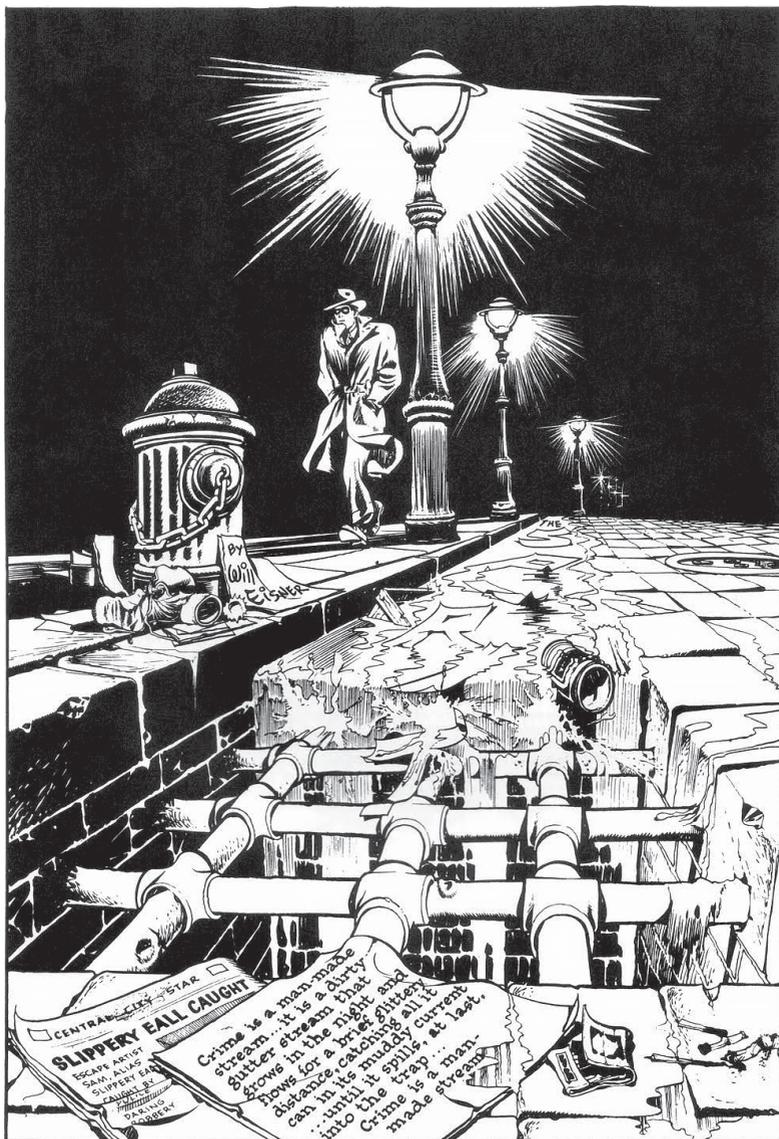


Работа над сценарием (ноябрь 1941)

Из беседы Айснера с Милтоном Кэниффом, классиком газетного приключенческого комикса (февраль 1982):

Кэнифф: «Терпеть не могу убивать отрицательных персонажей – жалко оставаться без тех, кто уж очень хорош. Знаешь, ведь Чет Гулд [создатель Дика Трейси] этого избегает, а если и убьет кого, то так, что смерть остается под вопросом»... – **Айснер:** «И можно вернуть его обратно! У меня тоже со злодеями проблемы. Никогда не получалось вообразить абсолютного негодяя. Вечно не дает покоя мысль: ну, хотя бы для свой мамы-то он хорош» [20, с. 85].

Постепенно, выпуск за выпуском, «Спирит» развивается в цикл событийно емких и эмоционально насыщенных рассказов с неожиданными концовками. На каждый сюжет отводится не более восьми страниц. Это ограничение помо-



Логотип и повествовательный текст в качестве антуража («Спирит», ноябрь 1947)

гает автору выработать индивидуальную, образно-ироничную и в то же время лаконичную манеру повествования. Неслучайно истории «Спирита» сравнивают с рассказами О. Генри.

Из книги Уилла Айснера «Комикс и последовательное искусство» (1985):

«Для развития сценарных способностей необходимо регулярное чтение, особенно (но не только) короткой прозы. Литература стимулирует воображение, открывая большой простор фантазии. А еще чтение обеспечивает информационную базу. В нашем искусстве, где автор-художник должен располагать широчайшим объемом оперативно доступных фактов по самым неожиданным темам, необходимость в познаниях — безгранична» [8, с. 148].

Особых слов в «Спирите» заслуживает нетривиальный подход к визуализации. Стремясь уйти от лобовой иллюстративности, Айснер неустанно экспериментирует в поисках специфического, исключительно комиксного языка. В графику привносится экспрессионизм, задающий лирический настрой. Каллиграфия виртуозно интегрируется в рисунок, стирая границы между текстом и изображением.

Усложняется раскадровка страниц: в «Спирите» кадры не просто очерчивают сцены, а стремятся донести ощущение времени и места, расставить смысловые акценты. «Спирит» превращается в своего рода полигон, на котором зарождаются и проходят полевые испытания самые разнообразные приемы визуального нарратива.

Вторая Мировая на время прерывает творческий полет: три года Айснер отдает воинской службе, перепоручив сериал сотрудникам студии, а в 1945-м возвращается к «Спириту». На послевоенный период приходятся его наиболее зрелые рассказы. Во многих из них заглавный герой отступает на задний план, а на первый выдвигаются «простые люди» с их далеко не простыми историями.

THE SPIRIT SECTION

SAMMY AND DELILAH

March 5, 1950

ACTION MYSTERY ADVENTURE

SUN, MAR. 5, 1950 (ADVERTISEMENT)

CAST OF 20,000 PEOPLE, 50,000 ANIMALS
DON'T MISS THESE UNFORGETTABLE SCENES !!

SEE
SAMMY, ARMED ONLY WITH A TV ANTENNA, FIGHTS THE UNDERWORLD.

SEE
SAMMY FIGHTS THE MIGHTY LION...
ROAR!

SEE
SAMMY RETAINED BY HIS LOVE.

NOV SPIRIT
BY Will Eisner

RIALTO
MAKING YOU... UGH!!

Josiah B. De Spiels
Masterpiece

Sammy and Delilah
in Glorious UGLACOLOR

BOLD! STARK!

FROM THE MAN WHO GAVE YOU...
"KISS OF CLEOPATRA"
"SIN OF SALAMI"
"DAUGHTER OF HELEN OF TROY'S SECOND COUSIN"
"REAP THE WILD OATS"

Torn With Turbulent Tension
... Evening Express
Participating With Puerile Passion
... Daily News
Rife With Raw Repartee
... Review
Simmering With Subtlety
... Journal

12TH WEEK!

Выпуск «Спирита», ставший семейной реликвией Айснеров (март 1950)

Из воспоминаний писателя Джона Апдайка:

«После относительно безобидных, хороших-против-плохих Супермена с Бэтменом “Спирит” Айснера оставлял

неизгладимое, тревожное впечатление. Головокружительные ракурсы, игра теней, колоритные лужи крови, беззаботное поправление художником строгих кадровых границ и на удивление нейтральная нравственная позиция нуарного героя — меня все это уносило в иной и, как я теперь понимаю, взрослый мир» [24, с. 50].

Воскресные выпуски «Спирита» выходят в двух десятках газет совокупным тиражом около пяти миллионов экземпляров. Сюжеты нередко реагируют на злобу дня, меняют жанры: детектив, морские приключения, страшилки, фантастика. Встречаются отсылки к Эдгару По, Амброзу Бирсу, Рингу Ларднеру, Трумену Капоте.



*Свадебная фотография
(15 июня 1950)*

Однажды Айснер знакомится с Энн, работницей нью-йоркского филиала кинокомпании «Парамаунт». Девушка приглашает его на внутренний просмотр помпезного пеплума из библейских времен «Самсон и Далила». Последовавший выпуск «Спирита» представляет веселую пародию на грядущий блокбастер. В офисе «Парамаунта» публикация вызывает скандал. Знакомая звонит Айснеру предупредить, что начальство планирует подать иск за клевету. «Замечательно! — радуется художник. — Это будет отличная реклама комиксу!» Суд не состоялся [30, с. 126]. Когда страсти утихают, становится очевидным, что он ни к чему не приведет: в Штатах пародии защищены Первой поправкой к Конституции. Зато состоялась свадьба. Летом 1950 года объявляется о женитьбе Уильяма Айснера на Энн Вайсгартен.



Спирит с графикой Уолли Вуда (август 1952)

Став семейным человеком, Айснер потихоньку отходит от сериала. Возникает новый круг забот, армия предлагает стабильную работу по созданию инструктивных комиксов. Попытка перепоручить «Спирита» сотрудникам терпит неудачу. Товарищ и соавтор Жюль Файфер придумывает сце-

нарии, в которых Спирит конвоирует преступников на Луну. К работе привлекают Уолли Вуда, лучшего рисовальщика фантастических комиксов той эпохи. К сожалению, производственный процесс накладывается на его болезнь.

После трех интереснейших по исполнению «лунных» серий студия сталкивается с необходимостью продолжать, пытаясь имитировать сложнейший стиль Вуда, что не могло не отразиться на качестве. К тому же, Файфера призывают на воинскую службу. Сперва истории сокращаются с семи до четырех страниц, а к осени 1952-го Айснер принимает решение завершить цикл на 645-й серии.

Значение «Спирита» для дальнейшего развития искусства рисованных историй трудно переоценить. Пусть даже брошюрный формат и не сумел прижиться в качестве газетных комикс-приложений, но он позволил Айснеру отработать многочисленные профессиональные приемы. Эти приемы становятся широко востребованными среди коллег и окажутся незаменимыми, когда рассказы в картинках переместятся из периодики в самостоятельные книги. Новеллы «Спирита» выдержат многие переиздания в Штатах и за рубежом и послужат источником вдохновения не одному поколению комиксистов.

Из воспоминаний писателя и сценариста комиксов Нила Геймана:

«Свой первый экземпляр «Спирита» я купил в 1975-м, в подвальном магазинчике комиксов на юге Лондона. Увидел обложку на стене и понял — что бы там ни оказалось внутри, я хочу это. Мне было около 14-ти. По пути домой, погрузившись в вагоне в чтение, я и подумать не мог, что эти истории — тридцатилетней давности. Они были свежее и осмысленнее, чем что-либо до того виденное в комиксах. Рассказы, умудрившиеся отсекают все лишнее, повествуя о прекрасных женщинах и несчастных мужчинах, о человеческой слабости и неисповедимости возмездия, истории, где Спирит, этакий „макгаффин” в шляпе и маске, невзирая на град побоев, выпутывался из тупиковых ситуаций.



Айснер со Скоттом Макклаудом и Нилом Гейманом (1997)

Мне нравилась изобретательность Айснера, его энергетика, то, как он сочетал текст с рисунком. Я читал эти рассказы и хотел тоже придумывать комиксы» [22].

Графический роман и взросление комикса

После завершения «Спирита» поклонникам выдающегося сериала (да и самому автору), казалось, что Уилл Айснер отошел от комикс-индустрии. Но в 1978 году выходит его графический роман «Контракт с Богом и другие истории арендного дома», заложивший новое направление — одно, пожалуй, из самых значимых в современных рисованных историях.

С 1952-го по начало 70-х годов творчество Айснера протекало в стороне от магистральных путей. Его новая компания «Американ визуалс» концентрируется на информационных комиксах по корпоративным и правительственным заказам с армейским изданием «PS — ежемесячник профилактического ухода» как флагманом.

Сейчас, когда визуализации учебных материалов уделяется все больше внимания, военно-технический журнал Ай-

FEBRUARY 1971

DON'T JUST STAND AROUND SCRATCHING YOUR BRASS

Do some PREVENTIVE MAINTENANCE

1	MON	WHEN IN DOUBT, DON'T GUESS—CHECK YOUR MANUAL, OR WITH SUPPORT.
2	TUE	TRUCK RADIATOR GRILLS: KEEP 'EM CLEAR. THE ENGINE NEEDS LOTS OF COOLING AIR.
3	WED	TRUCKERS—SLOW DOWN OR STOP BEFORE SHIFTING TRANSFER TO LOW.
4	THU	BEAUTIFUL PM IS MORE THAN SPIT 'N' POLISH.
5	FRI	KEEP YOUR NUTTS OFF JOBS YOU CAN'T DO.
6	SAT	DON'T "HOG" THIS YOU DON'T NEED—PASS 'EM ON.
7	SUN	PUMPING FUEL? THEN BONE UP ON TM 10-1101 AND TM 10-1112.
8	MON	PUBLICATIONS—ORDER THEM LIKE OR PAM 310-10 SAYS, OR YOU WON'T GET 'EM.
9	TUE	RUST INHIBITOR FSN 680-703-0677 IS A MUST IN ALL LIQUID ENGINE COOLING SYSTEMS.
10	WED	STAY ON THE BALL—TROUBLE USUALLY STARTS WHEN YOU'RE TIRED AND OFF GUARD.
11	THU	GET A TRAILER-MOUNTED PU SEFF? THE TM 8-3113-30-15 W/CI & 2 IS FSN 700.
12	FRI	NEED TROPICAL ELECTROLYTE (1,216 EP GR)? FSN 636-904-3312 BRINGS A 5-GAL DRUM.
13	SAT	MARK YOUR BATTERY CABLES... POSITIVE LABEL, FSN 100-477-274 NEGATIVE LABEL, FSN 100-417-276
14	SUN	PM—IF IT SAVES YOUR LIFE, JUST ONCE IT'S A BARGAIN.
15	MON	... DON'T BREAK INTO HYDRAULIC SYSTEMS UNLESS IT'S ABSOLUTELY NECESSARY.
16	TUE	... HYDRAULIC FLUID CONTAMINATION IS USUALLY PURE CARELESSNESS.
17	WED	... NEVER RE-USE DRAINED HYDRAULIC FLUID OR FROM ALREADY OPEN CANS.
18	THU	... NEVER SUBSTITUTE FOR SPECIFIED FLUIDS, O-RINGS, LUBES OR FILTER ELEMENTS.
19	FRI	... REMEMBER, THE NAME OF THE GAME IS STOP FOD.
20	SAT	... DURING YOUR PM DAILY, GET THAT ENGINE OIL FILLER CAP ON TIGHT.
21	SUN	ENGINEER TYPES—GET DECAL FSN 100-204-023 ON THE TACK MARKING YOUR TRACTOR'S TOP RPM LIMITS!
22	MON	DUMP TRUCKS—THE HOIST HAS 8 POINTS THAT GET LUBE WEEKLY: SEE LO 7-2229-231-25!
23	TUE	0-TON TRUCKERS—NEED BEST COAST-TYPE MIRRORS? 2500-242-301 GETS THE RIGHT SIDE; 2500-202-042 THE LEFT SIDE, PLS.
24	WED	AIR TYPES—ALL BIRD DOC (0-1) ENGINE TBO IS NOW 1800 HOURS.
25	THU	INFO ON ADMINISTRATIVE STORAGE OF EQUIPMENT IS IN TM 740-99-2.
26	FRI	TRUCKERS! OIL, COOLANT, BATTERY ELECTROLYTE LEVELS OK!
27	SAT	ON DIE TRACTORS, BEFORE SHUT-DOWN OILS SHUDDLE TO LET TURBO-CHARGER SLOW DOWN.
28	SUN	MIE HAS MAXIMUM RATED LOADS AND SPEEDS—DON'T OVERDO THEM!

Оригинал календаря с памятками по уходу за техникой для журнала «PS»

снера интересен как пионер инструктивных комиксов. До этого комиксы в армии выполняли большей частью уста-

новочные функции с предельно простыми посылами: бей врага, держи язык за зубами, предохраняйся при случайных связях. «Постскрипту» решал куда более сложные задачи. Под лозунгом «Наше вооружение лучшее в мире — береги его!» в журнале наглядно разъясняются принципы действия нового оружия и техники, различные аспекты их обслуживания, ремонта и использования.

В 1969 году семью Айснеров постигает сокрушительная трагедия — из-за лейкемии безвременно уходит из жизни их дочь Элис. Супруги пытаются пережить удар, сосредоточившись на работе. Жена Айснера Энн возглавляет волонтеров в Нью-Йоркском госпитале при Корнеллском университете. Он сам замыкается в себе и утрачивает интерес к инфокомиксам.

Из рассказа арт-директора «Американ визуалс» (1959-1971) Теда Кабарги биографу Айснера Бобу Эдельману:

«Номера все чаще сдавались штурмовщиной, и это превращалось в сущий ад. Армейские редакторы становились всё въедливей. Установился порядок, по которому раз в месяц мы летали в Форт-Нокс, чтобы обсудить макет. Сперва отправляли черновую верстку, военные проверяли, затем мы приезжали и несколько часов обсуждали все их пожелания, и участие Уилла Айснера являлось своего рода гвоздем программы. Он был обворожителен, ярок, остроумен, и поскольку беседовать с ним было одно удовольствие, то его приезд становился для них главным событием месяца. Но вот он, под тем или иным предлогом, начал избегать поездок. Проект всё больше и больше ему надоедал, а военные обижались и в отместку шпыняли нас во всю: придирались к каждому пробелу, запятой, любой маломальской детали, к какой только можно придраться. Нам звонили, требовали переделок, что увеличивало расходы, и в итоге привело к отказу от контракта» [3, с. 97].

Тем временем в мировом комиксе назревают большие перемены. Рисованные истории стремятся раздвинуть горизонты своих возможностей. В Японии, где «девятое ис-

куство» после войны обретает общенациональные масштабы, ряд мангак в противовес классическому названию «манга» (причудливые картинки) вводит термин «гэкига» (драматические картинки), чтобы обращаться к серьезным, жизненным сюжетам. В 1973–1974 гг. очевидец ядерной бомбардировки Хиросимы Кэйдзи Накадзава публикует в молодежном журнале основанный на собственном трагическом опыте цикл «Босоногий Гэн», известность которого вскоре распространяется далеко за границы Японии.

Крайне интересны и достижения аргентинских авторов во главе со сценаристом Гектором Эстерельдом, чьи приключенческие и фантастические сериалы поднимают актуальные социально-политические вопросы. К несчастью, буэнос-айресский расцвет обрывается в 1976 году после воцарения в стране военной диктатуры.

Однако аргентинская школа мощно заявляет о себе в Европе, когда автор Уго Пратт представляет в Италии и Франции цикл о капитане Корто Мальтезе. Работы Пратта отличаются не только увлекательностью и историзмом, но и размышления о нравственных принципах, проблеме морального выбора в условиях ожесточенного идеологического противостояния. Сама Франция с конца 60-х становится центром перемен: комиксы получают общественное признание как полноценное искусство, с 1974 года в Ангулеме проводится посвященный им фестиваль, авторы интенсивно пересматривают их форму и содержание. Как ни странно, но Америка — родина комиксов — перемещается в кильватер тех переломных событий.

Из беседы Айснера с основателем журнала «Мэд» Харви Курцманом (лето 1981):

Айснер: «В свое время мы с тобой открыли для себя европейский комикс, в первую очередь, французский — похоже, раньше, чем кто-либо еще». — **Курцман:** «Самое важное у французских авторов то, что за последние 15 лет они со своими работами пробились на широчайшие просторы. Пока мы тут в Америке гордимся свободным обществом,

свободой предпринимательства, эксперимента, во Франции комиксам неожиданно были предоставлены полные возможности экспериментировать, делать все, что хочешь...». — **Айснер:** «Согласен с тобой насчет следствия, Харв, но не насчет причин. Вот ты говоришь: „Им дали свободу” — и многие так утверждают, особенно, в Европе... Но, скажи на милость, кто же это дает свободу им и, при этом, не дает ее здесь, нам?». — **Курцман:** «Ты переводишь в частную плоскость, а следует взглянуть на все в контексте общих процессов, системы распространения, печати — свободу им дает не кто-то конкретный, а формат, типы изданий» [20, с. 273-274].



Супруги Айснеры на дне рождения Курцмана (1982)

Период с 1970 по 1985 год в Америке называют «Бронзовым веком комиксов». Для Уилла Айснера он начинается с одной из первых комикс-конвенций, куда его приглашает устроитель и энтузиаст комиксного движения Фил Сью-

линг. На комик-коне Айснер делает два важных для себя открытия. Во-первых, узнает, что «Спирит», казалось отошедший в прошлое, по-прежнему необычайно любим и востребован. Во-вторых, знакомится с андеграудным комиксом. Это необычное явление, порожденное бунтарскими 60-ми, с одной стороны, пугает разнузданным эпатажем, полным отсутствием цензуры и разрушением всех мыслимых табу, а с другой, в лучших своих образцах, подкупает искренностью, исповедальным характером.

Айснер активно берется за переиздания коллекции «Спирита». Но главное, решает создать что-то новое, важное, используя весь свой богатый профессиональный и жизненный опыт. Так рождается графический роман «Контракт с Богом».

Из беседы Айснера с Джо Кубертом, классиком реалистических комиксов (август 1982):

Айснер: «Джо, в чем ты видишь наиглавнейшую цель нашего искусства?» — **Куберт:** «В том, чем ты сейчас и занимаешься. В раскрытии себя. Постепенно и я все ближе и ближе подхожу к этому. Каждый из нас, рисуя, раскрывается. Наши работы отражают происходящее внутри нас. Вот ты сейчас приблизился к абсолютному уровню: личностной точке зрения. Ты открыл себя полностью, и это пугает». — **Айснер:** «Имеешь в виду „Контракт с Богом“?» — **Куберт:** «Да». — **Айснер:** «Для меня это было очень-очень нелегко, поскольку раньше я прятался за парнем в маске. Искренне говорил о взглядах на жизнь, но никогда — о себе. Так хочется, чтобы выходило больше наполненных смыслом произведений. Чем их больше, тем больше у них шансов на рынке... Ох! Терпеть не могу это слово „рынок“!» — **Куберт:** «Хорошо понимаю тебя». — **Айснер:** «...Что в свою очередь сделает их доступнее. Довести до издания „Контракт с Богом» оказалось мучительнейшим мероприятием. Полтора года ушло на работу, еще год — на поиск издателя с выходом к массовому читателю. Наконец, одна небольшая компания взялась напечатать, а никто из крупных изда-

телей на него и смотреть не хотел. К счастью, ребята вроде Жюля Файфера выпускают такие графические романы, как „Тантрум”, а, может, и ты присоединишься и сделаешь что-нибудь, и когда их выйдет три, четыре, пять, шесть, то хоть один да принесет прибыль — тогда и издатели подтянутся. Станет легче найти издателя, готового пойти на риск» [20, с. 258].

Вокруг авторства первого графического романа изломано немало полемических копей. Сам термин не нов. В англоязычной публицистике он впервые определяется в 1964 году в эссе обозревателя комиксов Ричарда Кайла [26, с. 4]. Но имели место и более ранние использования. Классик французской карикатуры Эммануил Яковлевич Пуаре (эмигрант из России), публиковавшийся под псевдонимом Каран д’Аш, в 1894 году извещает издателя «Фигаро» о работе над большим, 360-страничным трудом: «У меня возникла идея такого новшества, которое, возможно, заинтересует публику. Какого именно? Представить необычный жанр — рисованный роман» [23]. Более ста лет оставалось неизвестно, осуществил ли художник замысел, пока не обнаружилось 216 страниц незавершенного «Маэстро» — так назывался роман Каран д’Аша.

Практика выпускать комиксы в виде книг тоже существовала и раньше. В Америке 70-х, например, до «Контракта» с пометкой «графический роман» были изданы готическая драма «Зловещий дом тайной любви» (1971), три фэнтези «Блэкмарк» Джилы Кейна и Арчи Гудвина (1971), «Первое королевство» Джека Каца (1974), «Кровозвезд» Ричарда Корбена (1976), «нуарный» детектив «Чандлер: Красный поток» Джима Стеранко (1976) [29]. В Японии и Франции многие журнальные серии переиздавались под книжной обложкой.

Специфика «Контракта с Богом» заключалась в том, что Айснер сместил систему координат, задал новую траекторию: отказался от периодичности и жанровости. Даже «Этернавт» Эстерельда (1957–1959) и «Баллада Соленого

моря» Пратта (1967–1969), бесспорные шедевры крупных комиксных форм, отличается ориентация на журнальную серийность и беллетристические жанры. Новую книгу Айснер пишет и рисует именно как книгу, а не серийный материал, и именно как чистую прозу, а не беллетристику. Его истории нельзя причислить ни к одному из «легких» жанров, зато они могли бы возникнуть и под пером кого-либо из мастеров большой литературы: Шолом-Алейхема, Теодора Драйзера, Эптона Синклера.

Из беседы Айснера с Фрэнком Миллером, автором «Города грехов», «300», режиссером «Спирита»:

Миллер: «Сколько еще можно терпеть, что в стародавние времена какой-то дядька сложил газетный лист пополам и выдал формат, к которому мы до сих пор привязаны?» — **Айснер:** «Мы будем работать в нем до тех пор, пока не изменится печатный процесс». [...] — **Миллер:** «Но ты же и сам борешься с форматом. Большинство твоих книг 6 x 9 [дюймов]. А размер обычных комиксов ужасен: ни то, ни се, большой, но недостаточно, чтобы стать арт-буком». — **Айснер:** «6 x 9, мне кажется, отличается от 7 x 10 большей интимностью. И еще он выводит книгу на тот уровень, при котором взрослый читатель воспринимает ее как книгу. 7 x 10 выглядит как комикс. А взрослому читателю больше по нраву 6 x 9, поскольку так печатаются романы, которые он читает» [4, с.11, 14].

Подобно «Спириту» новое произведение Айснера приходит к читателю, минуя привычные пути реализации комиксов. Книга печатается литературным издательством, часть тиража поступает в обычные книжные магазины. Даже внешний вид ничем не напоминает стандартные брошюры с картинками.

«Контракт с Богом» — полиструктурный роман. Под одной обложкой собраны четыре истории. Их объединяет только время, кризисные 30-е годы прошлого столетия, и место — заселенный эмигрантами арендный дом на вымышленной Дропси-авеню в Нью-Йоркском Бронксе. Заглавная история —



Оригинал обложки первого издания «Контракта с Богом» (1978) и обложка русского издания (2018)

повесть-притча, в которой находит отражение личная трагедия семьи Айснеров. Рассказы «Супер» и «Уличный певец» словно продолжают традиции критического реализма, выхватывая драматические эпизоды из жизни рядовых людей. В автобиографической повести «Кукалейн» на загородном летнем курорте переплетается несколько судеб обитателей Дропси-авеню: кто-то ищет перемен к лучшему и находит, кто-то — нет, а для лирического героя то лето подводит черту прощания с детством.

В последующие три десятилетия к «Контракту с Богом» добавляется и статус авторского манифеста. Направления, заявленные ее историями, развиваются в дальнейших книгах Айснера. Он возвращается к легендам и хроникам жителей Дропси-авеню в графических романах «Сила жить» (1988), «Дропси-авеню» (1995), «Маленькие чудеса» (2000). Особое звучание обретает намеченная в «Супере» и «Уличном певце» тема маленького человека, типичная скорее для русских и европейских литературных традиций. У Айснера она предстает в бесчисленном множестве оттенков,



Страница из комикса «К сердцу бури»

от анекдотических и иронических до сентиментальных и трагедийных, находит многоликое отражение и в рассказах про Дропси-авеню, и в сборниках «Нью-Йорк — большой город» (1986), «Здание» (1987), «Городской блокнот» (1989), «Невидимые люди» (1992). Исповедальный автобиографизм «Кукалейна» лежит в основе рисованной пове-

сти о Золотом веке «Мечтатель» (1985), семейной хроники «Правило игры» (2001), а в графическом романе «К сердцу бури» (1991) – приобретает эпический размах, запечатлевая через судьбы Айснера и его родных величественный, панорамный портрет эпохи.

Де-юре «Контракт с Богом» не был первым графическим романом, а де-факто оказался одной из первых книг, формой, исполнением, качеством полностью соответствовавшей понятию и ставшей ярчайшей приметой взросления искусства рисованных историй.

Последовательное искусство

После этапного «Контракта с Богом» Уилл Айснер создал более двадцати графических романов и книг. Важнейшее место среди них занимают пособия по созданию комиксов, совместившие оригинальные теоретические изыскания с интереснейшими практическими материалами. К исследовательским работам Айснера подтолкнула основательная преподавательская практика.

В 1974 году первокурсники нью-йоркской Школы визуальных искусств обращают внимание на отсутствие дисциплины, посвященной комиксам. Для них это стало неприятным сюрпризом. Из ШВИ вышли такие кумиры юных художников, как Уолли Вуд, создатель Человека-Паука Стив Дитко, и некоторые мечтали пойти по их стопам. Дирекция удовлетворяет просьбу студентов и расширяет программу обучения. Из списка возможных преподавателей отбирают Уилла Айснера и основателя легендарного юмористического журнала «Мэд» Харви Курцмана.

Поначалу Айснера смущает отсутствие учительского опыта, но он и не требует. Ректор просит строить учебный процесс по принципу работы художников в студии. На первом занятии Айснер объясняет ученикам: «Отметки не ставятся. Либо вы проходите курс, либо нет. Пропустите три

или четыре занятия – и курс не засчитывается. Я здесь, чтобы научить, как лучше рассказать и представить свою историю, а не как рисовать супергероев» [30, с. 193]. Впрочем, трое из его учеников, Пол Левитц, Майк Карлин и Джо Кесада, впоследствии займут высшие редакционные посты в главных цитаделях супергеройских комиксов – компаниях «Ди-си» и «Марвел».

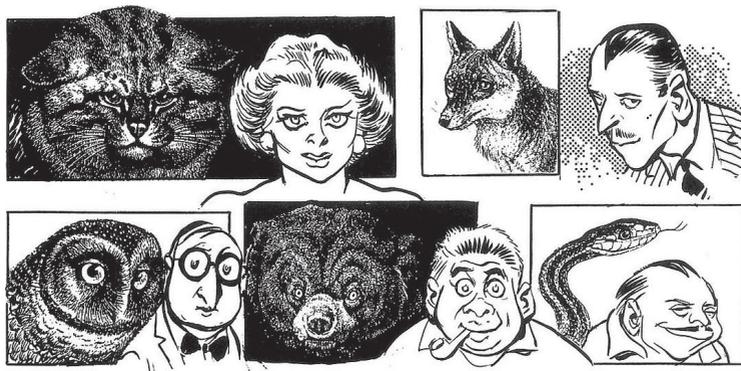


Айснеровский Спирит среди работ выпускников ШВИ (1989)

По итогам каждого учебного года выпускается сборник студенческих курсовых «Галерея новых комиксов Уилла Айснера». «Как полагаете, кто оплатит печать?» – спрашивает Айснер у очередного выпуска. «Ну, наверное, у ШВИ есть деньги на типографию?» – предполагают ученики. «А вот и нет, – отрезает он, – сами учитесь зарабатывать комиксами. Оправляйтесь в пиццерии, кафе, бары, ищите рекламодателей в журнал!» – и студенты разбредаются по окрестным забегаловкам в поисках спонсоров для издания [30, с.195].

Из беседы Айснера с Джо Кубертом, классиком реалистических комиксов (август 1982):

Куберт: «Раньше большинство относилось к комиксам как к работе». — **Айснер:** «В смысле — ремеслу. Ты имеешь в виду, что мы были сапожниками. Хорошими сапожниками, но сапожниками». — **Куберт:** «Точно! Ведь тогда деньги добывались ох как нелегко. Еще не закончилась Депрессия». — **Айснер:** «Десятки лет назад, когда я попытался определить комиксы как способ самовыражения, меня подняли на смех: „Уилл, ты сотрясаешь воздух! Это всего лишь способ заработка”. И многие ушли, когда деньги закончились. Сейчас, полагаешь, у авторов больше энтузиазма?» — **Куберт:** «Они куда более с душой относятся к тому, что делают. Поскольку большинство приходит из среды фанатов комиксов. Они начинали в фэндоме, рисовали для фэнзинов»... — **Айснер:** «Как Ричард Корбен?» — **Куберт:** «Верно. Молодежь приходит в комиксы, потому что им это необходимо. Они берутся за них не то чтоб ради заработка, а потому что иначе они не могут. Это как...» — **Айснер:** «Призвание?» — **Куберт:** «Вот именно!» [20, с. 228-229].



Пример из «Графического повествования» - антропоморфизация персонажей

Планируя программу обучения, Айснер сталкивается с проблемой отсутствия руководств по созданию комиксов. Даже у кинематографа, ровесника комикса, базовые тео-

ретические принципы были сформулированы уже на заре становления. Комиксы же почти целый век развивались исключительно интуитивным образом. Правила рисованного рассказа каждый изобретал сам для себя методом проб и ошибок. Коллега Айснера Джек Кирби определял его армейским термином «каннибализация» — так военные механики называли процесс сбора техники из подручных деталей [20, с. 199].

Культивировался дифференцированный подход: сценарии писались отдельно, графика рисовалась отдельно, отдельно же доверстывали текстовые блоки и красили. При этом даже высокое качество всех интегральных элементов не гарантировало удовлетворительный результат.

Из беседы Айснера с Харви Курцманом (лето 1981):

Айснер: «Я рассматриваю комикс как цельное произведение: слова и рисунки едины. Между ними нет четких границ. Например, мне было бы трудно работать по чужому сценарию. Вернее, почти невозможно! Комбинацию слов и рисунков я представляю самостоятельным средством повествования. И пока, похоже, даже и близко не подобрался к его потенциалу. Тут всем нам предстоит еще многое изучить. А ты что думаешь, каковы возможности такого средства выражения?» — **Курцман:** «У меня нет точного ответа, поскольку возможности зависят исключительно от того, куда индивидуальные способности могут завести. Например, наши с тобой способности в чем-то схожи. Мы оба и пишем, и рисуем. И ты очень сильный писатель. Литературный талант может и не зависеть от художественного. Писатель оперирует абстрактными словами». — **Айснер:** «Но я воспринимаю свои рисунки и текст, как совокупное цельной идеи. Аналогично композитор, составляя оркестровку, ищет баланс между инструментами. В каких-то местах я усиливаю рисунок, а где-то приглушаю в угоду тексту — как дирижер» [20, с. 267].

За годы преподавания и исследований Айснер приходит к выводу, что комиксы являются проявлением особого, последовательного искусства. Несмотря на свой изобразительный характер, оно работает по иным правилам, нежели графика, живопись и скульптура. Главное в нем – не изображения сами по себе, а их продуманная последовательность; не просто серия иллюстраций к тексту, а его визуализация, изобразительный рассказ. Корни этого искусства уходят вглубь, к иероглифическому письму, древнеегипетским фрескам, колонне Траяна и средневековой религиозной живописи.



Наглядная схема Айснера: синтез рисунка и текста рождает новый смысл

В 1985 году Айснер публикует объемный труд «Комикс и последовательное искусство», совмещающий размышления о специфике графического рассказа со множеством наглядных примеров. Как гармонично распределить инфор-

мацию между текстом и рисунком? Как подчинить задачам рассказа перспективу, светотень, пластику персонажей и элементы интерьеров? Какова взаимосвязь между формами кадров и временным континуумом? Айснер не дает однозначных ответов: «Помните, что в творчестве не бывает „правильно” или „неправильно”», — но предоставляет неисчерпаемую пищу для самостоятельных выводов [8, с. 125].

Год издания «Последовательного искусства» знаменуют кардинальные преобразования. Золотой, серебряный, бронзовый века отходят в прошлое, начинается эра современного комикса. Для многих новых авторов творчество Айснера становится своего рода путеводной звездой. Не удивительно, что когда возникает необходимость в профессиональном конкурсе, то его организаторы обращаются к Айснеру с просьбой присвоить церемонии его имя. Он соглашается при условии, что судейство будет максимально объективным и прозрачным. Первое награждение проходит в 1988 году, а с 1990-го мероприятие переходит под эгиду крупнейшего комикс-кона в Сан-Диего. Была разработана система двухуровневого голосования и верификации голосов, со временем возведшая премию «Айснера» в статус «Оскара» девятого искусства.

Айснер продолжал преподавать в Школе визуальных искусств до 1993 года. Темы первого пособия находят дальнейшее развитие в его книге «Графическое повествование» (1996) [12]. Также, до самых последних дней, он работает над «Экспрессивной анатомией» — энциклопедией нарративной жестикуляции и мимики [10]. Этот труд публикуется уже после смерти Уилла Айснера, ушедшего из жизни 5 января 2005 года.

Классик «британской школы» сценарист Алан Мур о вкладе Айснера в мировой комикс:

«Мастера американских газетных стрипов начала XX века ввели отличный набор средств рисованного рассказа. А вот что привнес Айснер, как мне кажется, так это вдумчи-



*Айснер в своей флоридской студии
(последние годы, Бока-Ратон)*

вый методизм. Он не просто изобрел сколько-то там визуальных и повествовательных приемов и распорядился ими не менее эффективно, чем это удавалось пионерам-основоположникам в XX веке. Уилл еще и выступил со стройной философией комиксов, охватывающей практически каждый их аспект, будь то рисунок, текст или же, самое важное, язык – то, что возникает при взаимодействии рисунка и текста» [3, с. 249].

Список литературы:

1. Айснер У. Контракт с Богом и другие истории арендного дома / Пер. с англ. М.Г. Заславского. – М.: Манн, Иванов

и Фербер, 2018.

2. Заславский М. Мир и комиксы Уилла Айснера // Хроники Чедрика [сайт]. URL: <http://chedrik.ru/2012/will-eisner/> (дата обращения 25.07.2018).

3. Andelman, Bob. Will Eisner: A Spirited Life (Deluxe Edition). Raleigh, NC: TwoMorrows Publishing, 2015.

4. Eisner, Will, and Miller, Frank. Eisner/Miller. Edited by Charles Brownstein. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics, 2005.

5. Eisner, Will. A Contract with God and Other Tenement Stories. New York: Baronet Publishing Co., 1978.

6. Eisner, Will. A Life Force. Amherst, MA: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1988.

7. Eisner, Will. City People Notebook. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1989.

8. Eisner, Will. Comics and Sequential Art (Expanded Edition). Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

9. Eisner, Will. Dropsie Avenue. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1995.

10. Eisner, Will. Expressive Anatomy for Comics and Narrative. New York: W.W. Norton & Company, 2008.

11. Eisner, Will. Family Matter. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1998.

12. Eisner, Will. Graphic Storytelling. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1996.

13. Eisner, Will. Invisible People. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1993.

14. Eisner, Will. Minor Miracles. New York: DC Comics, 2000.

15. Eisner, Will. New York: The Big City. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1986.

16. Eisner, Will. The Building. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1987.

17. Eisner, Will. The Dreamer. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1986.

18. Eisner, Will. The Name of the Game. New York: DC Comics, 2003.

19. Eisner, Will. To the Heart of the Storm. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Incorporated, 1991.

20. Eisner, Will. Will Eisner's Shop Talk. Milwaukie, OR: Dark

Horse Comics, 2001

21. Feiffer, Jules. The Great Comic Book Heroes. Seattle, WA: Fantagraphics Books, 2003.

22. Gaiman, Neil. Neil Gaiman on Will Eisner: 'He thought comics were an artform – he was right' // The Guardian [сайт]. URL: <https://www.theguardian.com/books/2017/mar/07/neil-gaiman-will-eisner-comic-books> (дата обращения 25.07.2018).

23. Groensteen, Thierry. "Maestro": Chronique d'une découverte // Neuvième Art 2.0 [сайт]. URL: <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article954> (дата обращения 25.07.2018).

24. Hajdu, David. The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America. New York: Farrar, Straus & Giroux, 2008.

25. Kaplan, Arie. From Krakow to Krypton: Jews and Comic Books. Philadelphia, PA: Jewish Publishing Society, 2008.

26. Kyle, Richard. The Future of the Comics / Wonderworld 2 [First Series] – November, 1964.

27. Levitz, Paul. Will Eisner: Champion of the Graphic Novel. New York: Abrams ComicArts, 2015.

28. Lundén, Joel. Serienörd: Jakten på Will Eisner del 2 // Bild & Bubbla [сайт]. URL: <http://bildobubbla.se/2017/03/serienord-jakten-pa-will-eisner-del-2/> (дата обращения 25.07.2018).

29. Méon, Jean-Matthieu. Will Eisner and the evolution of the graphic novel // The Conversation [сайт]. URL: <https://theconversation.com/will-eisner-and-the-evolution-of-the-graphic-novel-73892> (дата обращения 25.07.2018).

30. Schumacher, Michael. Will Eisner: A Dreamer's Life in Comics. New York: Bloomsbury, 2010.

31. William Eisner // MyHeritage [сайт]. URL: https://www.myheritage.com/names/william_eisner (дата обращения 25.07.2018).

Екатерина Александровна Рябова

Переводчик японской художественной литературы,
манги и аниме

Основоположник жанра «ёкай манги» — Мидзуки Сигэру

Аннотация: Мидзуки Сигэру, основатель жанра манги о сверхъестественных существах ёкаях, известен в Японии, прежде всего, как автор серии «Гэгэгэ-но Китаро» — о мальчике-ёкае, защищающим человечество от страшных духов. Второй серьезной темой творчества автора является его переосмысленный опыт участия в военных действиях на Тихом океане во время Второй мировой войны. Статья создана в связи с выходом первых переводов работ Мидзуки на русский язык — манги «Бабушка Ноннон» и «Дан приказ умереть!» в 2017 и 2018 годах — и посвящена жизни и творчеству автора.

Ключевые слова: манга, ёкай, гэкига, Мидзуки Сигэру, камисибай.

«На войне было очень тяжело. Мы голодали, выпадали волосы, я болел малярией, да и рана после ампутации руки никак не заживала. Я даже думал, что уже конец, и я вряд ли вернусь домой живым. Как-то раз понюхав свою рану, я почувствовал запах младенца. Может быть, я перерождаюсь? — спросил я у врача. «Человеческий организм обладает способностью излечивать себя. С тобой будет все в порядке», — ответил он. В тот момент я подумал, что не выжил, а меня оживили. Словно бы есть какой-то иной мир, и что-то в нем вернуло меня к жизни. Именно это чувство привело меня к тому, что я рисую сейчас мангу о ёкаях. Это стало исходной точкой» [9, с. 115].

Так напишет в своем эссе 1974 года «Военный опыт и Гэгэгэ-но Китаро» мангака Мидзуки Сигэру уже после выхода

своей главной манги о войне «Дан приказ умереть!» («Соин, гёкусай сэ!») 1973 года. Эта работа впоследствии получит призы на Международном фестивале комиксов в Ангулеме (Франция) и Премию индустрии комиксов имени Уилла Айснера (США), а Мидзуки Сигэру останется в истории манги, как выдающийся художник, фольклорист и создатель жанра манги о ёкаях. Две темы — война и ёкаи, сверхъестественные существа, станут основными в его творчестве.

За огромный вклад в создание манги и исследования ёкаев в 1991 году художник получил медаль Почета с пурпурной лентой, которой награждаются лица, сделавшие значительный вклад в достижения науки и искусства, а в 2003 году — Орден Восходящего солнца. В 2007 году на Международном фестивале комиксов в Ангулеме за мангу «Бабушка Ноннон» он получил гран-при и стал первым японским автором, награжденным такой высокой наградой. Как видный исследователь ёкаев Мидзуки стал первым председателем Международной ассоциации ёкаев, а также был выбран почетным деятелем культуры Японии в 2010 году.

Его влияние на поп-культуру Японии настолько велико, что уже и не распознается. В популярном сериале «Китаро» о мальчике-ёкае он открыл читателям мир духов и монстров. Именно благодаря деятельности Мидзуки Сигэру как фольклориста, сейчас слово «ёкай» используется, как общее обозначение всех сверхъестественных существ в японской мифологии. И животные-оборотни, и призраки, и ожившие предметы материального мира, и переродившиеся в странных существ люди — все эти создания являются ёкаями. Если вспомнить яркие образцы современной визуальной культуры Японии — покемонов или мультипликацию Миядзаки Хаяо, во всем этом незримо присутствует влияние Мидзуки Сигэру. Сражение людей с гигантским монстром, такой сюжет сейчас часто появляется и в манге, и в кино, например, в «Годзилле», но впервые он возник на страницах «Китаро». Один из наиболее известных современных японских художников наших дней — Мураками Такаси, чья выставка была открыта в 2017 году в Москве,

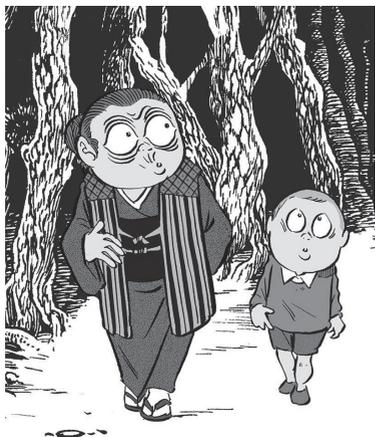
в одном из интервью говорил, что чтение работ Мидзуки в детстве сформировало его для всей последующей жизни.

Мидзуки Сигэру был не просто художником-мангакой. Он был философом, наблюдателем, рассказчиком, человеком, любящим жизнь, наиболее весомой фигурой в японской фольклористике со времен Янагита Кунио. Мидзуки нарисовал и проиллюстрировал серию работ из двенадцати томов, посвященную фольклору стран мира под названием «Мудзяра», благодаря выпуску которой стал членом Японской ассоциации культурной антропологии. В 2013 году началась публикация Полного собрания сочинений Мидзуки Сигэру, состоящая из ста трех томов. В девяносто один год он начал новый сериал, беспрецедентная история в мире манги. Умер в 2015 году в девяносто три года, хотя всегда говорил, что собирается прожить не меньше ста лет.

Сигэру Мура родился 8 марта 1922 года в Осака, был средним сыном в семье Рёити и Котэ Мура. Почти сразу после рождения вместе со старшим братом и матерью он переехал в небольшой городок Сакаиминато в префектуре Тоттори, где и вырос. Именно это место многие источники ошибочно называют местом рождения Мидзуки (что неудивительно, ведь он сам писал об этом в автобиографических трудах). Мидзуки рассказывал впоследствии, что отец тогда работал в Осака, и его мать на последнем месяце беременности приехала к мужу, где и родила сына. Отец, человек увлеченный идеями прогресса, основал фирму по импорту и продаже сельскохозяйственной техники, а жену с детьми отправил обратно в Сакаиминато. Он говорил, что в «Осака грязный воздух и невкусное молоко». Доподлинно неизвестно, в каком именно возрасте будущий художник приехал в Сакаиминато, по разным источникам от нескольких недель до двух лет. Но в скором времени предприятие отца обанкротилось, и семья обосновалась в Тоттори. В возрасте пяти лет Мидзуки заинтересовался темой смерти и даже пытался столкнуть в море своего младшего трехлетнего брата, но благодаря соседям дело не дошло до беды. Его за это отругали родители, а двоюродная бабушка, кото-

рая жила тогда вместе с семьей, сделала ему прижигание моксой, чтобы избавить от злых мыслей.

Несмотря на хорошо образованных родителей, Мидзуки никогда не отличался рвением к учебе, по этой причине родители отдали его в школу на год позже, чем положено. Уже во взрослом возрасте прославленный художник неоднократно говорил, что может жить только в спокойном ритме без строгого расписания. В студии «Мидзуки Продакшн», зная о том, как много у него работы, ассистенты повесили объявление: «Не больше тридцати минут на беседу», но Мидзуки никогда не соблюдал этого ограничения, получая огромное удовольствие от неторопливых бесед. Учась в школе, он никогда не мог встать рано, медленно завтракал, и, как правило, появлялся в школе не раньше второго урока. Но при этом он проявлял порой недетское упорство, занимаясь любимыми делами. В то время среди школьников популярностью пользовалось коллекционирование вырезок из разных газет с логотипом и названием газеты. Другим детям довольно быстро приедалось это развлечение, а Сигэру собирал один альбом с вырезками за другим. Хулиган и нарушитель дисциплины, он любил веселить одноклассников, громко пукая во время утренней линейки. Из всех предметов ему давались только физкультура и рисование, но в классе он, высокий и крепкий мальчик, который был старше на год остальных одноклассников, всегда пользовался популярностью как заводила и непоседа, проводивший время в драках и играх в войну. Известна история, как в первый день в школе Сигэру выбрал самого большого и крепкого одноклассника и побил его, чтобы показать остальным, кто главный. С самого детства про Мидзуки говорили, что у него есть три достоинства: крепкий желудок, природный дар к рисованию и здоровый организм. В его манге описана история, как однажды он проглотил деревянный шарик, покрашенный золотой краской, потому что он казался ему на вид аппетитным. Крепкое здоровье спасло ему жизнь и в трагической переделке в Рабауле во время войны. Даже после девяноста лет он всегда хвастался отменным аппетитом, а в своем твиттере часто писал о еде.



Сигэру Мидзуки
Бабушка Ноннон



Обложка и страница из манги «Бабушка Ноннон», выпущенной в издательстве «Alt Graph» в 2017 г.

Кроме задиристого характера маленький Сигэру отличался невероятными способностями к рисованию. Несмотря на то, что его никто не учил, а детские работы не сохранились, по отзывам современников рисовал он просто великолепно. Как-то раз в интервью ему задали вопрос, кто из художников оказал на него творческое влияние. Со свойственным ему юмором художник ответил, что никто, потому что он никогда не видел кого-либо, кто бы рисовал лучше, чем он сам. Хорошие успехи в рисовании привели к тому, что по рекомендации школьного учителя в местном доме культуры была открыта его персональная выставка, о чем даже написали в газете. На школьных конкурсах по рисованию он неоднократно занимал первые места, и как-то от своего учителя рисования получил в подарок набор масляных красок — настоящую роскошь по тем временам.

Маленькому Сигэру повезло с окружением. Кагэяма Фуса, соседская старушка, которая впоследствии превратилась в персонаж — бабушку Ноннон, оказалась бесценной наставницей для юного художника, оказав на него не мень-

шее влияние, чем народная сказительница Доротея Виманн на братьев Гримм или няня Арина Родионовна на Пушкина.

Иногда пишут, что она была настоящей бабушкой Сигэру, но это не так. Она прислуживала в семье Мура и нянчилась с детьми. Бабушка Фуса обладала феноменальными знаниями фольклорных историй и легенд. В те годы людей, которые молились богам и духам, называли «ноннон-сан» за монотонное повторение текстов молитв «нонноннон-нон». По воспоминаниям матери Мидзуки Кагэяма Фуса была из семейства обедневших самураев. Вокруг Фусы всегда собиралась местная ребятня, чтобы послушать истории о привидениях и духах. Гэгэгэ (из-за проблем с дикцией в то время Сигэру не мог правильно произнести свое имя, называя себя Гэгэру или Гэгэ, которое и стало его прозвищем. Впоследствии именно оно вдохновит его на название манги «Гэгэгэ-но Китаро» — визитной карточки писателя) был поглощен невероятным миром ее рассказов и всегда просил рассказать еще, а она в его лице нашла благодарного слушателя. Они вместе бродили по лесу, рассматривали старые дома, в которых по ее рассказам жили невидимые существа, она учила его церемониям поклонения духам леса и моря и рассказывала о том, что существует еще один мир, невидимый людям. Некоторые из наиболее известных теперь демонических существ, например, бакэкудзира — «кит-призрак» сохранились до наших дней благодаря интерпретации легенд, услышанных Сигэру в детстве. В манге «Бабушка Ноннон» он рассказывает о своем детстве и бабушке Ноннон. Фуса умерла, когда Мидзуки учился еще в пятом классе. В 2015 году на японском телевидении вышла документальная передача «Путешествие Мидзуки Сигэру в 93 года. Жизнь с ёкаями в Идзумо», в которой он впервые совершил паломничество в местность Идзумо на могилу Фусы за два месяца до того, как и сам ушел в другой мир. «Не будет преувеличением сказать, что эта маленькая старушка определила всю мою последующую жизнь», — скажет в одном из интервью автор [8, с. 39].

В детстве Сигэру жил в мире фантазий и рисования, а родители не мешали ему. Ни его отец, эксцентричный человек, большой любитель кинематографа и театра, ни мать сильно не рассчитывали на то, что из Сигэру выйдет что-то толковое, при этом возлагая большие надежды на его братьев. После окончания шести классов младшей школы Сигэру подумывал о переходе в среднюю школу, но классный руководитель отговорил родителей, сказав, что из этой затеи ничего не выйдет. Закончив восьмилетнюю школу, Сигэру решил уехать из родных мест на поиски работы. По совету родственников Сигэру переехал в Осака. В отличие от матери, с беспокойным сердцем отправлявшей своего бестолкового сына одного из родного дома в чужие места, Сигэру совершенно не пугало новое и неизвестное, а идея работать в большом городе вызывала большой энтузиазм.

В Осака Сигэру поразили огромные здания и толпы людей. Яркий свет городских огней по вечерам «создавал атмосферу праздника», как он писал позже. Будущий художник стал работать в типографии, однако из-за несобранности через два месяца был уволен. Со следующей работы его опять уволили, а потом он и вовсе заболел желтухой, после чего осакские родственники отправили его поправлять здоровье домой в Тоттори. Решив, что сыну не подходит работа, родители разрешили ему заниматься любимым делом — рисованием. В воспоминаниях Сигэру напишет, как подпрыгнул от радости, когда отец сказал ему: «Хватит искать работу, лучше рисуй...» [8, с. 64]. Но для рисования самоучке Сигэру, решившему стать первоклассным художником, нужна была школа. Зная свой не слишком подходящий для учебы характер, Сигэру пытался найти художественную школу, для поступления в которую бы не требовалось экзамена. Поступив в такую школу в Киото, он через некоторое время разочаровался в ней, чувствуя, что рисует на порядок лучше своих преподавателей. Бросив занятия, он записался на вступительный экзамен в художественную школу в Осака. К счастью, экзамен был всего один — история Японии, а Сигэру практически наизусть зазубрил биле-

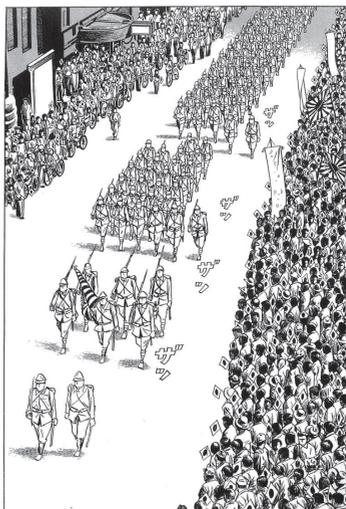
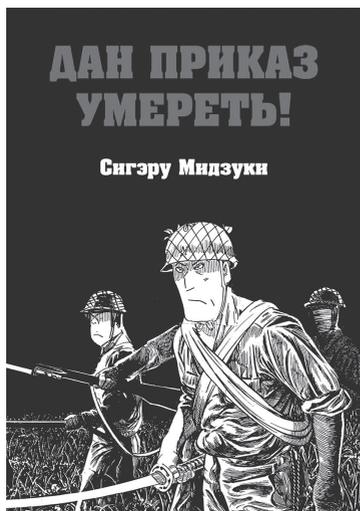
ты. Проходной балл был очень низкий, на пятьдесят мест — пятьдесят один поступающий. Сигэру был настолько уверен в своем поступлении, что даже не пошел смотреть на результаты экзамена. Какого же было его удивление, когда отец сообщил ему, что на экзамене провалился именно он. Мидзуки объяснял свой провал следующим образом. На собеседовании его спросили, чем он собирается заниматься после окончания школы. Рекомендованным и ожидаемым ответом от молодых людей тех лет было — присоединиться к молодежной армии для разработки занятыми японцами территорий Маньчжурии. Япония создавала армию из молодых людей от шестнадцати до девятнадцати лет, которые должны были проходить военную подготовку и работать в сельском хозяйстве. По всем школам страны была дана разнарядка, учителя должны были выполнить норму по отправке учеников в Маньчжурию. Никто еще не знал, что молодых людей там ждала настоящая трагедия, лишь треть смогла вернуться обратно в Японию. Но тогда на собеседовании Сигэру честно признался, что совершенно не интересуется аграрным делом и сельским хозяйством, за что и не был принят. По совету родителей он поступил в вечернюю общеобразовательную школу. Днем он разносил газеты, в выходные ходил в зоопарк или знаменитый до наших дней театр Такарадзука. А на Тихом океане в это время разворачивались военные действия.

В двадцать лет Мидзуки проходит медкомиссию, его признают годным к военной службе по состоянию здоровья, но из-за близорукости оставляют рядовым запаса и не отправляют в действующую армию. Однако по мере того, как ситуация на фронте становится все более критичной, из-за нехватки солдат снижаются требования к новобранцам. Мидзуки говорил, если ему придет повестка, это будет означать, что он обязательно погибнет. В 21 год, когда он учится в третьем классе вечерней школы, ему приходит повестка на фронт, он вступает в пехотный полк. В армии он продолжает вести себя довольно расслабленно. Известна анекдотическая история, как во время мытья один из «де-

дов» принимает его за штабного офицера и предлагает потереть спину. После прохождения обучения для новобранцев по просьбе одного из офицеров, разглядевшего талант художника, Мидзуки записывают в горнисты, но дуть в горн у него не слишком получается, и он сам подает прошение о переводе. На вопрос, куда он хочет, чтобы его перевели, на юг или север, Мидзуки, уверенный, что речь идет о распределении на территории Японии, отвечает, что на юг. В тот момент он совершенно уверен, что его отправят в воинскую часть на южный остров Кюсю, а, узнав, что он едет в южный Рабаул в Папуа-Новую Гвинею, понимает, какую непоправимую ошибку совершил. В 1942 году японские войска оккупировали Папуа-Новую Гвинею. Рабаул стал центром военных операций Японии в южной части Тихого океана. Численность военного персонала Японии достигала ста тысяч человек. До сих пор на побережье сохранились туннели длиной в шестьсот километров, где японцы пытались укрыться от налетов авиации антигитлеровской коалиции. Даже такой оптимист, как Мидзуки, знал о трагической ситуации на южном фронте, и после получения приказа о дислокации, получает увольнительную на три дня, чтобы попрощаться с родителями в Сакаиминато.

Невозможно говорить об армейских годах Мидзуки после того, как он все описал сам. Мидзуки нарисовал большое количество произведений, темой которых стала война. Его военная манга «Дан приказ умереть!» более чем на 90 процентов является реальной историей. Мидзуки скорбел о погибших товарищах, не понимая смысла войны. Как-то раз в одном из интервью его спросили: «Что вы думаете о том, что последнее время увеличилось количество самоубийств?». Он ответил: «Они сами хотят умереть, почему бы не разрешить им это. Зачем их останавливать? Солдаты хотели жить, но не могли этого сделать» [14]. В 2007 году на японском телевидении вышел фильм «Благородная смерть, которую увидел Китаро». Две манги «Дан приказ умереть!» и «История Сёва» в четырех томах – невероятные образцы художественного стиля Мидзуки выделяются

на фоне любых других историй о войне. Два события в этой войне оказали влияние на всю последующую жизнь художника. Первое — это потеря левой руки. После войны ему пришлось учиться жить с одной рукой. И второе — дружба



Обложка и страница из манги «Дан приказ умереть!», выпущенной в издательстве «Alt Graph» в 2018 г.

с местным племенем толай. Манга «Дан приказ умереть!» описывает военные действия на острове Новая Британия. В реальности, зная о наступлении подавляющих силой и вооружением объединенных войск коалиции, майор Нарусэ отдал приказ о «гёкусай» — благородной смерти в бою (буквально — «разбитая яшма»). Однако благодаря тому, что лейтенант Кодама смог вывести своих людей из окружения и начать партизанскую войну, остались выжившие, несмотря на отданный приказ о массовом самоубийстве. Ответственность должен был взять офицер, спасший людей, которому приказали немедленно покончить с собой. В гарнизоне Байена, в составе отряда смертников Мидзуки нес ночное дежурство, когда в него стали стрелять из враже-

ского самолета. Попытавшись убежать, Мидзуки несколько дней бродил по джунглям, каким-то чудом смог выжить и вернуться в отряд. Товарищи по отряду радовались его возвращению, однако старший офицер обвинил его в том, что он бежал, сбросив оружие.

«Я не испытывал ненависти к самому императору, но мне часто приходилось терпеть унижения, которые совершали во имя императора. Когда на меня напали, и я еле-еле вернулся на позицию к своим, мой командир по-настоящему жестоко обошелся со мной, потому что при мне не оказалось оружия, «которое мне было даровано императором». В то время считалось, что «оружие, дарованное императором, тяжелее жизни, а жизнь легче перышка» (хотя ни теперь, ни тогда я не мог этого понять), и мне дали приказ: «При следующем удобном случае ты должен умереть». Пока я ждал смерти, война подошла к концу» [10, с. 113].

Когда Мидзуки и его подразделение были отправлены в марш-бросок через джунгли, он заболел малярией и был отправлен в госпиталь. Доктора уже распорядились не давать ему больше еды и лекарств, потому что были уверены, что его часы сочтены. Услышав об этом, он через силу встал с постели и съел все, что увидел, чтобы доказать, что идет на поправку. Но его невероятная живучесть не смогла спасти его от бомбы, сброшенной на госпиталь. Часто расходятся во мнениях, какая часть союзных войск провела ту бомбежку. Большинство утверждает, что это были американцы, но на самом деле большая часть подразделений, принимавших участие в сражении за Рабаул, были австралийцами. В любом случае, в результате этой бомбежки Мидзуки получил тяжелое ранение в левую руку, которую ампутировали даже без наркоза. Чуть позже о потерянной руке он говорил: «Даже без одной руки я смог работать за троих. Если бы у меня было две руки, я, наверное, работал бы за шестерых». Когда его спросили: «Грустно ли ему, что он потерял руку», он ответил: «Я никогда об этом не думал. Всяко лучше потерять руку, чем жизнь» [14].

В начале 1945 года вместе с другими тяжелоранеными его отправили в тыл. Среди солдат поговаривали, что всех, от кого больше нет прока на войне, собираются где-то бросить на верную смерть. Но он оказался в военном госпитале. По сравнению с передовой место было спокойное, и страх смерти постепенно его отпустил. Как-то раз голодный Мидзуки забрел в местную деревню и начал есть еду в одном из домов. Вместо того, чтобы рассердиться, семья приняла странного солдата, назвав его Полом в честь апостола Павла из Библии, о котором когда-то давно рассказывали миссионеры. В благодарность Мидзуки угощал своих новых друзей сигаретами, постепенно стал своим в поселке толай. Один из племени по имени Топеторо стал самым близким другом Мидзуки на всю жизнь, о чем он напишет в 1995 году в произведении «Пятьдесят лет с Топеторо». Толай не раз спасали его от голода. По словам военного врача Сунахара Кацуми в передаче 1999 года, в которой он подробно рассказывал про своего удивительного пациента Мидзуки Сигэру, тот называл местных словом додзин — «аборигены» или дословно «люди земли». В настоящее время этот термин относят к разряду неполиткорректных, однако для Мидзуки это слово содержало свой первоначальный смысл. Люди, которые живут в мире с землей, живут в гармонии с природой. Мидзуки пришлось по душе природа и джунгли Рабаула. После поражения Японии он планировал остаться с племенем толай, но армейский врач убедил его, что, оставшись здесь, он умрет. Ампутацию проводил дантист — единственный человек с медицинским образованием, оказавшийся рядом с ним после ранения. Последствия грубой работы требовали усиленного лечения и госпитализации в современной больнице. В результате, он решил вернуться домой. Мидзуки оказался очень важен для жителей Папуа-Новой Гвинеи, поэтому они назвали в его честь улицу. Теперь есть два места на свете — Рабаул в Новой Гвинее и Сакаиминато в Японии, где есть улица имени Мидзуки Сигэру.

25 августа военное командование сообщило о Потсдамской декларации. Мидзуки и его товарищи не понимали, что это означает: «Мы выиграли или проиграли?». Несмотря на то, что война была проиграна, и окружающие только и говорили о своем разочаровании, Мидзуки радовался тому, что они смогли выжить. В марте 1946 года в возрасте двадцати четырех лет он уехал домой.

Вернувшись в родные места, Мидзуки ждал своей очереди, чтобы пройти курс лечения и реабилитации, необходимый после экстренной и неудачной ампутации руки. Из-за нехватки врачей и лекарств его не госпитализировали сразу же после возвращения, в ожидании своей очереди он отдыхал дома. Встретившись с сыном, родители впервые узнали правду о потерянной руке. Пытаясь подбодрить сына, мама занималась домашними делами, не используя вторую руку, отец подыскивал работу, которую можно было бы выполнять одной рукой, предлагая стать смотрителем маяка. Однако сам Мидзуки был счастлив оттого, что все военные ужасы позади, и не намеревался отказываться от своей мечты стать художником. Бродя по родным местам, всматриваясь в картины природы, которые он все время вызывал в памяти на войне, он с воодушевлением думал о своем будущем. В следующем году подошла его очередь, и он отправился в больницу.

Проходя лечение в больнице, он подрабатывал в красильной мастерской, вместе с другими пациентами покупал и перепродавал рис на черном рынке. В те годы был введен закон, запрещающий перепродажу риса. Весь рис выдавался в виде пайков, которых в условиях послевоенного голода и разрухи не хватало. Многие жители городов отправлялись в деревни на поездах, покупали рис у крестьян для личного использования или перепродажи. Но нередко на вокзале рис конфисковали полицейские. Белый рис был большой редкостью, как правило, ели бурый неочищенный. Мечтой детей того времени была плошка белого риса, посыпанного сахаром. Через некоторое время Мидзуки получил также лицензию на работу продавцом рыбы, что дало ему более

или менее стабильный заработок. Мидзуки узнал, что художественная школа в Мусасино (в настоящий момент Университет искусств Мусасино) вела набор студентов, он хотел немедленно подать документы, но выяснил, что ему для этого не хватает образования. На войну его призвали из вечерней школы, но из-за мобилизации он был отчислен, так и не получив диплома об окончании. Несмотря на это, Мидзуки со справкой о прослушанном курсе обучения отправляется в школу и получает специальное разрешение на поступление. В 1948 году в возрасте двадцати шести лет он поступает в художественную школу.

Через некоторое время он продает лицензию на продажу рыбы и на эти деньги покупает четыре велосипеда для аренды велорикшам. Постепенно Мидзуки начинает понимать, как тяжело будет выживать рисованием, и через некоторое время уходит из школы. Про свою последнюю попытку получить образование он вспоминает: «Я пытался учиться в разных школах, но в результате законченным у меня оказалось только восьмилетнее начальное образование» [8, с. 124].

Не слишком удачливый бизнесмен Мидзуки вскоре продал велосипеды и начал новое дело. Он купил дом, чтобы сдавать в нем квартиры. Дом находился в районе Хёго города Кобе на улице Мидзуки. Свой дом он назвал «Апартаменты Мидзуки». В результате в доме собрались такие же чудачки, как и сам Мидзуки, которые частенько задерживали квартплату. Доход был нестабильный, Мидзуки искал дополнительный источник заработка. Один из его жильцов, ученик автора для камисибай, дал ему рекомендации. Камисибай (ками — «бумага», сибай — «театр», букв. «бумажный театр») представлял собой показ ряда иллюстраций к какому-либо рассказу и сопровождался устным пояснением. Именно эта форма «рассказа в картинках», популярная в Японии в 30-50-е годы, повлияла на формирование современной японской манги. Камисибай состоял из деревянной рамки, чаще всего закрепленной на багажнике велосипеда, в которую вставлялась серия рисунков. Рассказчик

менял картонки с рисунками и комментировал действие. Кроме экрана на багажнике крепился короб с крекерами и леденцами. Услышав удары колотушек рассказчика, приглашавшего на представление, прибежали дети и приносили монетки, чтобы купить сладости и послушать истории.

Мидзуки не оставлял надежды вернуться к рисованию, поэтому показал свои работы одному из рассказчиков камисибая, который по достоинству оценил их и стал использовать в работе. Так Мидзуки начал свою карьеру в качестве профессионального художника, создав сотни дешевых и быстрых иллюстраций. Каждое представление состояло из десяти листов с законченной историей, за день Мидзуки бывало рисовал по две-три истории, то есть по двадцать-тридцать листов. Казалось бы, мечта зарабатывать рисованием была исполнена, но в камисибай платили очень мало даже опытным художникам, что уж и говорить о никому неизвестном новичке. В то время Мидзуки рисовал под своей настоящей фамилией, но рассказчик камисибая никак не мог запомнить его настоящую фамилию Мура, и по ошибке постоянно называл его Мидзуки-сан по названию апартаментов. Так появился псевдоним Мидзуки Сигэру.

В 1953 году Мидзуки понял, что не может больше содержать апартаменты, продал их и сосредоточился на рисовании для камисибая. Многие идеи этих лет, например, «Карате Китаро» или «Каппа Сампэй» были разработаны в последующие годы. Мидзуки набивал руку в рисовании историй, но сам жанр стал постепенно вытесняться телевидением и мангой. Почувствовав веяние времени, Мидзуки переезжает в Токио и показывает свои работы издательствам. Маленькое издательство «Тогэцу сёбо» предложило ему работу – завершить мангу «Красный телефон», начатую другим художником. После завершения этой работы в 1958 году была опубликована его официальная дебютная работа «Рокетмен». В возрасте 35 лет он стал мангакой. Как многие его ранние работы, «Рокетмен» не отличается оригинальностью и очень напоминает истории о «Супермене», включая букву «S» на груди главного героя. Некоторое

время отец Мидзуки работал в американском консульстве и приносил домой американские комиксы. Мидзуки копировал «Супермена» (Superman), «Пластикмена» (Plastic Man), «Кролика Банни» (Bugs Bunny) и все, что мог достать. Его любимыми комиксами были ужасы. Он тщательно перерисовывал «Байки из склепа» (Tales from the Crypt), придавая им японский антураж. Ранняя манга мало говорит о потрясающем таланте Мидзуки. Но, оттачивая свое мастерство, он постепенно переходит от копирования к новым идеям.

В начале работы над касихон мангой, а именно так называется манга, которую из-за дороговизны книг можно было взять напрокат в специальных магазинах, Мидзуки рисовал военные и юмористические истории. Касихон было популярным явлением на фоне кризиса после Второй мировой войны, в разрушенной стране, когда читатели брали напрокат книги, мангу или ежемесячные журналы. Мидзуки пробовал себя также в жанре ужасов, научной фантастики, сёдзё-манги и исторической манги. Поскольку издательства не любили, когда автор издается в нескольких издательствах одновременно, он работал под разными псевдонимами, в том числе Мура Мотэцу, Адзума Синъитиро (например, манга «Пластик бой»). За один том в сто двадцать листов художник получал от двадцати пяти до тридцати тысяч иен, в то время как зарплата госслужащих была менее десяти тысяч иен, а за одно произведение художник камисибая получал от двухсот до тысячи иен. В этом смысле работа мангаки была высокооплачиваемой. Но это только в том случае, когда были ежемесячные заказы, каждая работа находила своего покупателя. Мидзуки рисовал медленно и за один месяц никогда не успевал нарисовать целую работу, а если и успевал, то издательства, которые не видели в ней коммерческого потенциала, не покупали ее.

Родители беспокоились за его дальнейшую жизнь и устроили смотрины с Нуноэ Иидзукой, на которой он и женился. Мидзуки, понимая, что это его первый и последний шанс обзавестись семьей, хвастался невесте, что зарабатывает в два раза больше, чем простой служащий. Через пять дней

после смотрин сыграли свадьбу, вместе с молодой женой он вернулся в Токио к работе. Его жена Нуноэ была поражена скромностью быта «успешного мангаки». Мидзуки скрывал свое бедственное положение даже от своих родных. Но Нуноэ, видя самоотверженное отношение к работе, прониклась уважением и даже помогала ему в качестве ассистентки, став верной спутницей на всю жизнь. О своей жизни с Мидзуки Сигэру она напишет мемуары «Жена Гэгэ-гэ» в 2008 году. После чего будет снят художественный телесериал телерадиокомпанией NHK с одноименным названием и художественный фильм, что еще больше привлечет внимание к личности автора.

В 1960 году Мидзуки начинает серию «Китаро с кладбища» («Хакаба Китаро», которую он рисовал для камисибая в свое время). История о Китаро станет для Мидзуки самой важной, визитной карточкой художника, нарисовавшего мир, в котором живут люди и ёкаи. Однако первый Китаро отличается от того, что будет нарисован в последующие годы. Это довольно мрачная история про монстров с отрицательным главным героем. Со временем она теряет свои темные тона и становится очень популярна, а имя Мидзуки Сигэру становится известным. Мидзуки часто говорил: «Каждый раз, когда у меня серьезные проблемы, меня всегда спасал Китаро». Главные герои манги – мальчик-ёкай Китаро, его отец Мэдама-оядзи (Отец-глазное яблоко), хитрый Нэдзуми Отоко (Человек-мышь) и другие. Когда Мидзуки спрашивали о его самом любимом герое, он всегда отвечал, что это Нэдзуми Отоко: «Китаро не очень-то смысленный. Он как Супермен, отдает все, что у него есть, случайным знакомым без какой-либо надежды на награду. Это довольно скучно. Если бы не было Нэдзуми Отоко, который вечно все только портит, то не получилось бы увлекательной истории» [7, с. 31].

Как только имя Мидзуки становится известным, он уходит из издательства «Тогэцу сёбо», которое не платит гонорары за «Китаро с кладбища», в издательство «Сэйриндо», где и запускают серию «Ночные истории Китаро»,

приобретающую большую популярность. Вслед за этим выходит манга «Акума-кун», которая, вопреки ожиданиям, не очень благосклонно принимается читателями. В манге «Акума-кун» содержится довольно серьезный социальный посыл: «Мы должны сломать нынешний мир, который идет в неправильном направлении, и устроить революцию», что было отражением тогдашних настроений самого Мидзуки, работавшего изо всех сил, чтобы выбраться из бедности. После этого выходит манга «Каппа Сампэй», сюжет которой Мидзуки уже использовал во время работы для камисибая. Постепенно Мидзуки формирует жанр манги о ёкаях.

В 1964 году Мидзуки начинает работать в новом ежемесячном журнале «Гаро» («Гэккан манга Гаро»), который будет формировать стиль современной манги. В первом номере печатают работу Мидзуки «Искусство бессмертия» («Фуруфуси-но дзюцу»). Постепенно Мидзуки становится одним из ведущих авторов журнала, в котором печатают художников с ярко выраженным индивидуальным стилем (например, Сирато Сампэй или Цугэ Ёсихару). Некоторые изменения происходят и в художественной манере самого Мидзуки. Он начинает рисовать, ориентируясь на детей. В журнале «Сёнэн магазин» выходит манга «Мальчик из телевизора» («Тэрэби-кун»). В 1965 году она получает премию издательства «Коданся» за лучшую детскую мангу. В сорок пять лет Мидзуки становится популярным автором.

Под влиянием работ Мидзуки в мире манги, телевидения и кино начинается настоящий бум на ёкаев. До этого сам термин «ёкай» использовался исключительно в научных работах по фольклористике, но благодаря Мидзуки это слово становится общеупотребительным. Резко увеличивается количество заказов, в 1966 году Мидзуки основывает собственную студию — «Мидзуки Продакшн». В работе студии принимают участие такие художники, как Цугэ Ёсихару, Икэгами Рёити, Судзуки Оодзи, на сериях работает большое количество ассистентов.

Несмотря на плотный график работы, Мидзуки всегда соблюдал одно правило — долгий сон не меньше десяти часов. Он говорил, что, если работает ночью, у него возникает головокружение и звон в ушах. Рассуждая о долголетию в своем эссе «Сила сна», он отмечал, что известные мангаки Тэдзука Осаму и Исиномори Сётаро (оба умерли в шестьдесят лет) всю жизнь работали по ночам. Сам Мидзуки очень любил поспать утром. Даже когда вели прямую трансляцию популярной утренней передачи NHK «Асаити» из его офиса «Мидзуки Продакшн», в кадре оказалась лишь его жена, а он сам спал, как обычно. Открыв собственную компанию, он жаловался на финансовые расходы, связанные с ее работой, и часто отмечал, что «стать богатым, рисуя мангу, невозможно». Вместе с одним из своих боевых товарищей он отправляется на остров Новая Британия. Услышав песни племени толай, понимает, что утратил свободу в своей жизни и обещает себе уменьшить количество работы. Сразу же после возвращения он пишет проникновенную работу — «Дан приказ умереть!».

В 80-е годы популярность Мидзуки на некоторое время немного падает. Мидзуки рисует меньше, даже говорит о том, что «никаких ёкаев вообще не существует», но, как гласит семейная история, благодаря рассказу младшей дочери о ёкае мокумокурэн («множество глаз»), которого она увидела во время школьной экскурсии, он снова берется за тему ёкаев, которая проходит красной нитью по всему творчеству этого автора.

С 1966 года Мидзуки печатает произведение «Удивительные, удивительные, удивительные истории» (Фусигина, фусигина, фусигина ханаси). В 1970 году выходит «Альбом ёкаев Мидзуки Сигэру». После этого он издает многочисленные «Атласы ёкаев». Монстров, ставших для Мидзуки источником вдохновения, он изучал по преданиям и изображениям в старых книгах и свитках. В качестве справочной информации он часто использовал старинные картины художника Торияма Сэкиэна. В тех случаях, когда кроме названия ёкая не осталось никакого визуального изобра-

жения, он придумывал его внешний вид. Такими ёкаями стали Конаки-дзидзи (ёкай, способный принимать образ ребенка с лицом старика и заманивать неосторожных прохожих), или Сунакакэбаба (ёкай, посыпающий людей песком), или Нурикабэ (стена-преграда, которая появляется ночью на пути прохожего и растет в разные стороны, не давая пройти). У современных японцев эти ёкаи ассоциируются исключительно с образами, нарисованными Мидзуки Сигэру. Мидзуки вернул массовый интерес к ёкаям и является наследником и исследователем культуры ёкаев.

В 1980 году выходит «Словарь ёкаев Мидзуки Сигэру», «Словарь ёкаев со всего мира». На волне нового бума Мидзуки рисует произведения «Бабушка Ноннон» и «История Сёва», которые укрепляют его положение художника с ярко выраженным индивидуальным стилем. Мидзуки много путешествовал, собирая информацию о ёкаях по всему миру. Он снимает видео на местных праздниках и фестивалях, изучает культуру духов, собирает маски. Известен случай, когда в джунглях Малайзии он показал местным жителям свой «Альбом японских ёкаев», что вызвало неожиданную реакцию. Местные говорили, что многие из ёкаев им уже известны. В своих работах Мидзуки писал, что на свете существует несколько сотен разновидностей ёкаев. И они общие для разных стран: «Духи и ёкаи в большом количестве существуют во всем нашем мире, не только в Японии. <...> Я нарисовал около семисот разновидностей ёкаев Японии и был удивлен, что за рубежом есть очень похожие. Почти нет людей, которые бы видели духов или ёкаев. Я тоже на самом деле их не видел. Я могу лишь немного, совсем чуть-чуть, ощущать их присутствие» [11, с. 109].

В 1992 году выходит альбом иллюстраций с комментариями «Иллюстрации и комментарии о ёкаях» («Ёкай гадан») в издательстве «Иванами сётэн». В 1993 году Мидзуки помог проекту возрождения родного города Сакаиминато. Там была построена улица Мидзуки Сигэру, украшенная статуями персонажей его манги, а в 2003 году открыт музей Мидзуки Сигэру. Все это подстегнуло развитие региона

как туристического центра, куда теперь съезжаются поклонники манги со всего мира. Вокруг Мидзуки всегда собирались любители ёкаев, в 1995 году возникла Всемирная ассоциация ёкаев, а сам Мидзуки стал ее председателем. С 1997 года в издательстве «Кадокава сётэн» выходит журнал о ёкаях «Кай», для которого Мидзуки также рисует иллюстрации. С 1998 года публикуется объемная серия о ёкаях «Мудзяра», в которой более 1600 иллюстраций.

И после девяноста лет Мидзуки продолжает работу над новыми произведениями. Основными работами в поздние годы являются «Идзумо в древности» (переосмысление древнего памятника литературы «Кодзики» о мифической истории и богах Японии), «Биография Идзуми Кёка» (жизнеописание японского писателя) и последний сериал, выпущенный автором, «Мои дни». Его работы были высоко оценены и за рубежом, получив ряд престижных международных наград. В 2011 году после Великого восточно-японского землетрясения газета «Нью-Йорк таймс» опубликовала иллюстрацию художника, посвященную трагическим событиям.

В 2013 году издательство «Коданся» начало печатать Собрание манги Мидзуки Сигэру из ста трех томов. В том же году в журнале «Биг комик» была запущена новая серия «Мои дни», которую художник не смог завершить.

Мидзуки исследовал человечество через удивительных существ — ёкаев. В интервью NHK он как-то сказал, что специально не придает своим ёкаям особенные национальные черты. Они просто являются отражением человечества. Старшая дочь рассказывала о беседе с отцом, в которой она неосторожно заметила: «В произведениях мангаки Тэдзука Осаму есть мечта. А в твоих, папа, ее нет», на что он очень рассердился и закричал: «Ну ты и дура! Ведь я всегда рисую реальность» [6, с. 19].

Список источников и литературы:

1. Adachi Noriyuki. Yokai to aruku (Адати Нориюки. Прогулка с ёкаями). Синтё бунко, 2010.

2. Adachi Noriyuki. Souin gyokusai seyo. Afterword (Адати Нориюки. Дан приказ умереть. Послесловие). Коданся, 1995.
3. Collected works. Mizuki Shigeru (Сборник статей. Мидзуки Сигэру). Кавадэ сёбо, 2016.
4. Iizuka Mura. Gegege no nyoubou (Иидзука Мура. Жена Гэгэгэ). Дзицугё-но Нихонся, 2011.
5. Kitaro ga mita gyokusai. Mizuki Shigeru no sensou («Благородная смерть», которую увидел Китаро. Война Мидзуки Сигэру). NHK Special, игровой фильм, 2007.
6. Mizuki Etsuko, Akatsuka Rieko, Tezuka Rumiko. Gegege no musume, rerere no musume, garara no musume (Мидзуки Эцуко, Акацука Ризэко, Тэдзука Кумико. Дочь Гэгэгэ, дочь Рэрэрэ, дочь Рарара). Бунгэйсюндзю, 2010.
7. Mizuki Shigeru Gagyou Yonjyuu shuunen (40 лет творчества Мидзуки Сигэру). Нацумэ сётэн, 1990.
8. Mizuki Shigeru. Mizuki-san no kofukuron (Мидзуки Сигэру. Теория счастья). Кадокава сётэн, 2007.
9. Mizuki Shigeru. Sensou taiken to Gegege no Kitaro (Мидзуки Сигэру. Военный опыт и Гэгэгэ-но Китаро). Кавадэ сёбо, 2016.
10. Mizuki Shigeru. Tennou heika banzai (Мидзуки Сигэру. Да здравствует император). Кавадэ сёбо, 2016.
11. Mizuki Shigeru. Chikyuu kankyuu wo kataru. Мидзуки Сигэру (Говоря об окружающей среде). Кавадэ сёбо, 1995.
12. Mizuki Shigeru Kyuujyuuasai no tankenki. Yokai to kurashita izumokuni (Путешествие Мидзуки Сигэру в 93 года. Жизнь с ёкаями в Идзумо). Документальная передача, NHK, 2015.
13. Mizuki Shigeru. Topetoro to no gojyuu nen. (Мидзуки Сигэру. Пятьдесят лет с Топеторо). Тюкобунко, 1995.
14. NHK TV Program “Saturday Interview” (Программа «Субботнее интервью NHK»), 28 августа 2004 года.
15. Zack Davisson. The life and Death of Shigeru Mizuki, 1922-2015 // The Comics Journal [сайт], 2015. URL: <http://www.tcj.com/the-life-and-death-of-shigeru-mizuki/> (дата обращения 08.06.2018).
16. Wiki article: Mizuki Shigeru // Wikipedia [сайт]. URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B0%B4%E6%9C%A8%E3%81%97%E3%81%92%E3%82%8B> (дата обращения 08.06.2018).

Юлия Александровна Магера

Исследователь манги, японовед, культуролог,
основатель сайта «Мангалекторий» <http://mangalectory.ru/>

Элементы кайдана (японской литературы ужасов) в манге

Аннотация: *В статье освещается такой литературный жанр, как кайдан, что в переводе с японского означает «рассказы о необычайном». Персонажами таких историй часто становятся фантастические существа ёкаи, чей визуальный образ дошел до нас благодаря гравюрам художников эпохи Эдо, а впоследствии был популяризирован в современной японской поп-культуре с легкой руки автора манги Мидзуки Сигэру. Эта тема достаточно обширна, но в данной статье мы ограничимся рассмотрением двух аспектов – сюжета о Миминаси Хоити и мотива глаз на примере произведений Мидзуки Сигэру, Хино Хидэси, Такахаси Юсукэ, Маруо Суэхиро и Хирано Кота.*

Ключевые слова: *безухий Хоити, ёкай, кайдан, глаза, Мидзуки Сигэру.*

Японская культура обладает достаточно большим и разработанным фольклором, особенно славится она различными сверхъестественными существами и призраками, называемых ёкаями (妖怪, от яп. ё – «волшебный», кай – «странный, загадочный»). Свое яркое воплощение это нашло в таком литературном жанре Японии, как кайдан (怪談), который дословно переводится как «рассказы о необычайном» и соотносится с европейским жанром литературы ужасов. Само название «кайдан» закрепилось в японском языке только в 17 в. (1624 – 1644 гг.), хотя таинственные

и страшные истории бытовали в устной форме или включались в состав крупных литературных произведений еще в эпоху Хэйан (9 – 12 вв.). Так, например, в сборнике лирических новелл «Исэ моногатари» 10-го века содержится короткий рассказ о том, как демоны проглотили даму, когда кавалер пытался укрыть ее от дождя в темном сарае. В знаменитой «повести о принце Гэндзи» («Гэндзи моногатари», 11 в.) дух ревнивой любовницы Рокудзё вселяется в первую супругу Гэндзи по имени Аои и доводит ее до гибели.

После эпохи Хэйан наступила эпоха Камакура (12 – 14 вв.), когда политическая власть в Японии впервые перешла от аристократии к военному сословию самураев. Этот период особенно знаменит морской битвой в заливе Дан-но ура, рассказывающей о противостоянии двух могущественных кланов – Тайра (или Хэйкэ) и Минамото (или Гэндзи). В жестокой битве погибли все Тайра, включая женщин и детей, среди которых был и малолетний император Антоку. С тех пор призраки умерших не давали покоя людям. Они топили корабли (призраки фунаюрэй), утаскивали на дно рыбаков, жутко выли по ночам. Именно это реальное историческое событие впоследствии обросло мифами и легендами и привело к появлению новых ёкаев и новых сюжетов в кайдане.

Но настоящий расцвет кайдана произошел уже в эпоху Эдо (17 – перв. пол. 19 в). Именно тогда появились первые иллюстрированные энциклопедии всевозможных монстров и призраков, которые позволили визуализировать страшные истории и разнообразить тематику произведений.

До наших дней сохранился кайдан о трагической героине О-Кику, в эпоху Эдо он ставился на сцене театра Кабуки в пьесе «Бантё сараясики» (番町皿屋敷, «Тарелочная усадьба в Бантё», 1741) и рассказывал о служанке, которую невинно обвинили в том, что она разбила тарелку из дорогого заморского сервиза. Несчастную девушку связали и бросили в колодец, где после смерти она превратилась в мстительного духа. Именно этот сюжет в будущем лег в основу

фильма «Звонок»¹ (1998) и способствовал неимоверной популярности японских фильмов ужасов джей-хоррор. Поэтому значение кайдана и его элементов очень важно для понимания японской поп-культуры и ее специфики.

Заемствование персонажей-ёкаев и сюжетов из классического кайдана также нередко можно наблюдать в японских комиксах. Достаточно вспомнить появление на страницах манги птицеподобных тэнгу, лисиц-оборотней кицунэ, котов-монстров бакэнэко, барсуков тануки, водяных каппа, пауков, змей и др. Так, например, при создании персонажа «Мальчик с кошачьими глазами» («Нэкомэ кодзо») из одноименной манги Умэдзу Кадзуо антропоморфные черты соединились с чертами кота-монстра нэкомата, наделив главного героя сверхъестественными способностями. И это далеко не единственный случай подобного обыгрывания элементов кайдана в манге.

Сюжет о Миминаси Хоити

Одним из излюбленных сюжетов кайдана является рассказ о безухом Хоити (耳なし芳一, Миминаси Хоити) — слепом музыканте, которого околдовали призраки воинов Тайра. Появившись еще в эпоху Камакура, он получил широкое распространение в массовой культуре Японии, во многом благодаря фильму «Кайдан» 1964 года (реж. Кобаяси Масаки). Интересно, что этот рассказ дошел до нас в переводе иностранного писателя Лафкадио Хирна (1850-1904) — ирландца и американского журналиста, уехавшего на работу в Японию и оставшегося там навсегда. Впоследствии он женился на японке, взял себе японское имя Коидзуми Якумо, принял буддизм и занимался тем, что собирал кайданы.

История «Безухий Хоити» повествует о слепом сказителе, аккомпанирующем себе на японской лютне бива. Од-

¹ По сюжету фильма «Звонок» насылающая проклятия девочка Садако, которая запечатлена на видеокассете, когда-то была убита собственным отцом и брошена им в колодезь. Главные герои фильма надеются, что остановят проклятие, если передадут останки родственникам девочки для нормального погребения.

нажды в полночь к Хоити явился самурай и попросил его исполнить для своего хозяина песнь о битве в заливе при Дан-но ура. Он привел монаха в богатое жилище, где Хоити так искусно спел песню, что его попросили снова явиться в усадьбу на следующий вечер. Однако, на самом деле, Хоити ходил на кладбище и пел песни в окружении могил клана Тайра, а вокруг него мерцали призрачные огоньки душ умерших. Когда монахи узнали, что Хоити околдован злыми духами, они поспешили спасти его. По всему телу Хоити были написаны молитвенные заклинания — текст «Сутры сердца» или «Сутры сердца совершенной мудрости» (般若心經, ханья сингё:)². Когда призрак снова пришел за Хоити, музыкант сидел молча и не подавал голоса. Написанные на его теле священные тексты скрыли Хоити от глаз призрака, и только его уши остались не защищенными, поскольку монах забыл нанести на них текст сутры. Не найдя Хоити, призрак забрал с собой только уши. Так бедный музыкант лишился ушей, но остался жив и освобожден от злых чар.

Непревзойденный мастер манги о ёкаях Мидзуки Сигэру в своей работе «Бабушка Ноннон» (1972), которая недавно вышла у нас в переводе на русский язык, дает комическую интерпретацию сюжета про безухого Хоити. Эта книга во многом автобиографична и повествует о жизни маленького Сигэру. В главе «Бородавка» в главного героя вселился ёкай, пытающийся завладеть телом Сигэру. Чтобы этого не произошло, бабушка Ноннон наносит на тело мальчика заклинания в точности как в рассказе «Миминаси Хоити». Но она не успевает их дописать, как в комнату врывается огромный ёкай (монах микоси-нюдо) и хватает мальчика. Он дергает его за ухо, но оказывается, что, на самом деле, это учитель пытается разбудить заснувшего на уроке Мидзуки Сигэру.

² Так по-японски называется «Праджняпарамита хридая сутра». Относительно волшебного использования текста, как описано в этой истории, стоит отметить, что предмет сутры — Учение о пустоте форм, т.е. о нереальности всех явлений: «Форма — это пустота, и пустота — это форма (色即是空, 空即是色). Пустота не отличается от формы; форма не отличается от пустоты. Что есть форма, то является пустотой. Что является пустотой, то есть форма... Восприятие, имя, представления, знание — также пустота... Нет глаз, ушей, носа, языка, тела и разума...».



1. примечание на странице 407.

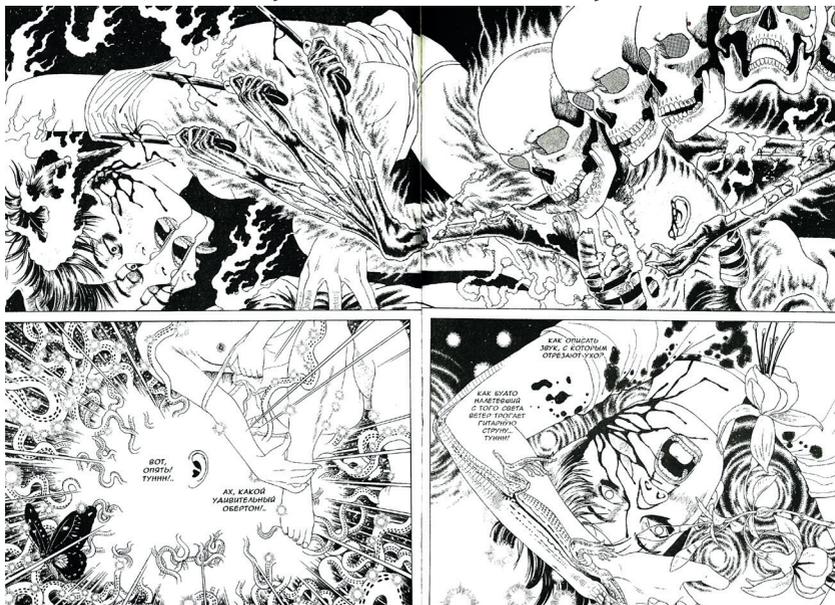


66

Ёкай пытается оторвать уши главному герою, но все происходящее оказывается сном, — сцена из манги «Бабушка Ноннон» Мидзуки Сигэру, изд-во Alt Graph, 2017 г.

В свою очередь, автор альтернативной манги Маруо Суэхирос переделывает сюжет о «Безухом Хоити» на современный лад. Так, в сборнике манги «Приют влюбленного психопата» (1999), который также доступен в переводе на русский язык, содержится одноименная история. Она повествует о молодом гитаристе-подростке Коидзуми Хоити (отсылка к Коидзуми Якумо и Хоити), который практически лишился слуха, но продолжает играть на гитаре. Однажды ему является дух его умершего отца, после чего мальчик отправляется на кладбище, где в окружении призрачных огоньков (они-би) исполняет песни под гитару. Но вместо призраков клана Тайра музыканта окружают души его покойных родственников. Хоити начинает слышать голоса мертвых и на протяжении десяти ночей поет для них песни

посреди могил. Когда изможденный он лежит дома в своей постели, к нему является призрак и отрезает ухо. История заканчивается тем, что повзрослевший Хоити выходит на сцену и начинает петь песню, но его освистывают и не понимают, поскольку он исполняет что-то безумное.



Сцена с отрезанием уха из манги Маруо Суэхиро «Приют влюбленного психопата», Фабрика комиксов, 2009 г.

Еще один современный автор манги Такахаси Юсуке в сборнике историй «Кайдан сэнэн» (2014) по-своему интерпретирует сюжет о Хоити, где акцентирует внимание на моменте выписывания заклинаний на голом теле. Главные персонажи сборника, старшая сестра и ее младший брат Цудзинари, путешествуют из истории в историю, которые представляют собой вольную адаптацию таких известных литературных произведений, как «Превращение» Франца Кафки, «Обезьянья лапка» Уильяма Джейкобса, «Человек в картинках» Рэя Брэдбери и др. Открывает сборник манга

耳なし芳一



9



耳なし芳一 (おわり)

18

Сцена с выписыванием защитных заклинаний на теле брата (слева) и сестры (справа) из манги Такахаси Юсуке «Кайдан сэнэн» (2014)

под названием «Безухий Хоити», где сестра предупреждает брата об опасности, грозящей ему этим вечером. С помощью туши и кисточки она наносит на тело брата защитные заклинания и просит его сидеть тихо. Ночью появляется призрак в виде женщины-паука, но Цудзинари сидит не шелохнувшись, и вскоре призрак улетает. При этом сцена с отрезанием уха здесь отсутствует. На следующее утро, во время завтрака, мальчик думает о том, что если в следующий раз опасность будет грозить его сестре, то уже ему придется писать заклинания на ее обнаженном теле. От чего на щеках у него выступает румянец.

Каждый из авторов использует широко известный сюжет про безухого Хоити, но адаптирует его в соответствии с присущей им стилистикой и в зависимости от жанровой

и возрастной направленности произведения. Если у Мидзуки Сигэру сюжет о безухом Хоити перестает быть страшным и превращается всего лишь в шутку, что созвучно доброй и ностальгической атмосфере его работ, то у Маруо Суэхиро, напротив, история приобретает черты натурализма и автор стремится предельно реалистично показать безумие, кровь и сцену с отрезанием уха. У Такахаси Юсукэ появляется эротический подтекст, где акцент смещен в сторону демонстрации обнаженного тела с написанными на нем заклинаниями, что совершенно нехарактерно для оригинальной истории.

Мотив глаз

Глаза — один из важнейших органов познания, благодаря которому человек получает 80% информации. Глаза могут приобретать магические функции, быть своего рода оружием — испепелять взглядом, обжечь, соблазнить взглядом и т.д. В японском фольклоре немало различных чудовищ, которые используют силу и функцию глаз.

Например, рукоглазый тэ-но мэ (тэ — «рука», мэ — «глаз»), у которого глаза находятся на ладонках. Он был визуализирован художником Торияма Сэкиэном еще в эпоху Эдо. Считалось, что это мстительные призраки слепых людей, которых ограбили и убили разбойники. Его более непристойный, но безобидный, собрат — это ёкай сиримэ (от яп. сири — «зад»), у которого один крупный глаз находится на ягодицах. Комичное появление сиримэ замечено в аниме «Война тануки во времена Хэйсэй» (1994).

Одержимость злыми духами может привести к мэ-курабэ — наваждению, когда множество черепов злобно смотрит на человека огненными зрачками. Появление этого ёкая связано упоминаемому ранее клану Тайра, а точнее его грозному предводителю Тайра Киёмори, который под конец жизни был одержим демонами. Легенда гласит, что однажды в его саду появилась груда черепов, но Киёмори

не испугался и устался на черепа в ответ, после чего они исчезли. Таким образом, этот сюжет представляет собой игру в «гляделки». Также множество глаз может глядеть со старых и разодранных раздвижных дверей сёдзи, что отразилось в таком ёкае, как мокумокурэн (многоглазая перегородка). Считается, что по ночам мокумокурэн похищает глаза людей.

При этом известны различные чудовища, которые предстают в образе циклопов, — одноглазый мальчик хитоцумэ кодзо, монах хитоцумэ нюдо, морское чудище хитоцумэ оободзу или одноглазый призрак зонтика каса-обакэ.

В современной манге один из самых популярных одноглазых персонажей ёкаев — это Китаро, придуманный Мидзуки Сигэру. Изначально манга называлась «Китаро с кладбища» (墓場鬼太郎, «Хакаба Китаро»), но это был не оригинальный сюжет, и существовали произведения других авторов точно с таким же названием. Поэтому, когда в 1965 году манга Мидзуки Сигэру начала выходить в журнале «Сёнэн мегазин» и стала настоящим хитом, ее переименовали в «Гэгэгэ-но Китаро», чтобы избежать путаницы.

В основе появления этого персонажа лежит древний кайдан, заимствованный из Китая.³ В Японии он получил название «Привидение с младенцем» (Ко-содатэ юрэй) и рассказывал про призрака умершей матери, которая по ночам покупала сладости для своего новорожденного малыша. Когда деньги у нее закончились, она расплатилась верхним кимоно. Торговец сладостями вывесил это кимоно перед своим магазином. Проходивший мимо богач увидел его и спросил торговца, откуда оно у него. Торговец рассказал ему, что по ночам к нему приходит странная женщина, на что богач ответил, что точно в таком же кимоно похоронил недавно свою дочь. Взволнованный он отправился на кладбище, где услышал, как из свежей могилы доносится

³ Источником послужила книга «Юцзянь жи» (1198, Записки об аномалиях). Японцам эта легенда известна как история о призраке «мотикаэ-онна», или «женщине, покупающей моти».



Китаро и папаша-глазик на обложке журнала «Муси комикс», выпускаемого Тэдзукой Осаму

детский плач. Когда могилу раскопали, то обнаружили, что на руках у покойницы лежит живой ребенок. Таким образом, чтобы спасти ребенка, душа женщины превратилась в призрака и кормила его сладостями.

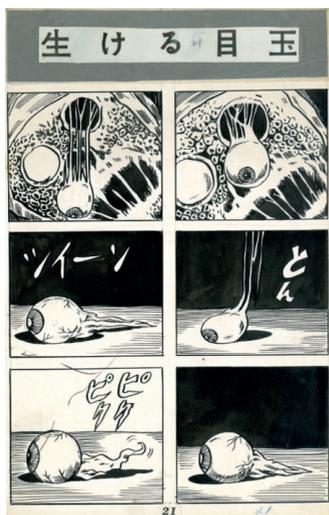
Мидзуки Сигэру во многом переделал историю о «Привидении с младенцем», оставив лишь момент, что Китаро родился после того, как похоронили его беременную мать. По сюжету манги Китаро самостоятельно выбрался из могилы, и впоследствии живший по соседству мужчина стал воспитывать мальчика-ёка.

С самого рождения у Китаро поврежден левый глаз, но его с успехом заменяет папаша-глазик (目玉おやじ, мэдама-оядзи), который нередко взбирается ему на голову и помогает своему сыну справиться с жизненными трудностями. В этой связи интересно рассмотреть момент появления данного персонажа на свет. Как известно, родители Китаро умерли, когда малыш еще не родился. Но перед смертью из глазницы отца мальчика выпало глазное яблоко, которое впоследствии ожило и превратилось в маленького человечка с ручками и ножками и большим глазом вместо головы, отчего и получило свое название мэдама-оядзи, или папаша-глазик.

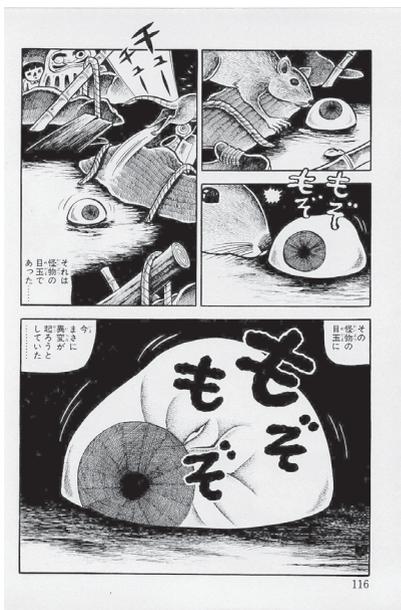
Описание животворящей функции различных частей тела, в том числе и глаз, можно обнаружить в одном из первых литературных памятников Японии — «Кодзики» (Записи о деяниях древности). Так, в нем содержится пассаж о том,

как бог Идзанаги после пребывания в загробном мире омывает себя в реке: «И вот омыто было левое божественное око, и явилось в мир божество Солнца по имени Аматэрасу-оо-миками, Великая глубокочтимая богиня, сияющая на Небе. А потом омыто было правое божественное око, и явилось в мир божество Луны Цукуёми, Отсчитывающее месяцы» [6]. Таким образом, из глаз божества рождаются круглые по форме луна и солнце. А в манге «Гэгэгэ-но Китаро» выпавший глаз становится продолжением персонажа, новымместилищем для его души.

В манге Хино Хидэси «Адский мальчишка» («Дзигоку кодзо», 1987) присутствует очень похожий момент рождения персонажа из глазного яблока. Только здесь глазное яблоко раздувается до размеров огромного шара или яйца и затем лопаётся как персик из сказки про Момотаро, из которого и появляется Дзигоку кодзо, или Адский мальчишка. Эта манга написана в 1987 году и вероятно Хино Хидэси вдохновлялся творчеством Мидзуки Сигэру, который и положил начало жанру манги о ёкаях.



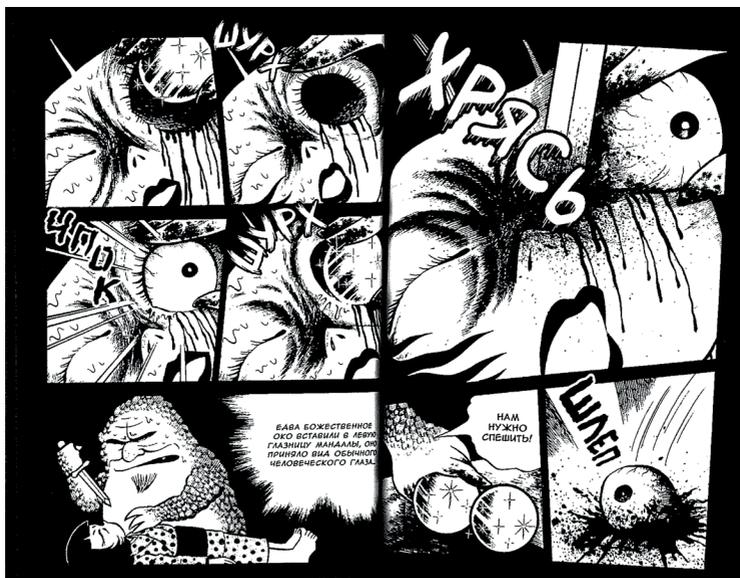
Слева: Мидзуки Сигэру — момент рождения мэдама-оядзи из глазного яблока (1960). Справа: Хино Хидэси — рождение Адского мальчишки (Дзигоку кодзо, 1987)



Появление на свет Адского мальчишки из глазного яблока

Еще одна работа Хино Хидэси, где четко прослеживается живительная сила глаз, — манга «Мандала, принцесса ада» (1982). Здесь с помощью глаз главная героиня пытается возродить к жизни целый мир духов. Когда-то под землей жили монстры, но им угрожала опасность из-за частых землетрясений. Предводитель духов решает вставить дочери свои глаза, чтобы она могла выйти на поверхность и через 1000 дней возродить отца, а вместе с ним и всех остальных духов. Но из-за сильных подземных толчков отец не успевает вставить дочери второе око, и впоследствии она теряет его.

Девочка Саёко вынуждена жить среди людей, чтобы отыскать второе божественное око. При этом местом своего жилища она выбирает заброшенный дом, где когда-то жил мангака, рисовавший кайданы. Таким образом, глаза в вышеперечисленных работах выступают пристанищем



Момент, когда девочка получает божественные очи, — «Мандала, принцесса ада», Фабрика комиксов, 2013 г.

души или волшебным источником, дарующим жизнь. Такая параллель объясняется тем, что в японском языке слова «душа» и «шар» являются омонимами, они звучат одинаково (тама), но записываются разными иероглифами.

Глаз как оружие

Но глаза могут даровать не только жизнь, но и смерть. Так, в манге Хирано Кота «Хеллсинг» могущественный вампир Алукард заточает души погибших противников в собственное тело. В момент атаки эти души проступают на нем в виде множества глаз и дают ему дополнительную силу. Особенно это заметно, когда он превращается в демоническую собаку Баскервилей. И хотя сами глаза оружием не являются, их появление сигнализирует о превращении Алукарда во всемогущего монстра.



Рукоглазый тэ-но мэ в исполнении Торияма Сэкиэна из серии «Иллюстрированный ночной парад ста демонов» (ок. 1776 – 1781)

мэ и указывает на проникновение некоторых элементов кайдана в мангу «Хеллсинг».

Рукоглазый ёкай стал источником вдохновения не только для японских, но и европейских авторов. Так, например, режиссер Гильермо Дель Торо в фильме «Лабиринт Фавна» (2006) создал персонажа Бледный человек, заимствовав главные характеристики у тэ-но мэ.

В манге «Гэгэгэ-но Китаро» есть глава «Гяку мотигороси», где монстр Кася, который ворует души умерших, кидает папашу-глазика в рисовое тесто и пытается его съесть. Папаша-глазик использует магическую силу и с помощью множества атакующих глаз побеждает Кася.

Также в самом начале манги «Гэгэгэ-но Китаро» присутствуют кадры, на которых беременная мать Китаро предлагает соседу отведать глазные яблоки лягушек. Похожая

В облике другого персонажа манги «Хеллсинг» — мужеподобной вампириши Зорин Блиц — еще более отчетливо проступают элементы кайдана. Во-первых, вся правая половина тела Блиц покрыта татуировками в виде буквенных надписей, в чем можно углядеть отсылку к сюжету о безухом Хоити, несмотря на то, что эти надписи сделаны на европейском языке. Во-вторых, она использует технику гипноза, во время которой у нее на ладони появляется глаз, что несомненно отсылает к ёкаю тэ-но

тарелка с глазами яблоками присутствует и в фильме «Дом странных детей мисс Перегрин» (2016). Она появляется в сцене, где злодей мистер Бэррон, предводитель невидимых монстров, вместе со своими приспешниками ест глазные яблоки детей с необычными способностями, чтобы стать видимым и обрести человеческое тело. И это совпадение не случайно, о влиянии кайдана и ёкаев также говорит тот факт, что в этом фильме присутствует персонаж по имени Клэр Денсмор – странная девочка, у которой на затылке спрятан второй рот. Появление столь необычного персонажа явно обязано японскому ёкаю – двуротой женщине футакути-онна. Таким образом, глаза здесь тоже становятсяместищем души и даруют вкушающим их дополнительную силу.

Элементы кайдана находят свое яркое воплощение в современной визуальной культуре, кочуя из древних источников на страницы комиксов, а также экраны телевизоров. При этом японский кайдан становится богатейшим источником заимствований не только для авторов из Японии, но и творцов по всему миру. Ведь разработанная визуальная традиция позволяет с легкостью переносить сюжеты и персонажей кайдана в современные произведения и подстраивать их под нужды того или иного художника.

Список источников и литературы:

1. Аокумо: 50 японских историй о чудесах и привидениях / Пер. с яп. Е. Рябова. – М.: Наталис, 2002. – 240 с.
2. Дом странных детей мисс Перегрин [Видеозапись] / реж. Тим Бертон. США: Tim Burton Productions, TSG Entertainment, 20th Century Fox, 2016.
3. Дуткина Г.Б. Сумеречные миры японского фольклора // Япония 2017. Ежегодник. М.: АИРО-XXI, 2017. С. 371-394.
4. Дуткина Г.Б. Традиции и развитие японского «повествования о необычайном» от средневековья к современности: диссертация на соискание ученой степени кандидата фило-

логических наук. — М., 1992.

5. Исэ моногатари. Японская лирическая повесть / Пер. с яп. Н.И. Конрада. М.: Наука, 1979.

6. Кодзики. Запись о деяниях древности // Восточная литература [сайт]. URL: <http://www.vostlit.info/Texts/Dokumenty/Japan/VIII/700-720/Kodziki/text1.phtml> (дата обращения 12.06.2018).

7. Маруо С. Приют влюбленного психопата / Пер. с яп. Г. Соловьевой. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2009.

8. Мидзуки С. Бабушка Ноннон / Пер. с яп. Е. Рябовой. Брянск: Alt Graph, 2017.

9. Мурасаки Сикибу. Повесть о Гэндзи: в 3 т. / Пер. с яп. Т.Л. Соколовой-Делюсиной. Т. 1. СПб.: Гиперион, 2010.

10. Пионовый фонарь: Антология / Пер. с яп. Т. Редько-Добровольской, Г. Дуткиной, В. Мазурика и др. — М.: Художественная литература, 1991. — 398 с.

11. Хино Х. Мандала, принцесса ада / Пер. с англ. И. Богданова. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2013.

12. Хирн Л. Призраки Востока: Страшные истории о японских и китайских призраках, духах и привидениях / Пер. с англ. М. Руновой, В. Грушецкого // Воздушный Замок [сайт]. URL: https://lib.rmvoz.ru/bigzal/hirn_prizraki_vostoka (дата обращения 12.06.2018).

13. Mizuki Shigeru. GeGeGe no Kitarou: Kitarou no Tanjou (Мидзуки С. Китаро Гэгэгэ: Рождение Китаро). Токуо: Chuko Comics, 2007.

14. Hino Hideshi. Jigoku no Ezoushi. Jigoku kouzo no taki (Хино Х. Книга картинок ада: том про Адского мальчишку). Токуо: Hit Comics, 1987.

15. Takahashi Yuusuke. Kaidan Shounen (Кайдан сэнэн). Токуо: Bunkasha Comics, 2014.

Юлия Борисовна Тарасюк

Куратор Библиотеки комиксов в Санкт-Петербурге

Исторические персоналии и деятели культуры в манге для девочек и женщин

Аннотация: В статье рассмотрены отличительные черты манги для девочек и женщин, посвященной историческим персоналиям и деятелям. Представлены изменения во внешности и характере персонажей, основанных на реальных людях, а также описан синтез реального и нереального (авторского) в подобных историях.

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

Главной темой японских комиксов-манга периодически становится жизнь реальных исторических деятелей или известных людей не только из Японии, но и из других стран мира. Подобная манга может как достаточно точно отражать исторические события и воспроизводить подлинные детали жизни конкретного деятеля, так и использовать только отдельные моменты из истории и биографии, приукрашая их и/или домысливая новыми элементами. Манга для девочек (сёдзё-манга) и манга для женщин (дзёсэй-манга) также работают с вышеописанным направлением.

В отличие от других направлений манги, сёдзё- и дзёсэй-манга, как правило, делает акцент на отражении внутренних переживаний персонажей и использует многочисленные визуальные приемы для передачи настроения и атмосферы истории. В этой связи особенно интересно, как подобная манга справляется с тем, что помещает реальных персоналий в рамки своей стилистики.

Можно выделить несколько типов женской манги о реальных персоналиях:

- *манга об исторических и военных деятелях* («Роза Версаля» Икэда Риёко, «Реквием по королю роз» Канно Ая, «Сияющий ветер» Ватанабэ Таэко и др.);
- *манга о деятелях культуры и искусства* («Бронзовый ангел» Сайто Тихо, «Фудандзюку» Танэмуры Арины, «Прощай, маг» Ходзуми и др.);
- *манга о деятелях науки* («Стив Джобс» Ямадзаки Мари);
- *автобиографическая манга* («Почеркушки, бла-бла-бла» Хигасимуры Акико).

Далее рассмотрим отличительные черты историй о реальных персоналиях в рамках манги для девочек и женщин, а также «авторских» персонажей и изменения во внешности и характерах персонажей, основанных на реальных людях.

Построение сюжета сёдзё-манги вокруг исторической личности

В данном типе историй «реальное» сочетается с «нереальным»: выдуманные автором персонажи попадают в эпицентр исторических событий, либо каким-либо образом связаны с реально-существовавшей исторической личностью.

Один из известных примеров – это *махо-сёдзё* манга (манга о девочках-волшебницах) Танэмуры Арины «**Неуловимая воровка Жанна**» («*Kamikaze kaitou Jeanne*»), которая публиковалась в журнале «*Ribon*» с 1998 по 2000 гг. Главная героиня истории – старшеклассница Кусакабэ Марон – является реинкарнацией Жанны д'Арк. Действие манги происходит в наше время, и Танэмура использует мотив реинкарнации для объяснения божественных сил Марон, однако в одной из глав манги Марон попадает в прошлое и встречает Жанну д'Арк перед её сожжением на костре. Образ Жанны д'Арк здесь романтизирован: это прекрасная

девушка с длинными волосами и нежными чертами лица. В сцене сожжения она одета в красивые одежды, а ее голову украшает цветочный венок (рис. 1). Элементы её внешности перекликаются и с внешностью героини Марон, тем самым указывая на их связь. Марон не пытается изменить прошлое (спасти Жанну д'Арк) и является лишь сторонним наблюдателем: так Танэмура оставляет в манге и историческую достоверность, касающуюся жизни Жанны д'Арк, и добавляет придуманные события, связанные с Жанной через главных персонажей. Еще один персонаж манги, который имеет отношение к Жанне д'Арк, но представляет собой выдуманный образ – это Ноин Клод, которого Танэмура представила как возлюбленного девушки, продавшего свою душу дьяволу и путешествующего в будущее, чтобы встретить Марон [13]. Персонаж Ноина, возможно, был вдохновлен образом сподвижника Жанны д'Арк – Жиль де Ре, но официально об этом в манге не упоминается.

Еще один из известных примеров сёдзё-манги, в которой реальные исторические личности взаимодействуют с авторскими персонажами – это манга Икэды Риёко «**Роза Версаля**» («Versailles no Bara»), публиковавшаяся в журнале «Margaret» с 1972 по 1973 гг. За основу истории взята Великая французская революция, а главным персонажем поначалу является королева Франции – Мария-Антуанетта. В манге большое количество и других персонажей, основанных на реальных исторических персоналиях той эпохи. Однако если Мария-Антуанетта была главной героиней в начале манги, то с определённого момента эту роль берет на себя оригинальный персонаж – Оскар, с образом которой в первую очередь и ассоциируется «Роза Версаля» во всем мире. Здесь мы также можем наблюдать реальные исторические события, исход которых нам известен (например, читатель знает, что в конце Мария-Антуанетта будет казнена). В то же время сами персонажи, основанные на реальных персоналиях, раскрыты с новых сторон: манга позволила себе проявить фантазию, в том числе и через их взаимодействие с оригинальными авторскими пер-



Рис 1. Манга «Неуловимая воровка Жанна» Танэмуры Арины. Слева – главная героиня Марон в окружении ангелов, справа – Жанна д’Арк

сонажами. Манга «Роза Версаля» также известна тем, что именно в ней одной из первых появляется образ «девушки в мужском костюме» [2], который в том числе относится к еще одному очень популярному мотиву в сёдзё-манге об исторических деятелях – *гендерной интриге*.

Гендерная интрига в исторической сёдзё-манге

Как было описано выше – одними из наиболее любопытных примеров работы женской манги с историческими персоналиями являются те истории, где в круг героев, основанных на реальных личностях, включен новый персонаж, придуманный автором. Через взаимодействие такого героя с отдельными «реальными» персонажами, автор привносит в историю свое, во многом переделывая ее и экспе-

риментируя с историческими событиями. Так, популярным сюжетным ходом в подобной манге является гендерная интрига, где главная героиня, представляя собой «авторского» персонажа, переодевается в юношу, становясь при этом частью исторических событий.

В манге «**Сияющий ветер**» («Kaze hikaru») Ватанабэ Таэко, публикуемой в женском журнале «Flowers» с 1997 года, главная героиня Сэй бреет голову и, притворяясь юношей, вступает в *синсэнгуми* — военно-полицейский отряд времён позднего сёгуната Токугава. Сэй жаждет отомстить за смерть отца и брата, упорно тренируется, чтобы попасть в отряд и совершить с его помощью возмездие. Окружение героини — это реальные исторические личности, состоявшие в синсэнгуми: Окита Содзи, Хидзиката Тосидзо, Кондо Исами и другие. Окита Содзи первым узнает секрет Сэй о том, что она девушка, но обещает хранить тайну и помогает героине стать сильнее. В манге автор знакомит читателя и с историческими событиями, и с личностями синсэнгуми, многие черты которых являются исторически достоверными. Одновременно в истории присутствует романтическая линия между Оkitой и главной героиней, эта линия развивается в течение всей манги [16]. Гендерная интрига использована в манге для того, чтобы девушка в лице Сэй смогла попасть в отряд синсэнгуми, куда не брали женщин. А также для того, чтобы героиня сражалась на равных с мужскими персонажами, несмотря на свой реальный пол; при этом в истории появилась бы и любовная линия, ее украшающая.

В своем мрачном фэнтези «**Реквием по королю роз**» («Bara Ou no Souretsu»), публикуемом в журнале «Princess» с 2013 года, Канно Ая ставит под вопрос пол главного персонажа — принца Ричарда III, привнося в сюжет о войне Алой и Белой розы идею о том, что Ричард являлся гермафродитом. Используя историческую канву, автор наполняет персонажей, основанных на реальных персоналиях, новыми и неожиданными внутренними конфликтами, а также по-новому выстраивает отдельные отношения меж-

ду этими персонажами. Гендерная интрига здесь состоит в том, что Ричард практически всем (кроме близких и семьи) поначалу кажется юношей, а истинное положение вещей он старается скрывать. В то же время Ричард разрывается между двумя своими сущностями — мужской и женской: он будто бы начинает испытывать нежные чувства к Анне Невилл, но в то же время влюбляется в Генриха. На цветных иллюстрациях и обложках глав манги Канно Ая часто изображает Ричарда как в мужской одежде, так и в женских одеяниях. Помимо задумки с полом Ричарда, в манге присутствуют элементы фэнтези и даже ужасов: Ричарду часто является призрак Жанны д'Арк, с которой он общается, а также его преследуют страшные и жуткие видения [7]. Графика в манге возвышенная, богато-детализированная, все персонажи нарисованы красиво и симпатично — во внешности практически нет сходства с их историческими «прототипами».

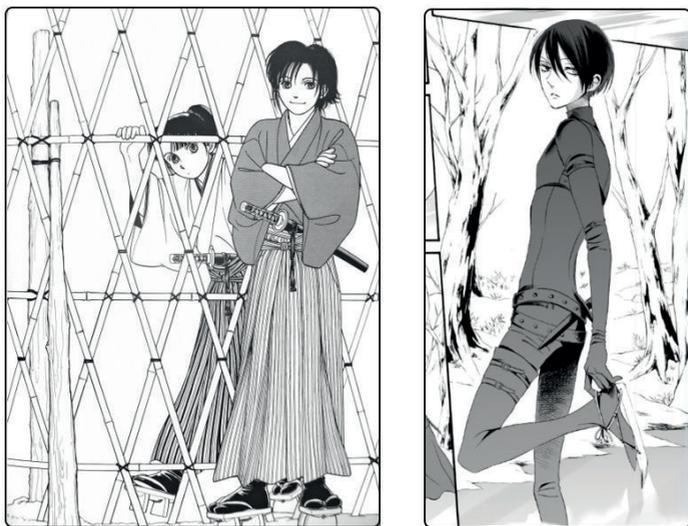


Рис. 2. Слева — героиня манги «Сияющий ветер» вместе с Окутой, справа — Ричард из манги «Реквием по королю роз»

Еще одна любопытная работа, экспериментирующая с личностью известного политического деятеля — это манга Ямагиси Рёко «**Император страны Восходящего солнца**» («*Ni Izuru Tokogo no Tenshi*»), выходила в журнале «LaLa» с 1980 по 1984 гг. В центре внимания — японский принц Сётоку, способствовавший распространению в Японии буддизма. Ямагиси изображает Сётоку как прекрасного юношу, который переодевается в женские одежды, а также влюбленного в другого известного политического деятеля эпохи — Сога-но Эмиси [15]. Сложно представить, чтобы другие направления манги, а тем более — западные и европейские комиксы использовали подобное видение известных политических деятелей своих стран. В Японии эта работа, тем не менее, была удостоена премии издательства «Коданся» (1983 год) в категории «Лучшая сёдзё-манга» [8].

Использование мотива гендерной интриги часто помогает героине стать действующим лицом в тех исторических событиях, где она не могла бы участвовать наравне с историческими деятелями-мужчинами. В то же время читательница может чувствовать большую сопричастность к повествованию, ассоциируя себя с главной героиней. То же самое во многом касается и элементов жанра бойз лав (любви между юношами), истории в этом жанре создаются женщинами для женщин, часто читательницы ассоциируют себя с одним из персонажей в романтической паре [1].

Синтез «реального» и «выдуманного»

Среди сёдзё- и дзёсэй-манги, повествующей о реальных музыкальных исполнителях, есть как примеры манги, сделанной на заказ действующей музыкальной группой («Фунданзюку»), так и примеры, когда музыкальная группа была сформирована для рекламы манги и ее аниме-адаптации («**Чувственные слова**»).

В данном случае интересен аспект, когда оригинальные персонажи становятся «реальными», обретая свое вопло-

щение в жизни, а манга служит дополнением к образу, раскрывая его выдуманную историю.

Интересным примером подобной работы с сюжетом, построенным вокруг деятелей культуры, является манга Синдзё Маю «Чувственные слова» («Kaikan phrase»), публиковавшаяся в журнале «Shoujo Comic» с 1998 по 2000 гг. Это классическая романтическая история о девушке, которая любит сочинять стихи и в результате случайных событий начинает писать тексты песен для популярной музыкальной группы «Lucifer» [11]. Сюжет манги сосредоточен на любовных отношениях героини и солиста группы — Сакуи, также манга изобилует большим количеством эротических сцен, свойственных творчеству Синдзё Маю. В 1999 году по мотивам «Чувственных слов» стартует аниме-сериал, сюжет которого, в отличие от манги, завязан на группе «Lucifer» и ее участниках куда больше, а романтическая составляющая практически отсутствует (главным персонажем истории становится Сакуя, тогда как главная героиня манги появляется лишь к середине сериала). Специально для исполнения песен в сериале и его рекламы была создана реальная группа «Lucifer», все участники которой, за исключением вокалиста, носили псевдонимы, являющиеся именами своих «персонажей» из оригинальной манги. Группа стала настолько популярной независимо от аниме и манги, что просуществовала еще долгое время после окончания трансляции сериала. Таким образом, персонажи и группа из выдуманной истории получили «воплощение» в реальной жизни, сохраняя при этом внешний образ своих «прототипов» и став достаточно успешной музыкальной группой [9].

Через подобный синтез «реального» и «выдуманного» появляется также возможность дополнить образ, который примеряет на себя деятель в повседневной жизни, какими-то чертами, сложно воспроизводимыми в реальности.

Так, в 2011 году в журнале «Margaret» начинается публикация манги «Истории Фудандзюку» («Fudanjuku monogatari»)



Рис 3. Слева – музыкальная группа «Фудандзюку», справа – обложка манги «Истории Фудандзюку».

от уже упомянутой в статье художницы – Танэмуры Арины. Эта манга представляет собой сборник историй об участниках реальной музыкальной группы «Fudanjuku», в которой девушки играют мужские образы и всегда одеты как юноши, подобно актрисам, исполняющим мужские роли в женском театре «Такарадзюка». Изначально «Фудандзюку» была шутивным «мужским» альтер-эго группы «Nakano Fujo sisters», но в итоге стала куда более популярна [11]. Несмотря на то, что в реальной жизни все участники группы – девушки, в манге они представлены как юноши (рис. 3). В данном случае образ, который создает группа в реальности, укрепляется и развивается в манге [12].

Историческая персоналия как романтический герой манги

Благодаря особенностям визуального нарратива (дизайны, раскраска, линии и др.), а также фиксации на чувствах и внутренних переживаниях персонажей, сёдзё- и дзёсэй-манга способна предоставлять глубокий анализ героя и психологии отношений. В этой связи повествование об исторической личности, как о главном персонаже

сёдзё-манги, часто приобретает мечтательное настроение с изрядной долей романтизма, раскрывая какие-то черты личности и моменты его жизни, включая взаимоотношения с другими людьми.

В манге Сайто Тихо «**Бронзовый ангел**» («Bronze no Tenshi»), вышедшей в журнале «Flowers» с 2004 по 2007 гг., автор рассказывает историю Александра Сергеевича Пушкина и Натальи Гончаровой. В данной манге образ Пушкина внешне сделан более привлекательным, чем в реальной жизни: ростом он выше Натальи, а черты лица более мягкие и нежные (рис. 4). Такой Пушкин более соответствует классическому мужскому персонажу сёдзё-манги и главному романтическому интересу героини. Пушкин из манги — натура страстная и увлеченная, ради Натальи он готов на многое, в то же время он глубоко переживает внутренние муки творчества и часто сталкивается с непониманием в обществе. В своей истории о Пушкине Сайто Тихо рассказывает о жизни поэта, его творчестве и любви к Гончаровой, взяв за основу историческую канву, но приукрашая и домысливая ее выдуманными диалогами между героями, а также дополнительными событиями [10]. Такую мангу, конечно, нельзя назвать исторически достоверной, так как она лишь основана на жизни великого поэта, однако она помогает по-новому взглянуть на события в жизни Пушкина и его отношения с Гончаровой, представляя читателю видение Сайто Тихо.

Ещё одна известная работа, в которой историческая личность предстает как романтический герой, — это дзёсэй-манга Ходзуми «**Прощай, колдун**» («Sayonara, sorcier»), опубликованная в журнале «Flowers» в 2013 году. В центре внимания — братья Винсент и Теодор ван Гог. Среди второстепенных персонажей также встречаются художники Тулуз-Лотрек, Жан Леон-Жером и другие. И вновь все герои манги нарисованы подчеркнuto привлекательно и харизматично, но, в отличие от «Бронзового ангела» Сайто Тихо, в данной работе отсутствует романтическая линия. Сюжет сосредоточен на переживаниях и тяготах Теодора



Рис 4. Слева – Пушкин и Гончарова в манге Сайто Тихо «Бронзовый ангел», справа – Винсент ван Гог в манге «Прощай, колдун» Ходзуми

ван Гога, стремящегося во что бы то ни стало сделать своего брата Винсента известным. В «Прощай, колдун» мы также наблюдаем репродукции картин ван Гога и события из его биографии, которые добавляют манге реализма. История содержит не так много действия, большую ее часть занимают продуманные диалоги, раскрывающие внутренний мир персонажей и представляющие Теодора ван Гога как натуру амбициозную, уверенную в себе и смелую, а Винсента ван Гога – мечтательным и робким, художником «не от мира сего» [6]. Через свою историю Ходзуми хотела показать внутренние противоречия художника и творца, которого не принимают в обществе.

Существует куда большее количество сёдзё-манги об исторических личностях и культурных деятелях, как, например, манга Икэды Риёко «Слава Наполеона» («Eikou no Napoleon») и др. Подобные работы неизменно представляют известную личность как романтического героя, а внеш-

ность его, как правило, нарочито приукрашена, лишь отдаленно напоминая о своем «реальном прототипе». Плавность линий и декоративные фоны сёдзё-манги, богатые деталями, делают истории возвышенными и утонченными.

Обыгрывание «несовместимых» жанров

В манге довольно большое разнообразие жанров: как видно из вышеупомянутых историй, в сёдзё- и дзёсэй-манге одним из популярных жанров является романтика. И если жанр романтики часто уместен в рамках манги об исторических деятелях, то существуют жанры непривычные для этих рамок, но с которыми манга успешно экспериментирует. Подобные примеры мы можем наблюдать и в манге для мужской аудитории (сэйнэн- и сёнэн-манга) — **«Бродячие псы литературы»** («Bungou Stray Dogs») Кафки Асагири и **«Отчего бы не повить на луну?»** («Tsuki no hoeran nee») Сэйкэ Юкико. В этих работах главные персонажи носят имена известных писателей и поэтов, но лишь отдаленно основаны на биографии реальных людей, при этом сюжеты наполнены магией и экшном («Бродячие псы литературы»), а также триллером и мистикой («Отчего бы не повить на луну?»), которые не совместимы с реальностью и к реальным людям отношения не имеют. Таким же образом с жанрами может работать и сёдзё-манга, когда помещает в центр повествования персонажа, образ которого основан на реальной личности.

Так, в манге **«Полосатый обед»** («Dandara gohan») Тоногаи Миюки, ранее публикуемой в журнале «ARIA», главными персонажами вновь становятся участники тайного полицейского отряда синсэнгуми: Окита, Сайто, Хидзиката и другие, т.е. реально существовавшие исторические деятели. При этом жанр манги — популярная сейчас *«гурмэ манга»* — манга о кулинарии и приготовлении блюд. В своей работе Тоногаи Миюки фантазирует на тему того, чем обедал отряд синсэнгуми, какую еду участники отряда лю-

били больше и какие блюда готовили [15]. Так, необычный жанр раскрывает персонажей, основанных на известных исторических деятелях, с новой и неожиданной стороны. Мягкая стилистика рисунка с уклоном в воздушность превращает образы синсэнгуми в милых и трогательных героев, привлекательных для целевой аудитории манги.

Автобиографическая манга

Автобиография – это еще один жанр, который, по сути, позволяет художнику перенести «реальность» на страницы манги, изобразив себя и свое окружение в виде персонажей манги, передав свои чувства и эмоции через рисунок, а также рассказав историю про самого себя. Данный жанр распространен в сёнэн- и сэйнэн-манге, однако практически отсутствует в сёдзё- и дзёсэй-работах. Здесь художник самостоятельно выбирает, как подать историю о себе, изобразить себя и пережитые события. Самый известный и, к сожалению, один из немногих примеров автобиографии от сёдзё- и дзёсэй-мангаки – это «**Почеркушки, бла-бла-бла**» («*Kakukaku shikajika*») Хигасимуры Акико, выходявшие в женском журнале «*Cosohana*» с 2012 по 2015 гг. и получившие престижную премию «Манга Тайсё» в 2015 году [3]. Манга повествует о становлении Хигасимуры как мангаки, начиная с ее любви к сёдзё-манге в школьные годы, продолжая описанием всех трудностей, с которыми она столкнулась на своем жизненном пути, и заканчивая обретением популярности. В «Почеркушках» Хигасимура не только рассказывает об индустрии сёдзё-манги в девяностые годы и популярных художниках того времени (чего не было еще ни в одной манге), но и с трепетным чувством изображает историю своего учителя рисования, повлиявшего на жизненный путь художницы [5].

Рассмотрев, как именно сёдзё- и дзёсэй-манга работает с историческими персоналиями и деятелями культуры, можно сделать следующие выводы:

- Женская манга сконцентрирована на визуальном изображении таких черт персоналий, как их внешность и характер. Это всегда подчеркнуто-привлекательный, харизматичный, полный внутренних противоречий и конфликтов персонаж, который вызывает симпатию и способствует тому, что у целевой аудитории проявляется еще больший интерес к данному историческому лицу;

- Обыгрывание образа исторической личности и известных деятелей культуры в женской манге представляет собой отдельный тип манги, где фантазия автора входит в синтез с историей и реальностью, предоставляя автору возможность показать то, что «скрыто» среди реальных событий (часто – романтические отношения, душевные переживания, необычные черты персонажа и т.д.);

- Подобную мангу ни в коем случае нельзя считать достоверным историческим источником. Необходимо понимать, что она является, как правило, авторским видением личности, пропущенной через призму сёдзё-стилистики;

- Тем не менее, такие истории являются увлекательным образцом женской манги, открывающей известных для читателей личностей с новых сторон и рассказывая об исторических событиях на возвышенном и романтизированном визуальном языке по канонам сёдзё-манги.

Список литературы:

1. Магера Ю.А. Истоки жанров манги яой и сёнэн-ай // Манга в Японии и России. Вып. 2 / Фабрика комиксов; сост. Ю.А. Магера. Екатеринбург, 2018. С. 278-279.
2. Осияма М. Манга «Роза Версаля»: анализ типажа «девушка в мужском костюме» // Манга в Японии и России. Вып. 2 / Фабрика комиксов; сост. Ю.А. Магера. Екатеринбург, 2018. С. 243-246.
3. Akiko Higashimura's Kakukaku Shikajika Wins 8th Manga Taisho Award // Anime News Network [сайт]. URL: <https://>

www.animenewsnetwork.com/news/2015-03-24/akiko-higashimura-kakukaku-shikajika-wins-8th-manga-taisho-award/.86315 (дата обращения: 5.07.2018).

4. Fudanjuku // Wikipedia the free Enciclopedia [сайт]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fudanjuku> (дата обращения: 5.07.2018).

5. Higashimura Akiko. Kakukaku shikajika. Vol. 1-5. Tokyo: Shueisha, 2012-2015.

6. Hozumi. Sayonara Sorcier. Vol. 1-2. Tokyo: Shogakukan, 2013.

7. Kanno Aya. Bara Ou no souretsu. Vol. 1-9. Tokyo: Akita Shoten, 2014-2018.

8. Kodanshamangaawards // Comicbookawardsalmanac [сайт]. URL: <https://www.webcitation.org/619NcB1cJ?url=http://www.hahnlibrary.net/comics/awards/kodansha.php> (дата обращения: 5.07.2018).

9. Lucifer // Jame world [сайт]. URL: <http://www.jame-world.com/us/artists-biography-6--923-ucifer.html> (дата обращения: 5.07.2018).

10. Saito Chiho. Bronze no Tenshi. Vol. 1-7. Tokyo: Shogakukan, 2004-2007.

11. Shinjo Mayu. Kaikan phrase. Vol. 1-17. Tokyo: Shogakukan, 1997-2003.

12. Tanemura Arina. Fudanjuku Monogatari. Vol. 1. Tokyo: Shueisha, 2011.

13. Tanemura Arina. Kamikaze kaitou Jeanne. Vol. 1-7. Tokyo: Shueisha, 1998-2000.

14. Tonogaya Miyuki. Dandara gohan. Vol. 1-3. Tokyo: Kodansha, 2017-2018.

15. Yamagishi Ryoko. Hi Izuru Tokoro no Tenshi. Vol. 1-11. Tokyo: Hakusensha, 1981-1984.

16. Watanabe Taeko. Kaze hikaru. Vol. 1-40. Tokyo: Shogakukan, 1997-2017.

Илья Викторович Бобылев

научный сотрудник отдела современного экранного искусства
НИИ киноискусства ВГИК

Приключения филактера: Выразительные средства комикса в российской авторской анимации

Аннотация: В статье, посвященной творчеству Александра Свирского, анализируется одна из самых ярких и оригинальных поэтик современной российской анимации. В центре внимания проблема синтеза изображения и слова. На материале ключевых для творчества работ обсуждаются выразительные средства комикса и их преобразования в связи с появлением новых эстетических задач. Рассмотрена роль филактера в русле полистилистических, коллажных построений. Взаимодействие знаковых систем различных типов искусств. Экранизация обсуждается как перевод из одной художественной системы в другую.

Ключевые слова: Анимация, коллаж, комикс, лубок, полистилистика, филактер, экранизация.

Определяя место комикса в системе искусств, целесообразно воспользоваться формулировкой известного искусствоведа, крупного исследователя книги и книжной графики Юрия Яковлевича Герчука. Он считал, что комикс как «форма изобразительного повествования отличается тем, что динамика действия идет здесь непосредственно от рисунка к рисунку, а текст лишен связности, играя лишь подчиненную роль» [2, с. 294]. Герчук ставит акцент на синтетической природе феномена, подчеркивает его изобразительно-словесный характер, замечая при этом, что совсем без текста комикс существовать не может, как минимум присутствует заголовок [3, с. 143]. Иными словами синтез вербального и невербального обеспечивает те ритори-

рические возможности, которые недоступны компонентам по отдельности.

Такой тип образности характерен для целого ряда художественных систем, он присутствует в лубке, плакате, каллиграфии, часто встречается в книжной форме. Другое дело, что в комиксе надпись имеет собственное поле с четко обозначенной принадлежностью конкретному действующему лицу — пузырь или филактер. Заключенный в нем текст обозначает прямую речь, что помимо повествовательных функций обеспечивает аудиовизуальные качества рисунка. И сама возможность вести повествование от первого лица позволяет действию разворачиваться непосредственно, как в кино. Именно поэтому комикс столь привлекателен для активных кинематографических адаптаций. Однако многочисленные экранизации, как игровые, так и анимационные, ограничиваются прямым переносом сюжета, и, лишая изображение такого важного компонента как надпись, по сути, игнорируют специфику комикса. Это закономерно, ведь кино, в отличие от печатной графики, — искусство звуковое, и использование надписи требует решения художественной сверхзадачи: выстроить отношения между текстом звучащим и изображенным. Совершенно очевидно, что в случае экранизации остро встает проблема перевода из одной художественной системы в другую, и именно в этой связи творчество художника и режиссера-аниматора Александра Свирского представляет самый непосредственный интерес.

Пристальное внимание зрителя и профессиональной среды к новым работам Свирского не случайно, поскольку речь идет о категории авторства в чистом виде вплоть до независимого производства и об оригинальной эстетической системе, сложившейся вне апробированных путей действующих школ и гравитационных полей влиятельных мастерских [Орлов, 2014; Годер, 2017; Бобылев, 2017].

Стезе режиссера-аниматора предшествовало Ростовское художественное училище им. М.Б. Грекова, которое Свир-

ский окончил в 2002 году по классу живописи. Еще студентом он увлекается «самодеятельной» авторской книгой, рисуя картинку и придумывая к ним тексты [4]. После училища Свирский продолжает работать с книжной формой, его интерес к графическому повествованию не ослабевает, и в 2008 году он осваивает технику флэш-анимации.

Акцент именно на графическое повествование позволяет говорить об уникальном и редком для анимации типе образности — синтезе рисунка и надписи, который в равной степени присущ лубку, комиксу, каллиграфии — художественным системам, нашедшим свое отражение в искусстве рукодельной книги. Конечно, настаивать на определяющем влиянии комикса было бы не совсем корректно. Однако именно филактер, его эволюция у Свирского, наиболее ярко и наглядно показывает путь осмысления изобразительно-словесного синтеза, который отражен в его обширной фильмографии. Таким образом, комикс выступает компонентом сложной полистилистической системы, что позволяет оценить включенность его в комплекс современных художественных идей и пластических экспериментов, определить его место в системе искусств.

На данный момент Свирским создано порядка двадцати фильмов (подробнее на сайте режиссера: sashasvirsky.ru). Весь корпус работ можно разделить на два периода: графический и коллажный. В графическом периоде, в свою очередь, явно просматриваются два этапа: ранний и зрелый. Определенную сложность составляет то обстоятельство, что ряд фильмов из-за очень длительного написания музыки выходит к зрителю с большой задержкой, оказываясь в контексте более поздних работ [4].

Ранний этап графического периода

Ранний этап охватывает временной промежуток с 2008 по 2010 гг. и включает в себя порядка десяти фильмов. Формирование изобразительно-словесной образности отчетли-

во прослеживается в четырех из них. Свирский начинает с абсурдистских сюжетов и клипов. Для работ этого времени характерны ирония и пародийность, изобразительным эквивалентом которых становится нарочитый примитивизм.

Достаточно полное представление о художественных приоритетах и эстетических взглядах, ознаменовавших начало творческого пути, демонстрирует фильм «Родина» (2008) — «лубок по мотивам песни группы «Гражданская оборона». Здесь пластика народных картинок переносится на экран напрямую, становясь универсальным стилистическим решением сразу для двух проявлений массовой культуры: рок-песни и интернет-анимации.

Стихотворный текст, звучащий за кадром, берет на себя основные повествовательные функции. Организованный с помощью рефрена, он находит свой визуальный эквивалент в орнаментальных решениях вплоть до использования принципов набойного рисунка. На каждом из уровней разнообразие достигается множественностью комбинаций ограниченного числа элементов.

Действие строится на переплетении двух сюжетных линий: народа и родины. Их движения подчеркнута механистичны, в основе лежит примитивный кинетизм шарнирной марионетки. Родина находит свое воплощение в облике кафкианского жука, подобного большому таракану на курьих ногах и с птичьими крыльями. Человеческая фигура решена силуэтно, локальным пятном как знак силача с гипертрофированным торсом, внушительными мышцами и не дифференцируемой от шеи головой. Ее пластика остроумно определена с помощью приема «рентгенографического» изображения характерного для архаической живописи Австралии. При этом в качестве внутренних органов прорисована целая паровозная машинерия с шатунами, тяжами и колесами.

Выразителен минимализм пластической установки: лаконизм цветового решения — черно-белые отношения дополнены красным, упрощенность линий и пятен, стремящийся

к знаку рисунок. Стилистику лубка маркируют надписи, выполненные старославянской кириллицей. Сообразно «законам жанра» собственным полем они еще не обладают, располагаясь на поверхности экрана как полноправный изобразительный компонент. О том, что буквы выступают еще и действующими лицами, убедительно свидетельствует алфавит, от аза до ижицы, проходящий по экрану в качестве финальных титров.

Взаимоотношение закадрового и внутрикадрового текста не однородно и имеет свою динамику. В начале фильма особенно явно выступает намерение на синхронизацию слова звучащего и возникающего буква за буквой. Так в поле лубка синхронно проходят первые строки припева и первые строки первого куплета. Далее в этом отпадает необходимость. Звукозрительный образ складывается, иллюзия синхронно закрепляется и поддерживать ее можно лишь ключевыми фразами, что и происходит. Наступает стадия плавного рассинхрона. Надпись уже не стремится воплотить на экране звуковой ряд, а лишь констатирует его характер, а именно повтор. Настает черед финальной стадии отношений, когда написанный текст становится все более и более вольной интерпретацией звучащего. Придерживаясь смыслового вектора песни, надпись приобретает оценочный характер, усиливает ироническую коннотацию изображения, делает семантическое поле более нюансированным и глубоким. Но написанный текст не пересекает «границу допустимого», не искажает смысл звучащего. Иными словами: в зоне иллюзии синхрона есть амплитуда варьирования, которую Свирский вырабатывает, не разрушая базовой для клипа звукозрительной установки.

Следующая значимая работа – шестнадцатиминутный фильм «Мирс Пирс» (2009). По жанру это антиутопия, в центре которой разудалый приказчик, ставший обладателем волшебного чемодана. С его помощью герой отправляется на поработленную роботами Землю и возглавляет освободительное движение. «Мирс Пирс» – яркий пример совместного использования графических техник. Изобра-

зительно фильм строится на синтезе лубка, рекламного плаката конца XIX века и брутального языка романов Ф. Мазереля или леворадикальной мексиканской гравюры с характерными для них дидактикой и социальным пафосом. Присущая сюжету социально-политическая проблематика дает основания говорить о риторике окон РОСТА, политического плаката вообще.

Отношения изобразительной стилистики и надписи строятся при активном участии полустихотворного закадрового текста абсурдистского и фольклорного одновременно. Аллюзии на язык ярмарочных зазывал и уличных разносчиков органичны лубочной мифологичности главного героя. Обманчивая простецкость рисунка и фразеологии уверенно «сидит» на фэнтезийных сюжетных конструкциях, делая антиутопию фольклором, а лубок комиксом. Все стилистическое многообразие ленты определяет и характер отношений между словом звучащим и написанным.

Так ритмизированный повтор ярмарочной заклички синхронно возникает в поле рекламного плаката. При этом совпадение означающего и означаемого, когда слова «лучший чемодан» возникают непосредственно на изображении вещи, дает надписи предметность денотативного плана, повышает ее пластическую выразительность.

В ряде случаев экранный текст не имеет звукового эквивалента. Крупные во весь кадр, порой частично заслоненные надписи в эстетике афиши или политического плаката дифференцируют повествование, отмечая конкретные эпизоды, расставляя ключевые смысловые или эмоциональные акценты. Возникает эффект титра немого кино.

Часто рамка стилизующая кадр под лубок дополняется симуляцией текста, своего рода маргиналиями, обозначить которые призваны строчки волнистых линий собранные столбиком в углу изобразительной плоскости.

Аналогичным образом в фильм входит комиксовая эстетика. Наиболее наглядно она показана в эпизоде погони по

лестнице. Основное действие занимает не все пространство кадра, то с левой, то с правой стороны оставлено небольшое поле. С его помощью повествование как бы забегаёт вперед, показывая обстановку грядущего действия, его следующей фазы. Аналогия с планшетом, испещренным кадриками-фазами, очевидна, что позволяет говорить об использовании полиэкрана.



А. Свирский «Про героя как скала» (2010)

Последующие фильмы «Про героя как скала» и «Слово и слова», вышедшие в 2010 году, существенно развивают эту наработку. Картины подводят итог по двум важным для авторской поэтики темам: фигуре супергероя и изображению слова, как драматургически осмысленного полноценного действующего лица.

Двухминутный фильм «Про героя как скала» представляет собой апологию супергероя в чистом виде. Основу повествования составляет незамысловатый рифмованный текст: «Я суровый и бесстрашный, никогда не улыбаюсь, просыпаюсь, умываюсь, обуваюсь, одеваюсь, и с тобою не прощаюсь, я огромный, я огромный как скала». Стихотворение трижды звучит на протяжении фильма. Неизбежность грядущего подвига не обманывает зрителя. Тщательно собравшись, герой с саблей наперевес вприпрыжку гоняется за всякой нечистью, повергая в ужас целый лубочный bestiary.

Обращает на себя внимание апробированная еще на фильме «Родина» драматургическая конструкция. В обоих случаях повествовательной основой выступает ритмизированный текст, выстроенный на принципе рефрена. Но если в «Родине» вариативной была надпись, а фундамент базовых ожиданий выстраивал звук, то в данной ленте все наоборот. Имеет место легкая вариативность закадрового текста, притом, что надписи остаются неизменными.

Особое значение приобретает решение одного из циклов, когда весь набор глаголов, задающих фазы основного действия, возникает на экране одновременно. По мере того как действие разворачивается в звуковом плане, очередная строчка зачеркивается, а рядом на экране возникает выкадровка с соответствующим рисунком. Таким образом, помимо ритмизированного списка, в кадре присутствуют четыре самостоятельных изобразительных поля. Использование полиэкрана становится основным формообразующим приемом для всего фильма. С его помощью и абсолютно в комиксовой эстетике решены эпизоды каждодневных под-

вигов героя. Сцены ожесточенных погонь неизбежно включают в себя динамичные кадры, построенные на монтаже выкадровок самого разного формата и крупностей.

Показательно, что использование надписи также осуществляется в русле общей полиэкранной стилистики фильма. Визуальная подача немногочисленных фраз, выполненных нарочито прописными буквами, выступает своего рода компромиссом между лубком и комиксом. Для полноценного филактера недостаточно жестко определена принадлежность слов, тогда как для лубка надпись слишком акцентирована. Текст выделяется пятном, появляется в виде записочек с характерной неровностью оторванного края и органично входит в пространственную конструкцию фильма, с обыгрыванием рамок и ритмом выкадровок.

Лента «Слово и слова» утверждает надпись не только как полноценный компонент кадра, но делает ее главным действующим лицом. Сюжет, лежащий в основе фильма, откровенно лингвистического свойства и разворачивается на границе между заумной и фигуративной поэзией. Главная коллизия здесь — рождение сверх-слова «хабрахол» со всеми сопутствующими этому процессу обстоятельствами: развернутой интродукцией творческих мук, ожиданий, усилий, заклинаний, стремительностью появления на свет и сверхъестественными возможностями новорожденного.

Все перипетии проговариваются в стихотворном закадровом тексте, при этом изобразительный план функционально неоднороден. В отдельных моментах это визуальная поэзия в чистом виде, когда экранное действие выступает пластическим эквивалентом звуковому и не подразумевает вербальную интерпретацию — прежде всего это касается самого процесса словообразования. В то же время изображение иллюстративно, без этого пародийный план едва ли мог состояться. И стилистика с элементами неуклюжего детского рисунка тут чрезвычайно органична. Ну и, конечно, особое значение приобретают кадры с активным участием надписей и букв.

Особенностью текста становится его «телеграммный» стиль, когда каждое слово, слог или даже буква и цифра появляются на экране в собственном поле. Такая подача отличается повышенной динамичностью, ритмически организует надпись, задает качественно иной уровень синхронизации.

Кроме того фильм предъясвляет широкую амплитуду изобразительных решений филактера, обнаруживая тем самым неограниченные возможности звуко-зрительных отношений. Так расположение частей фразы, появляющихся в унисон звучащему тексту в единой плоскости, может обладать собственной пространственной логикой, усиленной комбинациями шрифтов. С другой стороны, сам филактер может складываться из нескольких, подчиненных единому абрису, компонентов, каждый из которых отведен соответствующему слогу. Надпись может располагаться справа налево буква за буквой, заставляя читать текст по россыпи конфетти. Цепочка может динамически взаимодействовать с бегущей строкой, или, превратившись в «нарезку» телеграммы, затеять чехарду вставших не на свое место слогов. Слова могут развеяться серпантинном или возникать пузырями с хаотичным набором букв.

Реестр приемов довершает надпись, приобретающая предметную форму. Происходит это уже в самом конце фильма. Наконец-то зритель видит супергероя воочию, высоко парящим над долами и весями. Хабрахол представит симметричной раскорякой-иероглифом напоминающим жука, тогда как отдельные детали его облика складываются из букв имени, которое можно прочесть сверху вниз.

В целом, для раннего этапа графического периода характерно сильное влияние авангардной литературы с ее ироничностью, эстетикой абсурда, заумью. Закадровый текст неизбежно присутствует в каждом из фильмов. Отношения картинки и надписи строятся при его активном участии. Стихотворная форма берет на себя основные драматургические функции. Изобразительный строй в равной мере ак-

кумулирует повествовательные наработки лубка, комикса, детского рисунка. Возникают полиэкранные построения. Несмотря на использование цвета, монохромные решения доминируют. Показательно, что надпись выступает не только как полноценный изобразительный компонент, но стремится войти в сюжет на правах действующего лица.

Зрелый этап графического периода

Зрелый этап графического периода охватывает временной промежуток с 2011 по 2013 гг. За это время Свирским создано четыре фильма. Работы становятся изобразительно самостоятельными, возрастает драматургическая роль музыки. По сути дела происходит отказ от вербального плана как повествовательной основы произведения. Так, если «Гость на коне» (2012), созданный по песне Л. Федорова на стихи А. Введенского, принципиально не иллюстративен, то «Муравьиные песни» (2011-2014) используют надпись вне ее семантических качеств. Налицо общее усложнение драматургического строя фильмов, яркая выраженность нескольких сюжетных линий. Контраст техник обостряется до коллажного эффекта, особенно это ощутимо в «Чепурнасе» (2011) и «Муравьиных песнях».

Общая графическая модальность предъясвляет гораздо большее количество стилистических решений, требует мастерства применения и сочетания широкого спектра различных изобразительных манер. Риторика примитива с характерной для нее абсурдистской тональностью, ярко заявившая себя в ранних работах, уступает место развернутым драматическим построениям с экзистенциальным планом, потоком сознания. В то же время отказ от стилизации в пользу эклектики совсем не исключает использования архаического, наивного рисунка, он находит свое место в ансамбле художественных решений, подчиненном единой драматургической задаче.



А. Свирский «Муравьиные песни» (2014)

С точки зрения изобразительно-словесного синтеза «Муравьиные песни» занимают совершенно особое положение. Несмотря на сугубо пластическую трактовку надписи, она остается означающим речи, тогда как филактер, возникнув в середине повествования и стремительно растекаясь по всему экрану, берет на себя важную композиционную функцию — он маркирует ретроспекцию. Таким образом, дальнейшее появление надписи в поле кадра становится драматургически обусловленным.

В основе фильма оригинальный сценарий – любовная, психологическая драма с ярко выраженной детективной составляющей. История мужчины и женщины последовательно проходит фазы: знакомства, страстной любви, последующего охлаждения отношений, расставания, новой неожиданной встречи и трагической развязки.

Активное использование изображенного текста призвано явить всю сложность комплексных психологических состояний во взаимоотношениях героев. Соответственно, количество надписей, их облик, динамический характер почерка содержательны в первую очередь в пластическом смысле, как означающие чрезвычайно активной коммуникации, эмоционального рельефа отношений. Повествование приобретает черты потока сознания. Зритель погружается в многомерное эмоционально-вербальное поле, в котором слово работает по всей типологической широте прямой и косвенной речи, эмотивных междометий и отстраненных пояснений, крика и шепота, многословия и недомолвок, сказанного и оставшегося не произнесенным.

При этом монтажная скорость возникновения текста столь высока, что исключает саму возможность его прочтения. Переменяя кириллицу с латиницей, надписи ходят ходуном, плещут кляксами, выстреливают росчерками, пульсируют, меняют масштаб и то начинают валить как дым из трубы, то обрываются дрожащим пунктиром закорючек.

Слова могут фигурировать в качестве этикетки, ярлыками сопутствуя появившимся на экране героям. Они могут приобрести инструктивный характер, подписью протянувшись под стрелками схематичной мизансцены, могут сплетаться клубком диалога, организуясь в единое поле общего разговора. И тут же с естественной легкостью обрести предметность выполненных в одно касание изображений: зрачка глаза, соска женской груди; чтобы затем слиться клубящейся фразой поцелуя, явив принципиальную невозможность вербального эквивалента эмоциональных состояний. Нарастание чувственности, материализованное в почерке,

экспрессии стремящихся к абстракции надписей, создает перенасыщенную атмосферу единого, пронизанного сообщениями поля. В кадрах физической близости героев текст превращается в плотную, густую штриховку фона, в высокий ворс драпировки, утверждая любовный акт как акт коммуникации.

Драматургические возможности надписи наглядно демонстрирует эпизод, в котором героиня встречает своего возлюбленного с другой женщиной. Маленький скорописный росчерк, пульсирующий в углу кадра в такт шагам героини — равномерный обыденный ход бодрствующего сознания, непроявленной вертящейся в голове мысли. Эмоциональное потрясение встречи материализуется размашистым и жирным каллиграфическим всплеском, занимающим добрую половину экрана. В отчаянии героиня бросается прочь сквозь ключья серпантина летящих навстречу фраз, фрагментов пейзажа и хлещущих в лицо оборванных слов. И затем, уже позже, между клякс и помарок, рывками, навзрыд разбухающих до размера экрана строк, проступает ее склоненный над письмом силуэт.

Текст то сгущается плотной штриховкой «вербального» фона за ее спиной, то погонными метрами лент запикивается в пространство бумажного листка как в бездонный цилиндр фокусника.

Едва мужчина разворачивает листок, содержимое вырывается со страницы, охватывает его словно пламя. Плещущие по всему изображению сумбурным почерком фразы, словно закадровый текст, стремятся сообщить зрителю содержание записки, которая обращена к нему тыльной стороной. Ситуацию проясняет филактер. В нем схематичный женский силуэт с бьющимся сердцем в груди и ребенком в животе. Решение скрыть неудобный факт герой принимает уже по ходу чтения — он съедает письмо, и последние каллиграфические всхлипы и росчерки, толпясь шевелящейся щетиной на подбородке, исчезают у него во рту вместе с листком бумаги.

В полной мере новаторство «Муравьиных песен» можно оценить не столько даже с точки зрения режиссуры, сколько самого процесса одушевления. «Задача аниматора — писал Федор Хитрук — создание актерского образа, разработка характера персонажа» [7, с. 93]. Иными словами, речь идет о неочевидных для массового зрителя актерских качествах художника, его умении сыграть персонажа. Собственно Хитрук именно в этих категориях и говорил о своем творческом пути: «Среди двухсот ролей, сыгранных мною в мультфильмах...» [7, с. 99]. В «Муравьиных песнях» графический текст становится полноправным действующим лицом, и Свирский, не изменяя своему амплу эксцентрика, но ставя перед собой серьезные драматические задачи, анимирует, играет его со всей впечатляющей чувственной широтой.

Коллажный период

Уверенно дифференцировать очередной этап творчества позволяют существенные изменения общей стилистики. Начинается использование фотографических фактур. Изобразительные единицы становятся более дискретными. Доминирует абстрактная образность, с локальными цветовыми пятнами. Графические техники органично включаются в общий коллажный строй. Формируется полистилистическая установка.

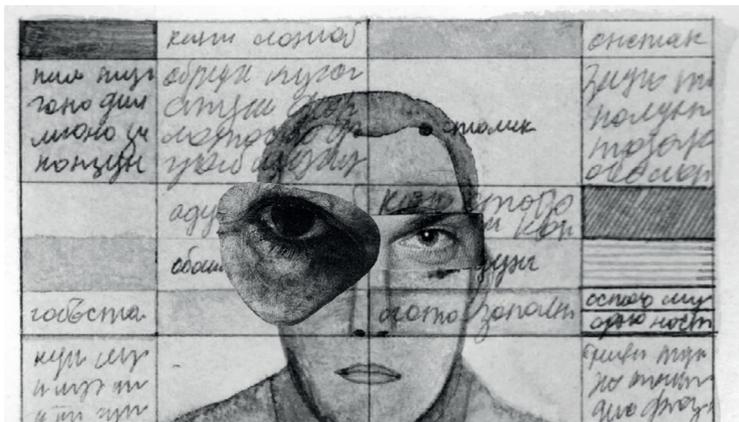
Впервые подобные решения возникают в фильме «Прямая речь» (2013), который занимает пограничное положение между зрелым графическим периодом и начавшимся коллажным. Лента состоит из пяти новелл в сюжет каждой из них в той или иной степени входит заявленный в названии акт коммуникации. Закадрового текста нет, использована музыка Ф. Заппы. Картина предъясвляет целый реестр речевых означающих от нормативной вполне читаемой надписи до ее невербализуемого знака, от шрифта до почерка, от букв до изображения, демонстрирует широкую трактовку

самого понятия филактера, различные способы обозначения его принадлежности. Несмотря на обилие материала представляющего самый непосредственный интерес для данного разговора, лента остается набором отдельных эпизодов в жанре «записных книжек». Цельного впечатления не возникает. Обширный реестр приемов, порой чрезвычайно выразительных, воспринимается дискретно и частично уже использован в предыдущих лентах, а частично предвосхищает грядущие.

В целом, коллажный период, начавшись в 2013 году и продолжающийся по настоящее время, отмечен ослаблением роли надписи. На момент 2017 года Свирским создано более десяти фильмов, сильно отличающихся между собой как метражом, так и масштабом художественной задачи. Особого внимания заслуживают две ленты: «Урожай» (2015) и «9 способов нарисовать человека» (2016).

Без малого трехминутный «Урожай» представляет собой клип по песне А. Зеленского на стихи Д. Пригова. Стихотворение, послужившее основой песни, состоит из двух четверостиший, составляющих зеркальную композицию. И это уже третий фильм, в котором рефрен, ритмически организуя вербальный уровень, определяет и пластическое решение ленты. Лаконичный сюжет рефлексивен — это вербальный акт, герой читает стихотворение Пригова, которое дважды звучит на протяжении фильма. При этом действие решается без использования надписей сугубо изобразительными средствами. Урожай жирными колосьями попросту вылезает изо рта героя, тучной нивой под ясным небом занимая все пространство экрана. Знаковый натуралистический пейзаж выступает в качестве фона, поверх которого и происходит артикуляция говорящего лица извергающего новые порции слов-колосьев. Подобная мизансцена дает все основания говорить о предельно широкой — во весь экран — трактовке филактера. И действительно, по-шишкински детализированный пейзаж — суть текст, изобразительным полем для которого, как в лубке, становится формат кадра, а торчащие изо рта колосья, как в комиксе,

берут на себя функцию цепочки пузырьков традиционного баллона, обозначая принадлежность текста. При этом основой динамической концепции зрительного ряда выступает вектор преобразований натуралистического изображения в абстракцию, в знак. В полной мере всю значимость нового звукозрительного решения можно оценить именно в контексте последующей работы.



А. Свирский «9 способов нарисовать человека» (2016)

Фильм-стихотворение «9 способов нарисовать человека» занимает особое положение в обширной фильмографии режиссера. И, действительно, если человек — главный предмет изображения в искусстве, а риторика, недвусмысленно заявленная в названии фильма, — главное средство самого искусства, то уже масштаб художественных задач, которые ставит перед собой автор, настаивает на этапном характере произведения.

Конструктивно «9 способов...» представляют собой перечень риторических приемов, организованный последовательностью новелл. Строфы свободного стиха, состоящие из нескольких коротких фраз, не только задают некую локальную тему, получающую пластическое развитие, но зачастую уже зарождаются в «облаке» визуальных импровизаций, своего рода пластических эссе.

«9 способов...» — яркий пример полистилистики, что само по себе подразумевает активное взаимодействие различных конвенций, отличающихся порой друг от друга достаточно сильно, но призванных состояться как целое. Весь спектр конкретных изобразительных решений глубоко проработан по целому ряду сущностных оппозиций, и принцип коллажа, лежащий в основе данного метода, становится определяющим.

Надписи в фильме отведена особая роль. С ее помощью показана исключительная способность человека выражать свои мысли и чувства. Происходит это в шестой новелле, где «можно нарисовать человека подробно», и которая становится композиционным центром картины.

Пристальное внимание к деталям приобретает научно-бухгалтерские трактовки. Знаками предельной объективности становятся: миллиметровка, оси координат, детализированные картинки анатомического атласа, всякого рода таблицы и бланки. Надпись органично присутствует в изображении, при этом семантика текста преодолевается, и он входит в картину исключительно на правах графического, сугубо визуального компонента. Оппозиция шрифт

и почерк при всем разнообразии вариантов всегда жестко задает плоскость, которой принадлежит. Изображенное слово дает особое качество цельности, и, становясь компонентом кадра: строкой, столбцом, филактером или орнаментированным фоном, функционально связывает несколько пространственных слоев.

Здесь будет уместна аналогия с коллажными решениями кубизма, когда текст, выполняя функции «задвижки», объединяет разноприродные компоненты. Принципиальное отличие поэтики Свирского именно в том, что, будучи производной от филактера, «задвижка» обладает еще драматургическими, повествовательными функциями, пусть и изрядно редуцированными общей изобразительной установкой. Изобретательное использование приема приводит к энциклопедическому многообразию филактера по всем его существенным параметрам: типу знаков, характеру поля и способам обозначения принадлежности.

Прямая речь разнообразна. Тут и хорошо знакомые зрителю симуляции надписи, и игра почерков разной степени экспрессивности, фрагменты типографского текста, как в отрывистом стиле телеграммного набора букв, так и большим речевым пятном, можно обнаружить даже фрагмент топографической карты или официального бланка. Но концептуальной особенностью новеллы становится использование полиэкранной фактуры анатомического атласа. Врезки-укрупнения в собственном изобразительном поле не просто рифмуются с речевым пузырем, но, следуя пластической логике, берут на себя его функции. Возникает своего рода визуальный парадокс, буквально реализующий идиому «язык тела». Причем по контексту статус филактера приобретают также подписи, нумерация, пояснительные схемы.

Что же касается изобразительного поля, в котором реализуется надпись, то диапазон вариантов тут не менее широк. Традиционные и уже знакомые решения – «пузыря», телеграммной наклейки, фигуративной предметности или использования всей поверхности экрана взаимодействуют

с новыми приемами, образуя сложные синтетические построения. В кадре Свирского филактер всегда равноправный компонент наряду с абстрактными или фигуративными элементами и вместе с ними призван образовать уравновешенную легко читаемую композицию. Это необходимо, учитывая короткий монтаж стремительного повествования. В то же время режиссер ни на мгновение не забывает о сугубо графической специфике пространства – его плоскостности. Пусть изображение многослойно, но надпись появляется на каждом из слоев: собственно плоскости, аппликации на ней и видимой сквозь прорезанную дырку подложке. Постоянно манипулируя такого рода отношениями, поскольку противопоставление коллаж-декупаж выступает краеугольным камнем стилистики всего фильма, Свирский ни на мгновение не забывает о равновесном балансе, оставаясь в рамках двухмерности неглубокого рельефа с приоритетной выразительностью линии, контура, силуэта, плоскости, фактуры.

Принадлежность речи обозначается по-разному. С одной стороны, активно использованы традиционные способы: направленная форма словесного поля, соположение пятен. С другой – принципиальным нововведением оказывается грамматика анатомического атласа, риторика наглядной схемы. Можно сказать, что отсутствие собственного изобразительного поля существенно повышает функциональность надписи. Текст, а тем более ведущие к нему стрелки-указатели в буквальном смысле стежками сшивают изобразительную плоскость, препятствуя ее зрительному расслоению. Подпись со стрелкой – радикальное, но точное осмысление пластической сущности филактера в предельно очищенном виде.

Фактически в своем стремлении к упрощению формы Свирский доводит выразительные средства изобразительно-словесной образности до чистой функциональности знака, утверждает коллажную природу синтеза. И, безусловно, подобная рефлексия представляет взаимный интерес для всех вовлеченных во взаимодействие видов искусств.

Список литературы:

1. Бобылев И. Человеческая комедия // Искусство кино 2017, № 5/6. С. 95 – 102.
2. Герчук Ю.Я. История графики и искусства книги. М., 2013.
3. Герчук Ю.Я. Художественная структура книги. М., 2014.
4. Годер Д. Режиссер с Луны. Интервью с Сашей и Надей Свирскими // Cultrigger [сайт], 29.06.2017. URL: <https://medium.com/@cultrigger/режиссер-с-луны-d5e72849da27> (дата обращения 01.07.2018).
5. Орлов А. Анимация Саши Свирского. Пиктограммы визуального мышления. Часть 1 // Livejournal [сайт], 14.11.2014. URL: <https://o-r-love.livejournal.com/10790.html> (дата обращения 01.07.2018).
6. Орлов А. Анимация Саши Свирского. Часть 2. // Livejournal 14.11.2014 URL: <https://o-r-love.livejournal.com/11064.html> (дата обращения 01.07.2018).
7. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. М., 2008, Т. 1.

Алёна Андреевна Завьялова

бакалавр СПбГУ в области прикладной информатики в области искусств и гуманитарных наук

Роль элементов оформления в современном комиксе

Аннотация: Рассматриваются способы использования некоторых визуальных составляющих комикса, первоначальная функция которых ограничивалась посредничеством и наполнением для других элементов. Исследованы графические особенности визуальных составляющих комикса, принципы изображения и цели их использования. Выявлены общие тенденции, предложена их классификация. В качестве материала для анализа было отобрано более 80 наиболее известных западных, восточных и отечественных комиксов разных жанров, наиболее характерные примеры представлены в тексте.

Ключевые слова: *элементы оформления комикса, панели, бабблы, подписные блоки, скринтоны, современный комикс.*

Искусство комикса, по мнению некоторых ученых, существует и развивается уже многие века. Одним из самых древних предшественников современного комикса можно назвать египетскую живопись, написанную более 32 веков назад (1300 г. до н.э.). Кроме того, нельзя забывать о том, что рельефы колонны Траяна, рисунки на греческих вазах и японских свитках также формально строятся по тем же принципам, что и современные комиксы. Но, несмотря на свою распространённость, разнообразие и богатую историю, этот вид искусства всё ещё остаётся весьма недооценённым. По этой причине было принято решение провести анализ составляющих языка комиксов — его визуальных

элементов, начиная с самых элементарных: панелей, баблов, подписей и скринтонов — и выявить их особенности и роль в современном комиксе.

Итак, ключевой составляющей любого комикса является **панель**, первоначальная функция которой заключалась в простом хранении изображений внутри себя. Из-за такой ограниченности функционала первые панели, которые сейчас несут имя **базовых**, выглядят как простые квадраты и прямоугольники разной ориентации.

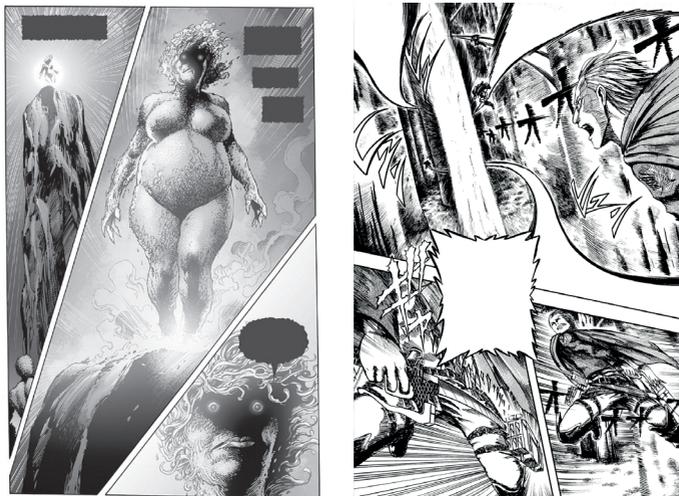
Причина использования именно таких форм заключается в лёгкости их изображения, что имело большое значение для первых привычных для нас комиксов, которые представляли собой комедийные стрипы в газетах. Примером могут служить такие классические стрипы как “Умная Маша” Бронислава Малаховского (популярный советский комикс 1930-х гг.) и “Peanuts” Чарльза М. Шульца (не менее популярный американский комикс второй половины 20 в.).

Однако со временем художникам стали очевидны и другие их преимущества: простота прочтения и понимания, а также общая статичность и визуальная стабильность. Эти качества отлично подходят не только для комедийных стрипов, но и для изображения спокойных, лишённых динамики или экшена событий в сюжетных многопанельных комиксах (прогулка по парку, мирный разговор и т.д.).

Однако помимо спокойных сцен, в комиксах также часто присутствуют и динамичные, для которых художниками был придуман уже новый вид панелей — **наклонённые**, которые могут изображаться как прямоугольные трапеции или любые другие четырёхугольники, реже треугольники и другие многоугольники.

Наклонённые панели визуально энергичны, подвижны и заставляют читателя двигаться вместе с собой, направляют его взгляд. Они могут даже создавать эффект ускорения или торможения, в зависимости от своего наклона и расположения на странице. Например, наклонённая по на-

правлению чтения панель, расположенная в начале ряда, заставит всю сцену «двигаться» более быстро и динамично. Однако в конце ряда такая панель, напротив, «оттолкнёт» всю сцену назад, затормозит её.



Примеры панелей: из «Стражей галактики» Дэна Абнетта и Энди Ланнинга (слева) и из «Атаки на титанов» Исаяма Хадзимэ

В качестве характерного примера можно привести страницы из двух комиксов: один из «Стражей галактики» Дэна Абнетта и Энди Ланнинга, а другой из «Атаки на титанов» Исаяма Хадзимэ. На обеих страницах использованы наклонённые панели, однако причина их использования отличается. Так, на странице из «Стражей галактики» художнику Клинт Лэнгли необходимо было вызвать у читателя сильное эмоциональное напряжение, заставить его ощутить некий трепет перед демонстрируемым персонажем — Матерью Энтропией. Иными словами, причина использования таких панелей в данной сцене заключается не в динамике или каких-либо движениях героев, а в испытываемых ими чувствах. Но на странице из второго комикса фокус смещён

именно в сторону действия: всевозможные быстрые и резкие движения при погоне — отсюда и наклонённые панели.

Разумеется, не все панели представляют собой многоугольники, и всё больше художников экспериментируют с формой и расположением панелей на странице. Так, например, Джек Кирби в своём комиксе про Капитана Америку помимо базовых и наклонённых панелей использовал круглые и кривые, а также панели с волнистой линией и рваными краями. А в комиксе «История Бэтвумен» Джеймса Уильяма III и Хадена Блэкмена на одной из страниц панели по своей форме напоминают пузыри воздуха в воде, показывая тем самым свойства пространства, в котором происходят события.

Другим примером может служить веб-комикс Андреи Петерсон *No Rest for the Wicked*, на одной из страниц которого использованы панели в форме перьев. А в комиксе «Шестой Далай-лама» Зе Жао форма панели вообще повторяет форму изображаемого пейзажа, тем самым заставляя читателя двигаться вслед за персонажами внутри неё. Также можно заметить, что у этой панели отсутствует контур и одно из деревьев выступает за её пределы. Поговорим об этом подробнее.

Как и было сказано ранее, порой в комиксах встречаются панели, у которых контура нет вовсе, и они могут занимать как всю страницу, так и часть её. Такие панели обычно используют для создания эффекта объёма и величины, а также свободы и открытости. По этой причине они довольно часто содержат в себе различные фоны и пейзажи, но в некоторых случаях в них помещают и персонажей.

Помимо прочего, в комиксах немаловажное значение имеет взаимодействие панелей с изображаемыми персонажами и объектами. Например, **панели разделения** — те, в которых часть или целый объект нарисованы вне её границ. С помощью этих панелей можно выделить особо значимого персонажа или создать эффект присутствия у читателя, как бы приблизив его к происходящему.

Итак, функционал панелей больше не ограничивается простым вмещением в себя изображений комикса. Их форма, границы (или отсутствие таковых), а также расположение на странице могут многое рассказать читателю о протяжённости происходящего во времени, размерах пространства и даже об эмоциональном состоянии персонажей.

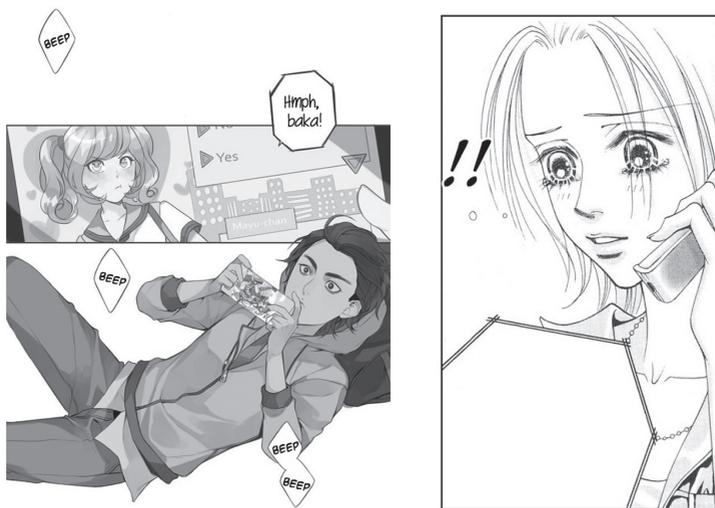
Другим ключевым элементом комикса является **баббл** — контейнер для речи и мыслей персонажа. Существует всего четыре официальных базовых формы пузырей, которые может легко расшифровать любой человек, даже мало знакомый с комиксами: речевой, шепчущий, мысленный и кричащий.

Речевой и шепчущий **бабблы** с момента своего появления остались без значительных изменений, однако **мысленный** упростился по форме: вместо облачков стали изображаться большие круги, овалы или другие формы, в зависимости от стилистических предпочтений автора. Кроме того, в процессе аккультурации своё распространение получили так называемые «пушистые» **бабблы** родом из стран Азии, которые напоминают овалы или круги, где вместо чёткого контура, созданного одной линией, рисуется набор шипов различной плотности. А в некоторых случаях вместо шипов может рисоваться размытый контур.

Кричащий **баббл** в своей форме также остался прежним, за исключением своих шипов. Во многих современных комиксах художники используют остроту шипов как способ передать эмоциональный окрас крика. Так, скругленные углы шипов свидетельствуют об отсутствии агрессии (хотя толика возмущения может присутствовать). Острые же, напротив, кричат об озлобленности, сильном недовольстве и прочих ярких негативных эмоциях.

Однако помимо базовых форм, существует множество других, некоторые из которых за годы использования набрали большую популярность, и, по большому счёту, уже могут быть причислены к базовым. К их числу относятся **радио-баббл** и **баббл-звук**. Они весьма похожи по своей

сути и внешне, но разница заключается в том, что радио-бабблы используются для выражения речи, доносящейся из любой техники (радио, телевидение, телефон и т.д.), или механической речи, в то время как бабблы-звуки используются для изображения чисто механических звуков, типа тиканья часов, звонка в дверь и т.п.



Примеры из «304-й кабинет» (слева) и *The One*.

Радио-баббл может принимать форму многоугольника с шипами на углах или без них. Контур при этом может быть жирным, походить на множественные мазки кисти или иметь рваный вид. Также некоторые художники изображают их как обычные разговорные, но с гроздями шипов, возникающих по контуру на отдалении друг от друга.

Баббл-звук также имеет в качестве своей основы многоугольник. И для них, в отличие от радио-бабблов, контур имеет большое значение, так как через него можно показывать характер звука. Так, для более органичных «мягких» звуков могут рисоваться закруглённые углы и более жирный контур, а для более резких и раздражающих звуков используются острые углы с шипами или без, а также

более тонкий или непостоянный по своей ширине контур. Существуют также **нервные бабблы**, которые используются для выражения напряжения, страха, нервозности и неуверенности. Выглядят они как обычные речевые бабблы, но с волнистым контуром и (иногда) хвостом. Степень волнистости может различаться в зависимости от стиливых предпочтений автора и характера переживаний персонажа. Так, если персонаж сам по себе стабилен и спокоен, то его нервные бабблы могут иметь незначительную, порой даже мало заметную волнистость. В то время как для эмоционально-нестабильного персонажа речевые пузыри будут максимально волнистыми, вплоть до полного искажения их первоначальной формы (например, если обычный речевой баббл по форме напоминает круг, то в нервном состоянии он может превратиться в кривой эллипс).

Также в некоторых случаях контур нервных бабблов рисуется как многоугольник с тупыми углами, чтобы подчеркнуть напряжение и скованность персонажа.

Дружелюбный баббл используется для выражения доброжелательности, радости и милых интонаций. При этом использование таких бабблов не обязательно должно ограничиваться контекстом единичных ситуаций, они также могут быть привязаны к какому-либо персонажу для лучшей передачи его характера и индивидуальной манеры речи. Выглядят они как облачка с хвостом.

Кроме перечисленных существует ещё множество других форм пузырей с разной степенью распространённости и узнаваемости, каждая из которых имеет множество стилей и способов изображения. И это обилие призвано передать читателю не просто слова персонажа, но и интонации, его манеру речи, положение в пространстве и характер слышимых звуков, а в некоторых случаях даже намерения героев.

Другой визуальный элемент комикса — **подписной блок** — первоначально использовался для передачи нарраторской речи и выполнял повествовательную функцию. Однако современные художники комиксов от этого отказались и в

большинстве своём стали придерживаться принципа «показывай, а не пиши». По этой причине современные подписные блоки содержат в себе наименование локации и временного промежутка происходящего или же комментарии персонажа, будь то его мысли или речь.

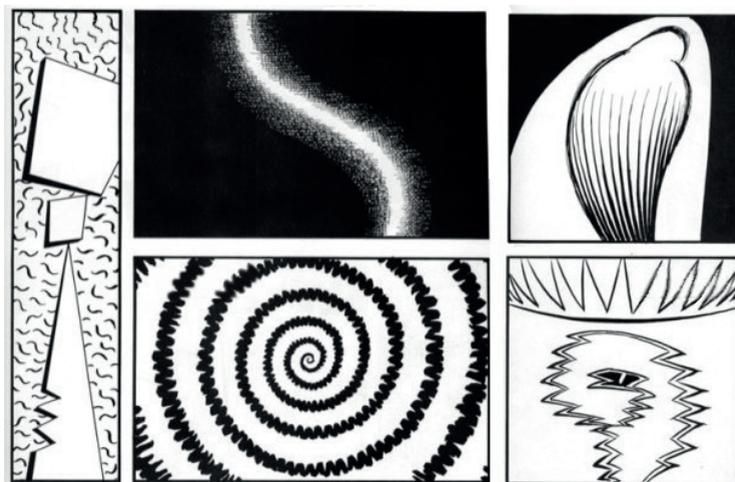
Из-за такого разночтения появилась необходимость визуально различать авторский текст и речь героя. Для этого авторские блоки могут сделать цветными, в то время как речевые бабблы остаются белого цвета и наоборот. Кроме того, для беспроблемной идентификации бабблам порой могут менять контур и слегка закруглять форму, оставляя авторским блокам их привычный вид прямоугольника.

Стоит также заметить, что хотя вышеперечисленные типы текстов, как правило, помещаются в прямоугольники, всё же вид их может различаться от комикса к комиксу в зависимости от стилистики рисунка и характера рассказываемой истории. Так, для манги Сакамото Синъити «Безвинный», повествующей о событиях французской революции с очень детальным и весьма реалистичным рисунком, напоминающим гравюры, блоки украшаются элегантными сложными узорами. А для манги Хиромото Синъити «Девочка-зомби» блоки рисуются как потрёпанные куски бумаги с рваными краями для передачи ощущения хаоса и отчаяния, что соответствует как истории о зомби-апокалипсисе, так и общей мрачной стилистике рисунка с использованием простых, грубых форм.

И, наконец, последний (но не по важности) элемент комикса — **скринтон** — растровый рисунок, который может быть использован для изображения теней, неба, текстур, фонов и даже отдельных объектов (например, деревьев). Очевидно, что первые скринтоны представляли собой реалистичные изображения, основная цель которых в упрощении работы художникам и придании глубины задним планам. Однако со временем им нашлось новое применение.

Всё больше художников в своих комиксах стали использовать известную среди аниматоров практику по изображе-

нию чувств и эмоций в абстрактных формах. Тем самым были созданы новые скринтоны, основная функция которых заключается в усилении эмоционального восприятия от происходящего в комиксе и в концентрации внимания читателя на эмоциональном возбуждении.



Чувства и эмоции в абстрактных формах — «Понимание комикса» Скотта Макклауда

У таких скринтонов можно выделить и определить немало довольно важных признаков: реалистичность, форма изображаемых объектов, направленность и др. Но самой главной их характеристикой, определяющей степень напряжённости и характер передаваемых эмоций, является контрастность. Чем она меньше, тем мягче и нежнее выражаемые эмоции. И наоборот, чем она выше, тем они негативнее и сильнее.

Иными словами, скринтоны со светлым фоном, наполненным не контрастирующими с ним деталями, используются, чтобы вызвать у читателя чувство радости, спокойствия и умиротворения, лёгкой меланхолии и т.д. А скринтоны с более тёмным фоном и, соответственно, высоким контра-

том, призваны вызывать чувство страха, отвращения, злости, шока и другие сильные эмоциональные состояния.

Итак, после изучения всех представленных элементов-посредников, их вида и способов использования, становится очевидным, что ни один из них уже давно не ограничивается функцией вместилища для других элементов. Более того, за годы их использования авторы комиксов развили уникальные языки, состоящие исключительно из представленных элементов.

Так, панели используются для передачи степени напряжения, которое должен испытывать читатель, а также для установления скорости происходящего.

Бабблы используются для обозначения интонаций и манеры речи, характера издаваемых звуков, а в некоторых случаях даже личностных особенностей персонажа и их скрытых мотивов.

Подписи воспринимаются не только как контейнеры для авторского текста или речи персонажа, но и как часть мира, описанного в комиксе, что выражается в их форме, цвете и стилистике.

Скринтоны же используются не только для создания теней, текстур и отдельных объектов, но и для создания атмосферы, усиления эмоционального восприятия происходящего и даже визуализации ауры персонажа, выражения его характера и отношения к нему главного героя.

Список литературы:

1. Блинов Н. Глаз и изображение. М.: Медицина, 2000. — 320 с.
2. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство / Пер. с англ. Василия Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. — 216 с.
3. Макклауд С. Создание комикса [Электронный ресурс] /

Пер. с англ. Светланы Дьяконовой. – Электрон. версия печ. публикации. URL: http://comicstheory.ru/view.php?pl1_cid=26&pl1_id=8 (дата обращения 27.06.2018).

4. Термины, которые должен знать каждый комиксист // Disima.ru [сайт]. URL: <https://disima.ru/sozdanie-komiksa/terminy-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-komiksist/> (дата обращения 27.06.2018).

5. Hull Kerry M. Verbal Art and Performance in Ch'orti' and Maya Hieroglyphic Writing // University of Texas Libraries [сайт]. URL: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/658/hullkm039.pdf> (дата обращения 27.06.2018).

6. Kinsella, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Routledge, 2000. – Электрон. версия печ. публикации. URL: <https://books.google.ru/books?id=yjFACwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=ru#v=onepage&q&f=false> (дата обращения 27.06.2018).

7. Piekos, Nate. Comic Book Grammar & Tradition // Blambot [сайт]. URL: http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml (дата обращения 27.06.2018).

Татьяна Васильевна Киселева

независимый исследователь,
специалист по рекламе и связям с общественностью

PSA Comics – американский опыт социальной рекламы в комиксах

Аннотация: Рассматриваются примеры кампаний социальной рекламы, так или иначе связанных с комиксами. Дан краткий обзор некоторых американских кампаний разных десятилетий. Анализируются инструменты и специфика такой социальной рекламы. Дана общая оценка социальной рекламы в комиксах.

Ключевые слова: комиксы, реклама, социальная реклама, общественная реклама, некоммерческая реклама, социальные проблемы, супергерои.

Привычный для нас и давно вошедший в обиход термин «социальная реклама» используется только в России, во всем мире же подобная коммуникация носит название «общественная реклама» (public service advertising, сокр. PSA, также public service announcement, букв. «объявление общественных служб») или обобщенно «некоммерческая реклама». Заказчиками такой рекламы могут выступать государственные институты и органы, благотворительные фонды и другие организации, некоммерческие и коммерческие, ставящие перед коммуникационной кампанией задачи по трансформации общественного мнения в отношении какой-либо социальной темы. Несмотря на различные классификации видов и подвидов социальной рекламы в разных странах, цели у нее во всем мире одинаковы. Это формирование моральных ценностей, привлечение внимания к социальным проблемам, информирование населения о тех или иных угрозах, необходимых действиях в критической ситуации и пр.

Взаимодействие PSA и индустрии комиксов можно распределить на четыре группы:

1) социальная реклама в формате объявления в журнале комиксов, т.е. комикс является площадкой для размещения обращения к аудитории;

2) социальная реклама в формате комикса, которая может быть опубликована как в журнале комиксов (наряду с другими объявлениями, в т.ч. коммерческими), так и в качестве самостоятельного издания (распространяемого бесплатно) или части информационного материала фонда, организации, государственного органа;

3) «социальный» комикс с известными персонажами — здесь могут быть и одностраничные стрипы, и отдельные выпуски, и даже ограниченные серии, так называемые «лимитки» (чаще всего они также распространяются бесплатно);

4) дополнительный, смежный пункт: объявление, в том числе «интерактивное», содержащее призыв к действию и использующее популярных персонажей в качестве официальных лиц кампании.

Соединенные Штаты Америки, как один из главных культурных и индустриальных комикс-центров, демонстрируют огромное количество примеров подачи социальной рекламы через комиксы, как в прошлом веке, так и в наши дни. От формирования положительного имиджа американской армии до безопасной езды на велосипеде в городе, от воспитания толерантного отношения к согражданам до регулярного соблюдения правил личной гигиены. От проблем курения и употребления запрещенных веществ до профориентации и занятости населения, от помощи нуждающимся в странах «третьего мира» и сбора средств на нее до предупреждения серьезных заболеваний. Темой «социального» комикса может стать любая насущная проблема общества, как говорится, «лишь бы был заказчик».

Стоит отметить, что важные социально-общественные вопросы авторы комиксов могут поднимать и по собственной воле, с точки зрения развития сюжета и взывания аудитории к решению этой проблемы, но при этом их работа не будет иметь статус PSA и дополнительную финансовую поддержку, т.к. это лишь их личное решение и стремление. Здесь яркими примерами послужат такие известные истории издательства Marvel, как «Демон в бутылке» 1979 года и «Ребенок, который коллекционирует Человека-паука» 1984 года. Тони Старк, ведущий борьбу со своим алкоголизмом [19], и умирающий от лейкемии юный фанат Дружелюбного соседа [17]. В историях этих персонажей нет социальной рекламы, четких призывов к действиям и объяснений проблем, но вдумчивый читатель, безусловно, сделает свои выводы и оценит старания сценаристов. Более того, данные сюжеты в итоге получили культовый статус и вошли в фонд комиксной классики.

Одной из первых официальных кампаний социальной рекламы, коснувшейся комиксов, является деятельность Национального фонда по борьбе с полиомиелитом. Созданный в 1938 году американским президентом Франклином Делано Рузвельтом Фонд вел активнейшую деятельность по предупреждению этого заболевания и борьбе с детским параличом. С начала 1940-х гг. Фонд неоднократно обращался к издательствам комиксов, чтобы охватить все возможные каналы коммуникации с аудиторией, наиболее подверженной полиомиелиту, с детьми. Данная кампания включала в себя все возможные варианты взаимодействия с комиксами, от размещения своего логотипа на обложке и обычных блоковых объявлений внутри комикс-журнала [9] до тематических рисованных историй, инструкций и обращений с призывом что-либо сделать. Были и пересечения этих форматов, например, уже в 1940-е гг. читатели могли встретить такую страничку в изданиях от DC: мини-история с Чудо-женщиной в главной роли, объясняющая важность помощи Фонду в борьбе с заболеванием, подкрепленная объявлением с призывом, интерактивным действием и бо-

POLIO
Research
will mean
Victory!

GAMMA GLOBULIN—
obtained from human blood—
protects for a few weeks.
But it is in very short supply.

When **POLIO** is around,
follow these **PRECAUTIONS**

- 1 Keep clean
- 2 Don't get fatigued
- 3 Avoid new groups
- 4 Don't get chilled

A **VACCINE**
A safe and promising vaccine is being tested now, but results will not be known until 1955.

THE NATIONAL FOUNDATION
FOR INFANTILE PARALYSIS

FREE! AN AUTOGRAPHED PICTURE OF WONDER WOMAN TO ALL THOSE WHO HELP THE MARCH OF DIMES!

WONDER WOMAN'S MOTHER, QUEEN OF THE AMAZONS, FOLLOWS EVENTS IN THE MAN-MADE WORLD WITH HER MAGIC SPHERE ON PARADISE ISLAND.

WATCHING WONDER WOMAN THE QUEEN DISCOVERS A STRANGER INVENTION.

WONDER WOMAN IS SUMMONED HOME IN HER SPEEDY INVISIBLE PLANE.

DAUGHTER, EXPLAIN WHAT IS ON THE IRON LUNG—SOME NEW TORTURE APPARATUS OF THE MAN-MADE WORLD?

ON THE IRON LUNG'S CHILDREN TO THERE ARE MANY GOOD INVENTIONS ON THE MAN'S WORLD!

THERE'S MY DAUGHTER CARRYING A SICK CHILD—FROM LITTLE THING!

FROM THE IRON LUNG—SOUNDS HORRIBLE!

WHY IS THIS IRON-LUNG NEEDED?

DOCTORS, PORTABLE IRON LUNGS WHO SPECIALLY TRAINED NURSES ARE RUSHED WHEREVER CHILDREN CELEBRATE THEIR PRESIDENT'S BIRTHDAY BY GIVING BIRTHS TO RAISE MONEY FOR THIS TREMENDOUS WORK.

A CALL FROM STEVE TREVOR ON THE ACTUAL MADE INTERRUPTS THIS CONVERSATION.

CALLING MOTHER, AN IDEA! MY DESK IS SWAMPED WITH LETTERS ASKING EVERY CHILD FOR YOUR PICTURE—WHO SENDS ME TUNE-DO YOU A DIME FOR FIVE THING FOR A LITTLE PHOTOGRAPHER? I'DENT'S BIRTH-YOU HEAR?

EVERY BOY AND GIRL IN AMERICA CAN GET A FREE PICTURE OF WONDER WOMAN. SEND YOUR NAME FOR MODEL FOR THIS SEASON OF PEACE WITH THIS COUPON. YOUR NAME WILL BE STORED UPON BY THE NATIONAL COMMITTEE FOR CO-OPERATION IN THE PRESIDENT'S BIRTHDAY AND YOU WILL RECEIVE YOUR FREE PICTURE!

WONDER WOMAN
325 LANSFORD PLACE NEW YORK CITY

NAME _____
ADDRESS _____
CITY AND STATE _____

SEND NO MONEY
THIS PROJECT HAS THE HONORABLE APPROVAL OF THE NATIONAL FOUNDATION FOR INFANTILE PARALYSIS.

Рис. 1. Слева: пример блокового объявления на тему полиомиелита, размещаемого в журналах комиксов в начале 1950-х гг. Справа: Чудо-женщина призывает поддержать Национальный фонд по борьбе с полиомиелитом

нусом для тех, кто прислушается к словам Дианы и пожертвует средства для Фонда (рис. 1). Со страницы было необходимо вырезать купон, заполнить на нем свои данные, приложить 10 центов или более в качестве пожертвования и отправить на указанный адрес. В ответ должна была прийти личная благодарность от принцессы Темискиры – цветное изображение героини на плотной бумаге (работа пера первого художника Дианы, Гарри Джей Питера), которое можно было бы заключить в рамку [11]. Подобная схема «обмена» финансовой поддержки Фондов на приятные для души фаната бонусы (открытки, комиксы, буклеты, сертификаты, значки, карточки, плакаты и пр.) впоследствии неоднократно использовалась как в этой, так и в других кампаниях социальной рекламы в комиксах. Сам рассказ в картинках примечателен не только смысловой связью с

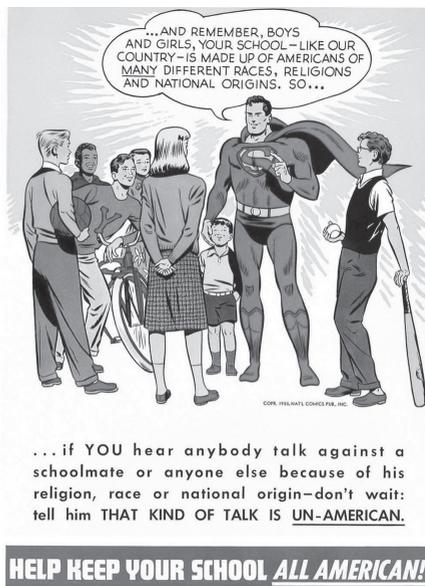


Рис. 2. Слева: второй комикс (из десяти) кампании Justice For All Includes Children, публиковавшийся в различных сериях DC Comics в 1970-е гг. по заказу Национального центра правосудия в отношении несовершеннолетних [22]. Справа: плакат, распространявшийся в американских школах в 1950-х гг.

акцией (в последнем кадре Диана ее фактически придумывает и планирует), но и упоминанием специального медицинского оборудования, пояснением конкретных действий Фонда. Таким образом, мы получили комплексный инструмент передачи аудитории многогранного и важного послыла, а ведь это лишь один пример из десятков.

Одними из наиболее интересных социальных кампаний в комиксах являются те, которым удалось в качестве главного действующего лица заполучить Супермена. Сложно представить более влиятельную вымышленную фигуру для социальной рекламы. Человек из стали – блестящий образец для подражания, идеальный герой в глазах миллионов детей, который помогал доносить до аудитории как обще-

мировые, так и традиционно американские гражданские и общественные ценности. Так, например, известнейший супергерой подсказывал школьникам, что можно отдать свои карманные деньги Детскому фонду ООН вместо похода в кинотеатр [1]. В то же время Супермен объяснял простым мальчишкам и девчонкам, что каждый пенни, который они получают на Хэллоуин в дополнение к угощениям, способен накормить голодающих детей в Азиатской деревне, дать лекарства детям Африки и спасти девочку из Южной Америки от туберкулеза [6]. С защитных обложек учебников и книг (изначально заказанных и распространяемых Антидиффамационной лигой в 1949 г.) Супермен учил детей, что «неамериканские» по своей природе осуждающие разговоры о чьей-либо религии, национальности, расе необходимо пресекать. Это сообщение, нарисованное, как считается, Уэйном Борингом, оказалось настолько мощным и запоминающимся, что его не только превратили в цветной плакат в 1950-е гг. (рис. 2), но и официально «отреставрировали» в 2017 году [15].

Значимым является и тот факт, что Супермен был лицом кампаний социальной рекламы не только на территории США. Хорошим примером служит британская кампания начала 1980-х под названием «Никогда не говори “да” сигарете» от Совета по образованию в области здравоохранения. По сюжету злодеем выступал некий Ник О’Тин (Nick O’Teen), который был и сам зависим от пагубной привычки, и пытался с помощью сигарет завладеть умами ничего не подозревающих детей. Супермен спасал их в последний момент, побеждал Ника, чаще всего демонстративно сминал пачку сигарет, иногда рассказывал ребятишкам, что его рентгеновское зрение позволяет увидеть, насколько вреден никотин для организма, и всегда заканчивал комикс или иллюстрацию к объявлению мощной фразой-вердиктом: «Вот почему я никогда не скажу “да” сигарете», «Вот почему я не курю» или просто «Никогда не говори “да” сигарете» [5, 20, 21]. Кампания состояла из нескольких коротких комиксов, ряда интерактивных объявлений с ак-

цией на получение бонусов за присоединение к Супермену в его борьбе против Ника [5], в определенный период также с дополнительным призывом поучаствовать в лотерее, и даже ТВ-рекламе, созданной на студии Ричарда Уильямса, известного аниматора и режиссера. Главным призом, числившимся в указанной лотерее, являлся велосипед, идеальный подарок для формирования в головах подростков имиджа здорового образа жизни. Эта антитабачная кампания просуществовала с декабря 1980 по 1982 гг., получила многочисленные положительные отклики, а за бонусами обратились более 800 000 детей [14].

Комикс не всегда выступал непосредственным инструментом социальной рекламы. В 1975-78 гг. Каспер, Вэнди, Богатенький Ричи и другие персонажи издательства Harvey Comics призывали юных читателей собирать пожертвования не в рисованной истории, а в объявлении со «значками» [10]. Каспер предлагал ребятам вырезать «значок» с любимым персонажем прямо из журнала комиксов, наклеить его на плотную основу и носить на одежде во время сбора средств для ЮНИСЕФ. Предварительно было необходимо с помощью родителей или учителей заполучить фирменную коробку Фонда. Здесь средством вовлечения был не комикс-рассказ о работе организации на наглядных примерах, а некий интерактив (читатель должен был смастерить себе «знак отличия») и «игра» на чувствах ребенка — его стремлениях продемонстрировать лояльность персонажу-фавориту и быть частью некой группы, команды, занимающейся, к тому же, благим делом. Несмотря на необычность и оригинальность кампании, она была не столь продолжительной. Детский фонд ООН работал с издательством Harvey Comics далеко не так плотно, как с DC Comics, и Каспер больше привлекал в качестве заказчика PSA такие организации, как ADA, Американская Ассоциация Дантистов, вероятно, из-за своей более юной аудитории, часто имеющей проблемы с кариесом и нерегулярным соблюдением правил чистки зубов. ADA приглашали дружелюбное привидение для участия не только в объявлениях, но

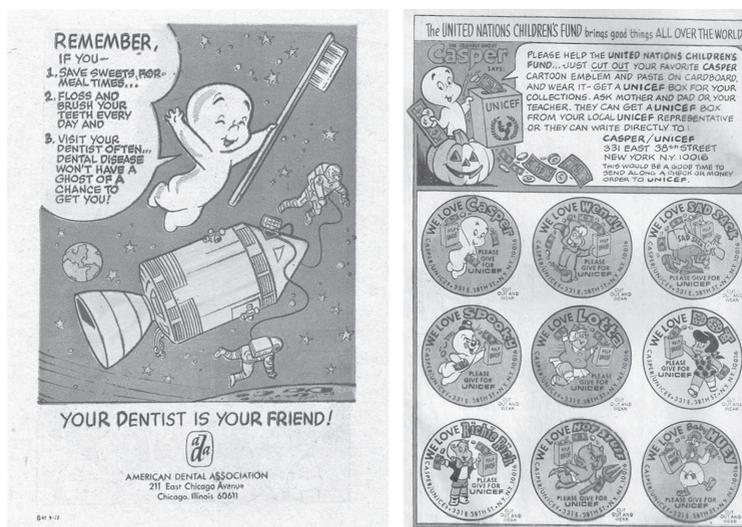


Рис. 3. Слева: один из примеров сотрудничества Американской Ассоциации Дантистов с Каспером. Справа: персонажи “Harvey Comics” призывают собирать средства для ЮНИСЕФ

и в целых мини-журналах, посвященных теме здоровья полости рта [18].

Нередкими были примеры и самостоятельных рисованных историй с персонажами, придуманными исключительно под конкретное послание. Такая социальная реклама занимала обычно не больше одной страницы и не предполагала наличия каких-либо более сложных дополнительных инструментов воздействия помимо самой поучительной истории, рассказанной в картинках.

В интерактивных же объявлениях, как правило, принимали участие только известные, популярные персонажи. Поскольку они содержали некий призыв и подразумевали совершение ряда действий читателем (сбор и/или внесение пожертвований, вырезание и отправка купонов, сообщение личных данных и пр.), то для эффективности таких обращений были необходимы авторитетные герои, не только повсеместно узнаваемые, но и способные быть лидерами

мнений для своей аудитории. Знаковые супергерои с этим справлялись на отлично.

Примечательна глобальная кампания общественной рекламы от DC Comics и Национальной ассамблеи социального обеспечения (National Social Welfare Assembly, с 2005 г. National Human Services Assembly, Ассамблея национальных служб), которая существовала с августа 1949 по июль 1967, фактически 18 лет. За это время Ассамблея выпустила на страницах изданий DC Comics более 200 рисованных историй, преследующих две цели: борьбу с негативным восприятием комиксов общественностью и усиление положительного влияния комиксов на их аудиторию. Среди действующих лиц были не только всевозможные герои DC, но и персонажи «одной истории», которые появлялись в комиксах лишь однажды (за исключением Джонни Эверимэна, который был главным героем 19-ти историй). Темы также были крайне разнообразны, хотя многие посвящались ЮНИСЕФ [1, 6]. Для разработки концепций, смысловых посланий, базовых сюжетов и координирования проекта был создан специальный подкомитет в рамках Ассамблеи; детальные сюжеты и рисунок, а также редакторская работа возлагались на плечи сотрудников издательства комиксов. Изначально проект был предложен Верноном Поупом, главой связей с общественностью DC Comics (на тот момент ещё National Comics), главным же редактором рисованных историй для этой долгоиграющей кампании стал Джек Шифф. Кампания была прекращена вскоре после его ухода из издательства [6].

Извечный вопрос о приемлемости прямой демонстрации жестоких сцен и запрещенных действий в социальной рекламе касается комиксов достаточно редко. Чаще всего сюжет выстраивается таким образом, что насилие и другие спорные явления, а также их последствия, остаются за кадром – показываются либо обрывками воспоминаний, либо события до критической точки в принципе не доходят, либо описываются только словесно. Примером такого «аккуратного» повествования может послужить сотрудни-



Рис. 4. Слева: страница из комикса *Batman: Death of Innocents*, 1996 г. Справа: обложка первой части комикса *Bicycle safety* Департамента уличного транспорта города Финикс, США

чество Marvel с Национальным комитетом по предупреждению жестокого обращения с детьми, в частности выпуск *Spider-Man/Power Pack #1/1* за 1984 год, в котором и сам Питер Паркер в юном возрасте подвергся приставаниям со стороны старшего товарища [12]. Однако есть и исключения, резко выделяющиеся на фоне других комиксов, посвященных социальным проблемам. Эти исключения бывают на разных уровнях, например, Департамент уличного транспорта города Финикс выпускал собственные комиксы о правилах безопасной езды на велосипеде [3], совершенно не стесняясь показывать на страницах аварии, кровь, травмы и даже открытый мозг подростка, в том числе прямо на обложке (рис. 4). Еще более заметным примером является издание *Batman: Death of Innocents*, которое куда мрачнее, драматичнее, жестче своих собратьев по тематике *Superman: Deadly Legacy* [16] и *Superman and Wonder Woman: the Hidden Killer* [13]. Истории демонстрируют проблему наземных мин, оставшихся в действующем состоя-

нии на бывших военных территориях. Если комиксы с Суперменом и Чудо-женщиной являются предостережением о такой опасности, инструктажем по опознанию мин для совсем юных читателей (для них в журналах были задачки и наклейки), то комикс о Темном Рыцаре – настоящая трагедия, ошарашивающая происходящими событиями и бьющая по больному. Обложка говорит сама за себя: Бэтмен, испытывающий тяжелые эмоции, держит на руках мертвую девочку, погибшую, как мы понимаем, от взрыва мины. Издание также содержит обращение сенатора Патрика Лихи и истории людей, так или иначе столкнувшихся с минами в реальной жизни. Все эти комиксы публиковались в 1990-е гг. по заказу и при поддержке Правительства и Министерства обороны США, Координационного центра по разминированию и ЮНИСЕФ [2].

Комикс как площадка, инструмент и источник популярных персонажей является для своей аудитории весьма ярким и потенциально эффективным способом передачи сообщения социальной рекламы. При этом выполнимы ее ключевые функции: информационная, воспитательная, мотивационно-побудительная. Персонажи могут выступать как примеры для подражания, а формат рисованной истории способствует не только пониманию общественных проблем читателями, но и усвоению важных фактов о происходящих событиях в мире.

Список литературы:

1. Adventure Comics #183 (Superman Shows How UNICEF Spells Help for the Children of the World!). USA, DC Comics, Inc., 1952.
2. Batman: Death of Innocents. USA, DC Comics, Inc., 1996.
3. Bicycle safety graphic novels. 2011 // City of Phoenix [сайт]. URL: www.phoenix.gov/streetssite/Pages/Graphic-Novels.aspx (дата обращения: 23.06.2018).
4. Comics Enter the Fight Against Polio. 09.11.2011 // Museum

- of disABILITY History [сайт]. URL: www.museumofdisability.org/comics-enter-the-fight-against-polio/ (дата обращения: 23.06.2018).
5. Fantastic Four #4 (Join Us and Help Superman Fight Nick O'Teen). UK, Marvel Comics UK LTD, 1982.
6. Green Lantern #17 (Superman Talks About... «Pennies for UNICEF!»). USA, DC Comics, Inc., 1962.
7. National Social Welfare Assembly Comics Project. 2017 // The Social Welfare History Project [сайт]. URL: www.socialwelfare.library.vcu.edu/organizations/national-social-welfare-assembly-comics-project/ (дата обращения: 23.06.2018).
8. Of Heroes and Villains: Polio, FDR & DC March of Dimes Cards. 29.04.2016 // Scoop [сайт]. URL: www.scoop.previewsworld.com/Home/4/1/73/1023?articleID=178086 (дата обращения: 23.06.2018).
9. Peter Panda #1 (Polio research will mean victory). USA, DC Comics, Inc., 1953.
10. Richie Rich & Casper #22 (The United Nations Children's Fund Brings Good Things All Over the World). USA, Harvey Comics, 1978.
11. Sensation Comics #15 (Free! An Autographed Picture of Wonder Woman to all those who help the March of Dimes!). USA, DC Comics, Inc., 1942.
12. Spider-Man/Power Pack #1/1 (Secrets, Runaway). USA, Marvel Comics, 1984.
13. Superman and Wonder Woman: the Hidden Killer. USA, DC Comics, Inc., 1998.
14. Superman versus Nick O'Teen – a children's anti-smoking campaign. Great Britain, Health Education Journal, 1985. 15-18 с.
15. Superman: A Classic Message Restored. 25.08.2017 // DC Comics official website [сайт]. URL: www.dccomics.com/blog/2017/08/25/superman-a-classic-message-restored (дата обращения: 23.06.2018).
16. Superman: Deadly Legacy. USA, DC Comics, Inc., 1996.
17. The Amazing Spider-Man #248 (The Kid Who Collects Spider-Man). USA, Marvel Comics, 1984.

18. The Friendly Cub Scout Casper, His Den...And Their Dentist. USA, Harvey Comics, 1974.
19. The Invincible Iron Man #120-128 (Demon in a Bottle). USA, Marvel Comics, 1979.
20. The Super Heroes #4 (Help Me Crush the Evil Nick O'Teen). UK, Egmont UK, 1981.
21. The Super Heroes #11 (Can You Help Superman Unmask The Evil Nick O'Teen?). UK, Egmont UK, 1981.
22. World's Finest Comics #237 (Justice For All Includes Children 2). 1976.

Общий список докладов

Бобылев И.В. (НИИК ВГИК). Приключения филактера: Выразительные средства комикса в российской авторской анимации.

Завьялова А.А. (СПбГУ). Роль элементов оформления в современном комиксе.

Заславский М.Г. (независимый исследователь). Обзор основных достижений Уилла Айснера в области комиксов и графических романов.

Заславский М.Г. (независимый исследователь). Электронный архив журналов комиксов «Сережка» и «Арбуз» (1994 – 1999), собранный Дмитрием Никулушкиным.

Киселева Т.В. (независимый исследователь). PSA Comics – американский опыт социальной рекламы в комиксах.

Коскела Илпо (Финляндия). Работа с историческими материалами при создании комикса.

Лундгрэн Андерс (Швеция). Введение в современный шведский комикс.

Магера Ю.А. (независимый исследователь). Элементы кайдана (японской литературы ужасов) в манге.

Прокупек Томаш (Чехия). Развитие индустрии чешских комиксов.

Роллан Александра (Бельгия). Комикс как основа для международного проекта: на примере деятельности Maison Autrique (Дом Отрика) в Брюсселе.

Рябова Е.А. (независимый исследователь). Основоположник жанра «ёкай манги» – Мидзуки Сигэру.

Самутина Н.В. (НИУ ВШЭ). Made in Abyss и другие проблемные случаи: транснациональные фанатские сообщества манги и аниме как культурные интерпретаторы.

Соломонова М.В. (СПб ЦГПБ). Комикс-проекты Библиотеки Охта-LAB: история комикса для чайников и детей, комикс-сессия, комикс-ринг и женский комикс.

Общий список докладов

Тарасюк Ю.Б. (Библиотека комиксов СПб). Исторические персоналии и деятели культуры в манге для девочек и женщин.

Список аббревиатур:

НИИК ВГИК — Научно-исследовательский Институт Киноискусства ВГИК.

НИУ ВШЭ — Национальный исследовательский университет «Высшая Школа Экономики».

РГБМ — Российская государственная библиотека для молодежи.

СПбГУ — Санкт-Петербургский государственный университет.

ЦГПБ — Центральная городская публичная библиотека им. В.В. Маяковского (Санкт-Петербург).

Summary

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".

Satirical image of Russian emigration in the Yugoslavian comics of the 1930s

Annotation: In the article describes the phenomenon of appearance a comic strip about Russian emigrants in the Kingdom of Yugoslavia, which formed a kind of culturological type, interesting for comics researchers, sociologists and culturologists, and narratologists. Since it seems interesting to us to consider comics as a text united by a system of cultural markers / codes that are specific to emigration in general and for Belgrade emigration in particular, it s will help us to understand the context of everyday life that has developed not only among Russian emigrants of the first wave, but also the context of their host country. It s not just formed, but also began to undergo a high degree of mythologization, creating their typological models.

Key words: Russian emigration, comics of the 1930s, the Kingdom of Yugoslavia, image typology, the poetics of comics.

Ilya V. Bobylev

Researcher of a Contemporary screen arts department of Film Art Institute (Moscow)

The Adventures of Phylacter: Comics expressions in Russian auteur animation

Annotation: In the article, devoted to the work of Sasha Svirsky, one of the most vivid and original poetics of modern Russian animation is being analyzed. The focus is on the synthesis of images and words. His key works are used to discuss the expressive means of the comics and their transformation in connection with the emergence of new aesthetic tasks. The role of a phylacter in the context of polystylistic, collage constructions is being considered. Interaction of sign systems of various types of art. Screen adaptation is discussed as

Summary

a translation from one artistic system to another.

Key words: Animation, collage, comics, lubok, phylacter, polystylistics, screen adaptation.

Alena A. Zavialova

Bachelor of applied informatics in Arts and Humanities of SPbSU

The role of serving elements in modern comics

Annotation: Discusses the ways visual elements of comics, which were previously functioning as mere tools for other elements, are used nowadays. Their main visual characteristics as well as their overall purpose in the general comics were also researched. As a result those elements were analyzed and categorized. More than 80 Russian, Asian and western comics have been chosen for the research, some of which are used as an examples in the following article.

Key words: serving elements of comics, panels, bubbles, captions, screentones, modern comics.

Mikhail G. Zaslavskiy

Independent researcher (Moscow)

Ulyanovsk Comics Magazines “Seryozhka” and “Arbuz” (1994 - 1999)

Annotation: This article is devoted to publication the complete collection of Ulyanovsk magazines with comics for children “Seryozhka” and “Arbuz” on the website comicsnews.org. Considering their periodicity and circulation, they became the most extensive project in the Russian comics of the 1990s. Works of Ulyanovsk comics artists have not yet been covered in studies of Russian comics. The article reviews different available sources and interviews in order to provide with basic information about the magazines, and their creators.

Key words: comics, Russian comics, magazine Seryozhka, magazine Arbuz, newspaper Zhizn, publisher Bubble Comics.

The Times of Will Eisner

Annotation: This article is devoted to one of the major creators

Summary

of comics Will Eisner, and is arranged to the first Russian-lingual edition of Eisner: the graphic novel *The Contract with God* published by “Mann, Ivanov & Ferber” (2018). The article chronologically reviews main creative Eisner’s achievements in the meaning of his personal biography as well as of a number of key events in the history of world comics.

Key words: sequential art, comics, graphic novel, Will Eisner, graphic novel *The Contract with God*.

Tatiana V. Kiseleva

Independent researcher, advertising and public relations specialist

PSA Comics – American experience of Public Service Advertising in Comics

Annotation: Discusses the examples of PSA campaigns, which related any way with comics. A brief overview of some American campaigns of different decades. The tools and specifics of PSA Comics. The general estimation of PSA Comics.

Key words: comics, PSA, PSA Comics, public service advertising, public service announcement, advertising, social issues, superheroes.

Anders Lundgren

Film curator, archivist, comics researcher

Introduction to contemporary Swedish comics

Annotation: This article is about modern situation in the Swedish comics industry. Also it includes a review of main graphic novels and comic book projects and artists and some abstracts around a main publishing strategy in Swedish comic book market.

Key words: Swedish comics, history of Swedish comics, Swedish comics industry.

Summary

Yulia A. Magera

Manga researcher, japanologist, culturologist, editor of the website
Mangalectory <http://mangalectory.ru/>

Elements of Kaidan (Japanese horror literature) in manga

Annotation: The article illuminates a literary genre kaidan, which in Japanese means «stories about the extraordinary». The characters of such stories are usually fantastic creatures called yokai, whose visual image came to us thanks to the woodblock prints of the Edo period artists, and was later popularized in modern Japanese pop culture with a light hand of manga author Mizuki Shigeru. This theme is quite extensive, but in this article only talks about two aspects – the story of Mimi-nashi Hoichi and the motive of the eyes in mangas by Mizuki Shigeru, Hino Hideshi, Takahashi Yusuke, Maruo Suehiro and Hirano Kota.

Key words: Mimi-nashi Hoichi, yokai, kaidan, eyes, Mizuki Shigeru.

Tomas Prokupek

Research Centre for Comics at the Institute of Czech Literature AS
CR, Philosophical faculty of Palack University Olomouc

Czech comics industry today

Annotation: Today, industry of Czech comics is actively developing despite a lag, which had happened because of the stopped tradition. However, in the Czech market domestically produced comics yield to translated one, at first of all to Anglo-American comics, and only small group of artists can provide themselves by creating comics. Thanks to the fact, that comics in Czech Republic overcame some of prejudices, which had surrounded it, it has become possible for comics to get into academic sphere.

Key words: Czech comics, history of Czech comics, Czech comics industry, manga, superhero comics, place of Czech comics in modern culture, comics publication in Czech Republic, creation of a comics.

Summary

Ekaterina A. Ryabova

Translator of Japanese fiction, manga and anime

Mizuki Shigeru: The Story of the Artist's Life in Pictures

Annotation: Mizuki Shigeru, a founder of yokai-manga genre, is better known in Japan for his series GeGeGe no Kitaro about a spirit child who protects humans from nefarious spirits. The second serious theme of his works is the fictionalized real-life experience of the author while he was stationed on the Pacific Ocean during World War II. This article was written as a part of the first translations into Russian language release - "Nonnonba to ore" (NonNonBa) in 2017 and "Souin Gyoukusai Seyo!" (Onward Towards Our Noble Deaths!) in 2018 – and devoted to the life and work of the author.

Key words: manga, yokai, gekiga, Mizuki Shigeru, kamishibai.

Yuliya B. Tarasyuk

Curator of Saint-Petersburg s Comics Library

Historical personalities and cultural figures in manga for girls and women

Annotation: Discusses the features in manga for girls and women dedicated to historical and cultural figures. Presents the changes in the appearance and behavior of manga characters based on real historical figures. Describes synthesis of the real and the unreal in such stories.

Key words: manga, shoujo, josei, Japanese comics, woman comics, history, art.

Для Заметок

Для Заметок

ИЗОТЕКСТ

*Сборник материалов
III Конференции исследователей рисованных историй*

4 апреля 2018

Составление: А. Кунин, Ю. Магера

Корректурa: Ю. Магера

Макет и вёрстка: А. Кунин

Оформление обложки: Н. Писарев

Подписано в печать 10.12.18. Заказ № 137.

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